

**PENGEMBANGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF MENGGUNAKAN
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA SMK PRODUKSI FILM**

TESIS

Diajukan Kepada Direktorat Program Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Malang. Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Matematika



Oleh : Disusun

AIDA ARDIANTIKA

NIM: 202310530211025

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

JANUARI 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF
MENGUNAKAN POWERPOINT UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK
PRODUKSI FILM**

Diajukan oleh :

**AIDA ARDIANTIKA
202310530211025**

Telah disetujui

Pada hari/tanggal, Jumat/ 03 Januari 2025

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Baiduri

Program Pascasarjana



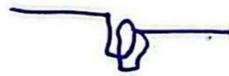
Prof. Dr. Baiduri, PhD

Pembimbing Pendamping



Dr. Agung Deddiliawan Ismail

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Matematika



Prof. Dr. Yus Mochamad Cholily

TESIS

Dipersiapkan dan disusun oleh :

AIDA ARDIANTIKA

202310530211025

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari/tanggal, Jumat/ 03 Januari 2025
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua	:	Prof. Dr. Baiduri
Sekretaris	:	Dr. Agung Deddiliawan Ismail
Penguji I	:	Ascc. Prof. Dr. Siti Inganah
Penguji II	:	Ascc. Prof. Dr. Moh. Mahfud Effendi

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : AIDA ARDIANTIKA
NIM : 202310530211025
Program Studi : Magister Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. TESIS dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF MENGGUNAKAN POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK PRODUKSI FILM** Adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 03 Januari 2025

Yang menyatakan,



Aida Ardiatika

AIDA ARDIANTIKA

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta Hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Kuis Interaktif Menggunakan Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Produksi Film”. Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini dapat selesai berkat bimbingan, bantuan dan motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

- 1) Prof. Dr. H. Nazaruddin Malik, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti studi pada Program Pascasarjana.
- 2) Prof. Dr. Baiduri, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan kesabaran dalam memberi petunjuk, bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga terselesaikan tesis ini.
- 3) Dr. Agung Deddiliawan Ismail, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis sehingga terselesaikan tesis ini.
- 4) Ascc. Prof. Dr Siti Inganah, M.Pd. selaku Anggota Tim Penguji, yang telah memberikan masukan serta saran atas kesempurnaan penyusunan tesis ini.
- 5) Ascc. Prof. Dr. Mahfud Effendi, M.M. selaku Anggota Tim Penguji, yang telah memberikan masukan serta saran atas kesempurnaan penyusunan tesis ini.
- 6) Seluruh Dosen dan Tenaga Pendidik Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang.
- 7) Pihak-pihak terkait lainnya, yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyusunan tesis ini.

Semoga doa dan dukungan dari semua pihak mendapatkan balasan yang pantas dari Allah SWT. Penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Namun penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini

masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk menjadi tesis yang lebih sempurna.

Malang, 27 Desember 2024

Aida Ardiantika



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TESIS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
LEMBAR PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
SURAT PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	IX
ABSTRAK.....	X
ABSTRACT	XI
PENDAHULUAN	1
TINJAUAN PUSTAKA	6
METODE PENELITIAN.....	24
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
HASIL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	34
KESIMPULAN.....	47
SARAN	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Pengembangan Media	12
Tabel 2. indikator Minat Belajar	22
Tabel 3. Prosedur Pengembangan	26
Tabel 4. Skala Likert	31
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli media	31
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi	31
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket Analisis Minat Belajar	31
Tabel 8. Kisi-kisi Lembar Observasi Minat Belajar	32
Tabel 9. Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk	33
Tabel 10. Kriteria Interpretasi Angket Minat Belajar Siswa	34
Tabel 11. Analisis Kurikulum Matematika Fase E	35
Tabel 12. Hasil Angket Awal Minat Belajar Siswa	36
Tabel 13. Media Kuis Interaktif	38
Tabel 14. Hasil Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 15. Hasil Angket Validasi Ahli Media	40
Tabel 16. Revisi Produk	42
Tabel 17. Hasil Angket Minat Belajar Siswa	43



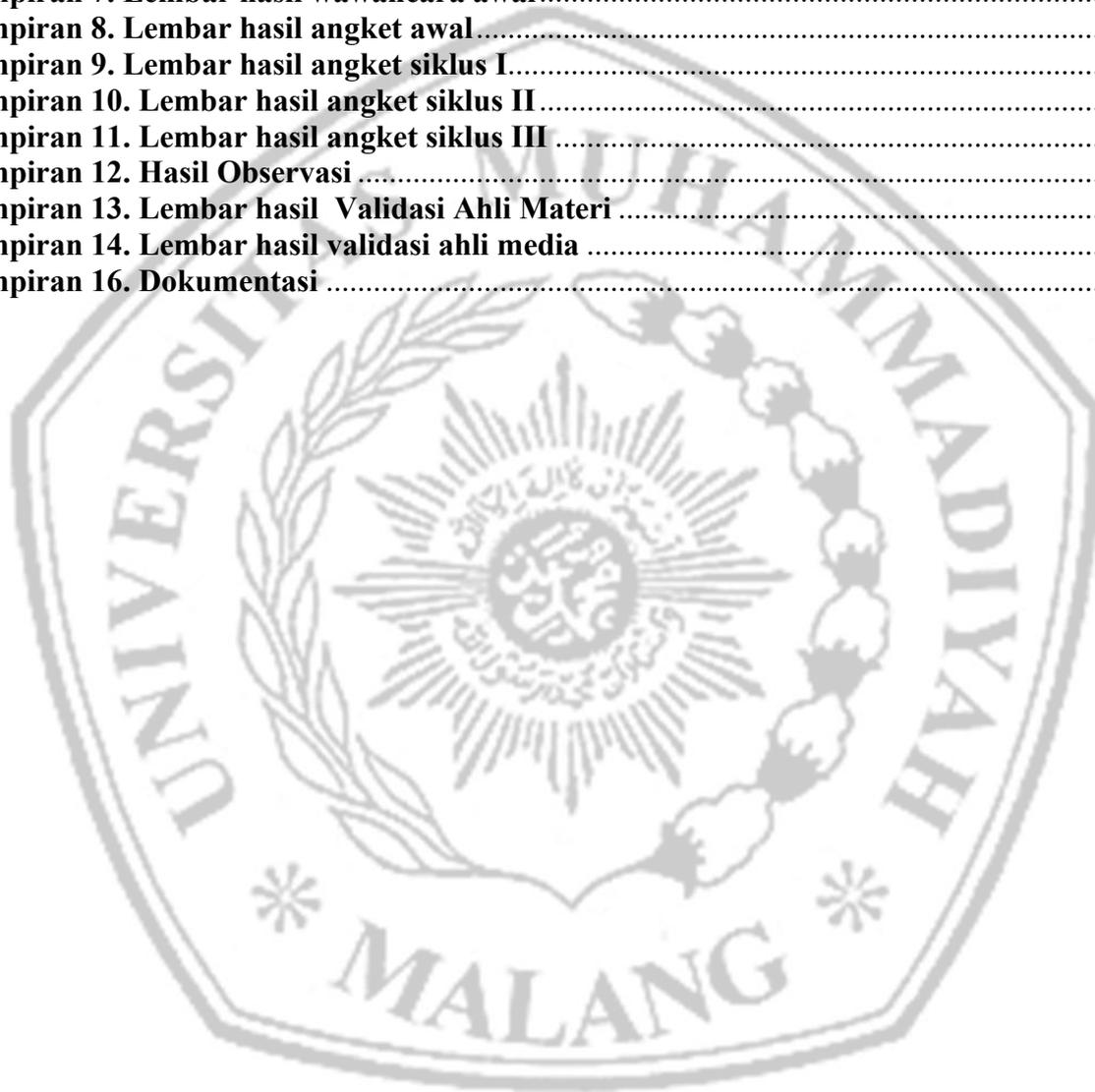
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dale's Cone Of Experience	7
Gambar 2. Pola Interaksi Pembelajaran	13
Gambar 3. Kuis Who Wants To Be a Millionaire.....	18
Gambar 4. Kuis Interaktif	18
Gambar 5. Bagan Model Penelitian ADDIE	25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi ahli Media	54
Lampiran 2. Lembar Validasi ahli Media	58
Lampiran 3. Angket minat belajar siswa awal	63
Lampiran 4. Angket minat belajar terhadap media pembelajaran.....	65
Lampiran 5. Lembar instrumen wawancara siswa	67
Lampiran 6. Lembar Observasi	68
Lampiran 7. Lembar hasil wawancara awal.....	70
Lampiran 8. Lembar hasil angket awal.....	76
Lampiran 9. Lembar hasil angket siklus I.....	77
Lampiran 10. Lembar hasil angket siklus II.....	78
Lampiran 11. Lembar hasil angket siklus III	79
Lampiran 12. Hasil Observasi	80
Lampiran 13. Lembar hasil Validasi Ahli Materi	83
Lampiran 14. Lembar hasil validasi ahli media	88
Lampiran 16. Dokumentasi	93



ABSTRAK

Ardiantika, Aida. 2025. Pengembangan Media Kuis Interaktif Menggunakan Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Produksi Film. Tesis. Program Studi Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang; Pembimbing: (I) Prof. Dr. Baiduri, M.Si., (II) Dr. Agung Deddiliawan Ismail, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kevalidan media pembelajaran berupa kuis interaktif dengan menggunakan Microsoft Powerpoint dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK di kompetensi keahlian Produksi Film. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan validasi ahli dan uji coba pada siswa dan diberikan dalam tiga siklus. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik pada indikator kesesuaian materi, keakuratan isi, penggunaan bahasa dan desain visual interaktif. Media ini juga dinilai praktis dan mudah digunakan karena tidak menggunakan koneksi internet. Hasil uji coba pada siswa menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada empat indikator utama: ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan perasaan senang dengan rata-rata minat awal 2,40 dan termasuk kedalam kategori rendah, hingga ke siklus terakhir yaitu dengan rata-rata 3,75 dan termasuk kedalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kuis Interaktif, Microsoft Powerpoint, Minat Belajar.

ABSTRACT

Ardiantika, Aida. 2025. Development of Interactive Quiz Media Using Powerpoint to Increase Learning Interest of Vocational High School Students in Film Production. Thesis. Mathematics Education Study Program, Graduate Program, Universitas Muhammadiyah Malang; Supervisors: (I) Prof. Dr. Baiduri, M.Si., (II) Dr. Agung Deddiliawan Ismail, M.Pd.

This Study aims to develop and evaluate the validity of learning media in the form of an interactive quiz using Microsoft Powerpoint to increase the learning interest of vocational high school (SMK) students in the Film Production competency. The research method used is development research with expert validation and student trials conducted in three cycles. The results of expert validation show that this media has a very high level of validity based on indicators of material suitability, content accuracy, language use, and interactive visual design. This media is also considered practical and easy to use as it does not require an internet connection. Students trials indicate an increase in learning interest across four main indicators: interest, attention, engagement, and enjoyment, with an initial average interest score of 2,40 (low category) increasing to an average of 3,75 (high category) by the final cycle.

Keywords: Learning Media, Interactive Quiz, Microosft PowerPoint, Learning Interest.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting didalam sebuah pembangunan, di dalam hal ini adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). (Tahir dkk, 2017) menyatakan bahwa perlu untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan siap menghadapi perubahan agar tidak terjadi kesenjangan antara realitas dan identitas. Hal ini juga dapat dilihat pada perkembangan antara wilayah kota dan desa, dimana penduduk kota lebih berkembang daripada wilayah desa karena sistem pembangunanya dipimpin oleh pemimpin yang lebih berinovasi (Sirait, 2016). Salah satu upaya peningkatan SDM antara lain adalah peningkatan mutu pendidikan, karena mutu pendidikan ialah bagian yang tidak terpisahkan dari upaya peningkatan SDM dari segi kapasitas, kepribadian dan tanggung jawab kewarganegaraan (Sihombing dkk, 2021). Pernyataan ini juga didukung oleh *UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1* yang menyatakan bahwa: “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”, pernyataan tersebut memiliki makna setiap warga negara yang ada di Indonesia berhak mengembangkan diri agar mampu bertahan hidup, dan diharapkan untuk selalu berkembang melalui pendidikan.

Salah satu pendidikan yang mempunyai peran penting adalah pendidikan matematika, karena pendidikan matematika mempunyai peran yang cukup signifikan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Suarman Situmorang 2016). Selain itu, pendidikan juga diartikan sebagai suatu usaha sadar dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan salah satunya melalui pendidikan matematika. Pendidikan matematika, terdapat pada semua tingkatan pendidikan, dari mulai sekolah dasar hingga pada perguruan tinggi, (Turan 2014), dengan pendidikan matematika diharapkan seseorang mampu meningkatkan kualitas yang ada pada dirinya. Matematika itu sendiri berperan cukup penting yaitu sebagai penyusun pola pikir manusia, dimana sebagian besar dapat terintergrasi dan sangat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, (Hendriana dkk. 2014). Pendidikan matematika mempunyai arti yaitu sebuah proses dari pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang sudah direncanakan oleh guru dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang matematika dengan terampil dan mampu dipahami dengan baik (Amir & Si 2014). Hasil riset nasional menyatakan bahwa siswa belajar matematika dengan baik, hanya jika ketika siswa mampu untuk membangun pemahaman matematika mereka sendiri. Pemahaman ini

mengharuskan siswa untuk memeriksa, mewakili, mengubah, memecahkan, menerapkan, membuktikan dan mengomunikasikan (Acharya 2017).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam berbagai bidang kehidupan (Alin Sholihah & Mahmudi, 2015), termasuk dalam bidang dunia produksi film. Namun pendidikan matematika masih dianggap sulit oleh sebagian siswa, terutama di jurusan yang lebih berfokus pada aspek seni dan kreatif seperti jurusan produksi film. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan menakutkan karena siswa belum memahami pentingnya peran matematika (Lasut dkk. 2022). Padahal matematika merupakan pelajaran pokok yang pasti diajarkan dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan, ditemukan bahwa siswa di jurusan produksi film cenderung memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan minat serta kebutuhan mereka. Hal ini juga didukung oleh pernyataan (Masykur dkk. 2018) yang menyatakan bahwa salah satu kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika juga disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan media sebagai sumber belajar. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa dapat dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (dari dalam diri siswa), antara lain: 1) Faktor fisiologis: cacat mental, bakat, minat, motivasi, ego, dan intelegensi. Faktor eksternal siswa (dari luar diri siswa), antara lain : 1) Faktor keluarga, salah satu faktor kesulitan belajar adalah suasana dalam keluarga yang kurang mendukung kegiatan belajar, seperti: kegaduhan dirumah, kurang perhatian dari orang tua, kurangnya peralatan belajar, dan kurangnya ekonomi keluarga, sehingga fasilitas anak tidak dapat disediakan. 2) faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran akan mengakibatkan kesulitan belajar pada anak, seperti : kegaduhan, bau busuk, tidak adanya media pembelajaran yang memadai, dan lain sebagainya. 3) faktor lingkungan tempat tinggal yang kurang mendukung seperti: pergaulan, pengaruh teknologi, pengaruh menonton tv, dan keadaan alam dapat mempengaruhi kesulitan belajar pada anak (Sari & Zamroni 2019).

Berdasarkan faktor-faktor kesulitan diatas, peneliti menemukan salah satu faktor kesulitan itu ada pada siswa SMK pada kompetensi keahlian produksi film, dimana pada faktor internal, siswa pada jurusan ini kekurangan minat belajar hal ini ditunjukkan dengan siswa sering kali kehilangan fokus, merasa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan. Sedangkan pada faktor eksternal, di faktor keluarga, siswa kurang mendapatkan dukungan dalam hal pendidikan, sehingga mengakibatkan siswa kurang

difasilitasi dan didukung dengan perangkat yang memadai dan juga akses internet yang lancar. Hal ini didukung dengan angket minat belajar yang diberikan pada analisis awal yang menunjukkan bahwa minat rata-rata minat belajar siswa pada kompetensi keahlian produksi film dalam kategori rendah yaitu 2,425.

Salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar matematika siswa adalah penggunaan media pembelajaran dalam situasi belajar mengajar, sehingga siswa dapat menguasai pembelajaran matematika dengan baik (Apriani dkk. 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis pada siswa (Zagoto dkk. 2019). Selain itu media juga dapat mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran. Mengimbangi hal tersebut, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan terjangkau. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di lingkungan sekolah, menunjukkan bahwa siswa mudah bosan (faktor internal) dengan pembelajaran, hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang efektif. Sedangkan di faktor eksternal yaitu kurangnya dukungan orang tua untuk memenuhi peralatan dan akses internet yang diperlukan siswa untuk belajar teknologi. Permasalahan-permasalahan diatas bisa menyebabkan banyak siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sulit dipelajari dan membosankan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran matematika itu menyenangkan, untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan, dan terjangkau perlu adanya inovasi-inovasi baru.

Media pembelajaran yang bagus sangat berpengaruh pada antusias siswa dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah dkk., 2021). Rasa antusias ini, menimbulkan dampak yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika. Minat belajar erat kaitannya dengan proses pembelajaran karena siswa yang menunjukkan minat belajar cenderung berpartisipasi aktif dalam segala aspek proses pembelajaran (Juliana Putri dkk., 2022). Keterlibatan aktif ini berpotensi meningkatkan pemahaman konsep dan memfasilitasi proses pembelajaran. (Wibowo, 2016) menyatakan bahwa siswa yang menunjukkan tingkat minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran sering kali dapat memperoleh nilai lebih tinggi dalam ujian dan tugas serta memiliki pemahaman konsep yang lebih dalam. Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat mempengaruhi proses belajar siswa, minat ini erat kaitannya dengan emosi, terutama perasaan senang, sehingga siswa tampak tertarik untuk belajar, sebaliknya siswa yang

kurang berminat belajar tidak akan bersemangat mengikuti proses pembelajaran (Safitri, 2020).

Minat belajar juga sangat erat kaitannya dengan perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan memiliki kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalannya (Yunitasari & Hanifah, 2020). Pengaruh minat ini bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar. Guru sebagai pendidik dan fasilitator profesional harus mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik di kelas dengan menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran (Santoso dkk., 2021). Media pembelajaran dioptimalkan untuk melibatkan siswa dan membuat mereka tertarik dalam kegiatan pembelajaran (Kadarisma dkk., 2019).

Guru dapat menggunakan media yang efektif dan murah, yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Gulo & Harefa, 2022). Selain mampu memanfaatkan media yang tersedia, guru juga harus mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Berkembangnya teknologi mempermudah kita dalam melakukan berbagai hal. Demikian halnya dalam bidang pendidikan matematika. Teknologi dapat membantu peran dan mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses pemilihan sebuah media pembelajaran yang menggunakan salah satu aplikasi teknologi pembelajaran pada kegiatan awal pembelajaran haruslah direncanakan, di pilih dan ditentukan secara cermat dan di desain sesuai dengan kebutuhan dari siswa (Abidin, 2016). Ada beberapa program komputer yang digunakan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran matematika, salah satunya adalah program dari *Microsoft PowerPoint*. Program ini sangat cocok digunakan pada siswa jurusan produksi film yang akrab dengan teknologi, sehingga siswa pada jurusan ini membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan mudah dipahami untuk meningkatkan minat dan pemahaman terhadap konsep matematika (Muhammad, 2023). Selain itu, media interaktif seperti powerpoint dapat menjadi solusi yang efektif karena mampu mengintegrasikan elemen visual, audio dan animasi (I Komang Edo Brelian Paradigma & Muhammad Nurwahidin, 2024). Alasan lain yaitu, selain media ini terjangkau dan mudah diakses, juga memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi,

dan memungkinkan guru untuk menyampaikan konsep-konsep matematika dengan cara yang menarik dan relevan.

Microsoft Powerpoint adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan untuk dibuat media pembelajaran yang interaktif, (Gulo & Harefa., 2022). Microsoft Powerpoint biasa digunakan dalam proses pembelajaran misalnya dibuat untuk materi presentasi. Hal ini tentunya dapat mengefektifkan waktu serta membantu siswa memahami konsep matematis yang dipaparkan, khususnya pada mata pelajaran matematika. Selain itu Microsoft powerpoint juga bisa dikembangkan sebagai media permainan yang bersifat interaktif, dan dapat mendorong siswa ikut serta aktif dalam sebuah pembelajaran.

Beberapa penelitian tentang penggunaan game berbasis Microsoft powerpoint sebagai media pembelajaran adalah “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint (Macro-Enabled) pada Mata Kuliah Geometri Euclid dalam Pembelajaran Matematika” yang dilakukan oleh (Nursit, 2016). Dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa produk/media yang dihasilkan dapat diterapkan dengan baik dikelas serta dapat bermanfaat bagi siswa. Adapula penelitian lain yang dilakukan oleh (Yarmasi dkk., 2020) yang berjudul “The Influence of Cooperative Learning Model Type Team Assisted Individualized of Interactive Media Assistance to Students ‘ Mathematical Communication Ability” yang termasuk kedalam jurnal internasional, memperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan hasil analisisnya model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualized (TAI) berbantuan dengan media interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil kemampuan komunikasi matematis siswa. Selain itu ada pula penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut” yang dikembangkan oleh (Damayanti & Qohar, 2019) memperoleh kesimpulan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam pembelajarannya. Selain itu, ada pula beberapa penelitian sebelumnya yang sejalan dengan pengembangan Microsoft Powerpoint untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dari penelitian berjudul “The Influence of PowerPoint Learning Media on the Learning Interest of SMK Saribuana Makassar Students” oleh (Saleh dkk., 2024), menyimpulkan bahwa pengaruh dari pengembangan media pembelajaran Powerpoint terhadap kinerja dan minat belajar siswa di SMK dalam kategori baik, hal ini ditunjukkan dengan besarnya presentase yang diukur melalui indikator minat belajar. Sehingga penggunaan media pembelajaran powerpoint dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMK dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan prestasi belajar siswa. (Fitria dkk.,

2024) dalam artikelnya yang berjudul “Interest of 11th Grade Students in Mathematics Learning Media Assisted by Microsoft PowerPoint” juga menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media Microsoft Powerpoint mendapat respon positif dari siswa dan sangat berpengaruh pada minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Hal ini bisa dilihat dari indikator minat belajar yang mempunyai presentase tinggi. Pada indikator kesenangan berada di presentase 81,67%, dan minat belajar ada di presentase 81,46%, perhatian belajar sebesar 79,79% dan keterlibatan dalam pembelajaran sebesar 80,42%. Dalam hal aspek, bisa diklasifikasikan sebagai sangat baik sehingga media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint menunjukkan respon yang positif dari siswa terhadap proses pembelajaran dengan presentase keseluruhan 80,83% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan penelitian yang menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK dengan kompetensi keahlian produksi film. Sehingga hal ini melatarbelakangi peneliti untuk meneliti hal tersebut. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media interaktif berupa kuis interaktif yang dibuat dengan bantuan Microsoft Powerpoint. Kuis interaktif yang dimaksud adalah kuis yang di olah dengan sedemikian rupa dan dikemas dalam bentuk permainan, dengan poin-poin didalamnya. Siswa dapat menyelesaikan kuis, apabila siswa mampu menyelesaikan persoalan-persoalan yang ada. Kelebihan dari kuis ini adalah selain siswa dapat menjalankan pembelajaran matematika yang menyenangkan, siswa juga dapat menemukan tantangan, yaitu keinginan untuk melewati level demi level agar dapat menyelesaikan kuis, sehingga siswa merasa tertarik dan tertantang untuk belajar menggunakan kuis tersebut. Dalam kuis ini siswa dapat bermain secara berkelompok ataupun individu, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sedangkan untuk tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengembangkan media kuis interaktif yang valid untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada kompetensi keahlian produksi film. 2) mengukur tingkat peningkatan minat belajar matematika siswa dengan adanya penggunaan media berbasis powerpoint.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media dalam dunia pendidikan merupakan suatu poin penting dalam meningkatkan suatu keberhasilan proses belajar mengajar, karena secara tidak langsung memberikan kontribusi kepada siswa. Belajar merupakan suatu aktivitas, maka proses pembelajaran para siswa harus banyak berpartisipasi. Partispasi dapat dilakukan dengan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan dan memikirkan (Magdalena dkk., 2021). Media berasal dari bahasa latin dan berasal dari kata medius, yang mempunyai arti perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah sarana atau alat menyampaikan atau mengantar pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan bahwa media adalah suatu sarana dalam komunikasi yang berbentuk cetak, audio visual termasuk teknologi dan perangkat kerasnya. (Khadijah & Ag, 2015), menyatakan bahwa media merupakan perangkat yang bersifat sebagai perantara untuk menyampaikan suatu pesan, dan bersifat stimulus untuk mempengaruhi siswa, kemudian menimbulkan motivasi belajar secara mandiri. Sedangkan (Zahriani, 2020) mendefinisikan media sebagai suatu alat pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru untuk dapat mempengaruhi perubahan sikap, nilai-nilai dan emosi siswa dalam pembelajaran agar berjalan secara efisien dan efektif. Teori penggunaan media dalam proses pembelajaran dikemukakan oleh (Edgar Dale., 1969) dalam *Dale's Cone of Experience*, dimana dale membuat klasifikasi proses pembelajaran berdasarkan jenjang/tingkat dari yang paling konkrit sampai ke yang abstrak. Klasifikasi tersebut terdiri dari 11 jenjang yang meliputi: pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi, wisata, TV, film, radio, visual, simbol visual, dan lambang verbal (kata-kata). Klasifikasi inilah yang dipakai para guru sebagai pedoman dalam memilih media.



Gambar 1. Dale's Cone Of Experience

Selain itu, menurut (Nana Sudana dan Ahmad Rivai., 2011) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu: 1) dilihat dari sifatnya (Media auditif, media visual, dan media audiovisual). 2) dilihat dari kemampuan jangkauannya (Media yang memiliki daya liput serentak seperti TV dan Radio, dan Media yang mempunyai daya liput terbatas seperti film slide, film dan video). 3) dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya (Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan dan radio). Sedangkan (Miarso., 2011) mengklasifikasikan media berdasarkan ciri-cirinya dan dikenal dengan taksonomi media, yaitu: 1) Media penyaji (Grafis, Bahan cetak, dan Gambar Diam, Media Proyeksi Diam, Media Audio, Audio ditambah Media Visual Diam, Gambar Hidup (Film), Televisi, Multimedia). 2) Media Objek yaitu benda yang mengandung informasi. 3) Media Interaktif, dengan media ini siswa tidak hanya akan memperhatikan materi tetapi juga berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala hal baik berupa fisik ataupun teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Adam dkk., 2015). (Mahmuda, 2018) menyatakan bahwasanya media pembelajaran dibutuhkan sebagai suatu alat penunjang kegiatan belajar mengajar agar dapat terlaksana secara efektif. Media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa didalam kelas (Sri dkk., 2024). (Nurfadhillah dkk., 2021), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar bagi siswa, mengurangi verbalisme, membangkitkan nalar yang sistematis, teratur dan mengembangkan nilai-nilai yang ada pada diri siswa. Dari pernyataan diatas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuannya dan juga dapat membangkitkan minat belajar dan motivasi siswa. Media pembelajaran difungsikan bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, akan tetapi juga untuk mempermudah siswa memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang ada didalam kelas, karena dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018). Dengan media siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini akan mendorong siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar (menulis, berbicara dan berpikir kritis). Oleh sebab itu melalui media pembelajaran dapat dikatakan lebih efektif dan efisien serta dapat menjalin hubungan baik antara guru dan siswa. Media juga berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar. Pemanfaatan ini menuntut guru untuk mengembangkan suatu media yang dapat digunakan didalam maupun diluar kelas agar pembelajaran tercapai. Setiap manusia perlu belajar agar dapat mengembangkan pengetahuan, dan minat bakatnya. Dalam pengembangan kemampuannya manusia membutuhkan orang lain untuk memberikan pengajaran. Seorang guru membutuhkan sarana yaitu media pembelajaran agar dapat memudahkan dalam proses memberikan pengajaran kepada siswa.

(Heinich dkk., 2002) mendefinisikan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai jenis metode dan teknologi, seperti video, buku teks, simulasi komputer dan aplikasi pembelajaran. Dalam era modern, media yang berbasis teknologi seperti media social, perangkat lunak dan aplikasi interaktif telah menjadi bagian penting dalam mendukung pembelajaran (Indartiwi dkk., 2020). Dengan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK), media pembelajaran telah berkembang menjadi lebih interaktif, fleksibel dan mudah untuk di akses (Pramana, 2020). Dalam teori gaya belajarnya (Fleming dan Mills., 1992), menyebutkan bahwa setiap siswa memiliki cara unik dalam menerima dan memahami informasi yang dikelompokkan menjadi tiga gaya belajar utama: 1) Visual, 2) auditori dan 3) kinestetik. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan ketiga gaya belajar tersebut agar memaksimalkan hasil belajar. Selain itu, (Gagne., 1985) dalam teorinya tentang kondisi belajar menekankan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi beberapa kondisi eksternal yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Media dapat membantu memberikan stimulus yang relevan, dalam memandu siswa belajar, memberikan penguatan, hingga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam.

Beberapa tinjauan landasan penggunaan media pembelajaran yakni: 1) Landasan Filosofis, sejalan dengan adanya berbagai macam media pembelajaran, siswa mempunyai banyak pilihan dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa lebih bebas dalam memilih media yang memudahkan mereka dalam memahami materi. 2) Landasan Psikologis, menurut kajian psikologis mengatakan bahwa siswa lebih mudah dalam mempelajari hal-hal yang bersifat konkrit daripada yang bersifat abstrak. Oleh karena itu ketepatan dalam memilih media bisa

menentukan keberhasilan belajarnya. 3) Landasan Teknologis, teknologi dalam pendidikan adalah proses yang kompleks karena melibatkan beberapa hal yaitu orang, prosedur, peralatan, ide dan organisasi yang menganalisis masalah, memecahkan masalah, melaksanakan kegiatan, dan mengevaluasi pemecahan masalah dalam kegiatan belajar yang mempunyai tujuan dan juga terkontrol dan 4) Landasan Empiris, media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik atau tipe belajar menjadi keuntungan tersendiri pada siswa karena siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajari. Berdasarkan landasan ini, media pembelajaran seharusnya tidak ditentukan oleh kesukaan guru, melainkan harus melihat kesesuaian antara materi yang sedang diajarkan dengan media itu sendiri. Kesesuaian ini akan lebih memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (Pangestu, 2017).

Media pembelajaran interaktif dapat berupa kombinasi dari berbagai jenis media dan teknologi sesuai dengan perkembangan era digital (Mutia dkk., 2020). Perkembangan teknologi juga berpengaruh kepada perkembangan media pembelajaran, sehingga media dapat dikembangkan berdasarkan klasifikasinya. Klasifikasi menurut Rudi Bretz adalah: 1) Media audio visual gerak, 2) Media audio visual diam, 3) Media audio semi gerak, 4) Media visual gerak, 5) Media visual diam, 6) Media visual semi gerak, 7) Media audio, 8) Media cetak. Sedangkan menurut Briggs, ada 13 macam media: 1) Obyek, 2) Model, 3) Suara langsung, 4) Rekaman audio, 5) Media cetak, 6) Pembelajaran terprogram, 7) Papan tulis, 8) Media Transparansi, 9) Film bingkai, 10) Film rangkai, 11) Televisi, 12) Film, 13) Gambar.

Pembelajaran dikategorikan efektif apabila guru dapat memilih suatu media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. (Arsyad, 2016) mendefinisikan ada enam macam media pembelajaran, yaitu:

a) Media Berbasis Manusia

Media ini dapat bermanfaat sebagai penyalur informasi secara langsung, contohnya dengan percakapan serta diskusi. Media berbasis manusia mempunyai tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih giat belajar, media ini juga membantu siswa untuk melatih keberanian dalam menyampaikan pendapatnya.

b) Media Berbasis Cetakan

Media ini sering digunakan oleh guru, contohnya : buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja siswa. Dalam membuat media ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan

penggunaan spasi. Ini digunakan dengan tujuan untuk menarik minat baca siswa dan memberikan kesan agar siswa tidak jenuh dalam belajar.

c) Media Berbasis Visual

Media ini dapat dilihat langsung oleh siswa karena menggunakan indra penglihatan dan sifatnya konkret. Contohnya: gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik.

d) Media Berbasis Audio-Visual

Media ini menggunakan audio dan visual, dimana media ini dapat dilihat dan juga memiliki suara. Contohnya, video, slide, dan film.

e) Media Berbasis Komputer

Komputer memiliki peran yang sangat penting dalam media pembelajaran di era saat ini, karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Contohnya, latihan soal atau kuis dengan menggunakan program yang ada dikomputer.

f) Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan salah satu media belajar yang ada disekolah, dengan adanya perpustakaan siswa akan menemukan sumber belajar yang mereka butuhkan.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam suatu proses pendidikan, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa. (Arsyad, A., 2019) mengartikan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk belajar. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut (Kemp dan Dayton., 1985) yaitu: 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, 3) Proses pembelajaran lebih interaktif, 4) Waktu dan tenaga lebih efisien, 5) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar, 6) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, 7) Dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. 8) Siswa menjadi lebih produktif, 9) Media membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret, 10) Dapat mengatasi kendala pada keterbatasan ruang dan waktu, 11) Dapat mengatasi keterbatasan indra manusia. Berdasarkan buku McKown yang berjudul “*Audio Visual Aids Instruction*”, (Miftah, 2013), menyatakan ada empat fungsi dari media pembelajaran, antara lain: *Pertama*, mengubah materi yang tadinya abstrak menjadi kongkret, materi yang awalnya bersifat teoritis menjadi fungsional praktis. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar siswa, media menjadi ekstrinsik bagi siswa karena penggunaanya pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa memusatkan perhatiannya. *Ketiga*, memberikan kejelasan, media memberikan pengalaman belajar lebih jelas dan mudah dimengerti.

Terakhir, *keempat*, yaitu menstimulasi siswa agar menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Dalam mengembangkan media guru harus mempunyai beberapa indikator pengembangan. Ada beberapa indikator menurut BSNP untuk mengembangkan sebuah media yaitu, media pembelajaran yang baik, dilihat dari beberapa aspek:

1) Aspek kelayakan isi atau materi meliputi:

- a. Kesesuaian materi dengan KD
- b. Keakuratan materi
- c. Kemutakhiran materi
- d. Mendorong keingintahuan

2) Aspek kelayakan kegrafikan yang meliputi:

- a. Ukuran media pembelajaran
- b. Desain media pembelajaran
- c. Isi media pembelajaran

Selain itu (Rivai, 2009) juga menyatakan bahwa ada lima indikator dalam pengembangan media yang baik yaitu:

- a) Relevansi
- b) Kemampuan guru yaitu kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
- c) Kemudahan penggunaan yaitu kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran.
- d) Ketersediaan yaitu sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada disekolah.
- e) Kebermanfaatan yaitu media memiliki nilai guna, atau mengandung manfaat bagi siswa.

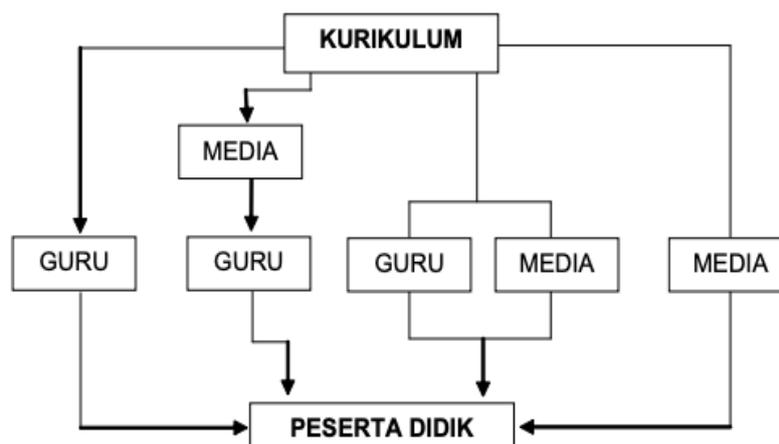
Berdasarkan uraian dari indikator pengembangan media yang dikemukakan oleh BSNP dan Rivai maka peneliti mengambil beberapa indikator dan dikembangkan kembali untuk membuat angket validasi materi dan media, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Pengembangan Media

No	Aspek	Indikator
1	Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian materi • Keakuratan materi • Relevansi • Kebermanfaatan
2	Media	<ul style="list-style-type: none"> • Desain media • Kemudahan Penggunaan • Mendorong keingintahuan

(Rivai, 2009) & (BSNP)

Fungsi media dalam pembelajaran bukan hanya sekedar alat peraga bagi guru, akan tetapi juga pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Oleh karena itu, pola interaksi edukatif akan lebih bervariasi, meliputi lima pola berikut ini: 1) Sumber berupa orang saja, 2) Sumber berupa orang yang dibantu oleh sumber lain. 3) Sumber berupa orang bersama dengan sumber lain, akan tetapi ada pembagian tanggung jawab. 4) Sumber lain saja tanpa sumber berupa orang. 5) Kombinasi dari keempat pola dan membentuk suatu sistem. Interaksi tersebut digambarkan pada bagan dibawah ini:



Gambar 2. Pola Interaksi Pembelajaran

Selain fungsi diatas, (Arsyad, 2016) juga menyatakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran:

- 1) Fungsi Atensi: dapat menarik perhatian siswa agar lebih berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Fungsi Afektif: agar siswa fokus dengan kesenangan dalam belajar.
- 3) Fungsi Kognitif: dapat mengingat kembali dan memahami materi yang disampaikan.
- 4) Fungsi Kompensatoris: ada beberapa penelitian yang mengatakan bahwa media seperti gambar dapat mempermudah dalam mencapai tujuan belajar, memahami dan mengingat kembali materi.

Beberapa fungsi diatas, sejalan dengan indikator minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran akan menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar hal baru dari materi yang telah diberikan oleh guru dengan tujuan agar mudah

dipahami (Supriyono, 2018). Sebelum menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan, sehingga media tersebut tepat dan sesuai kebutuhan. (Sadiman, A., 2012) menyatakan bahwa untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru yakni: 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik, 2) Merumuskan tujuan instruksional, 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan. 5) Menulis naskah media. 6) Mengadakan tes dan revisi. Selain itu, (Nurrita, 2018) juga berpendapat bahwa kriteria media pembelajaran yang harus diperhatikan guru yaitu, 1) Tujuan, Media yang dipilih dan digunakan harus mempunyai tujuan. 2) Efektivitas, guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada. 3) Kemampuan Guru dan Siswa, media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan guru dan siswa agar proses belajar dapat menarik perhatian siswa. 4) Fleksibilitas, pemilihan media yang fleksibilitas dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama dan menghemat biaya serta tidak berbahaya saat digunakan. 5) Ketersediaan Media, media harus sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah, oleh karena itu guru dituntut harus kreatif. 6) Manfaat, dalam pemilihan media guru harus memperhatikan manfaat dari pengadaan media tersebut. 7) kualitas, dalam pemilihannya guru harus mempertimbangkan kualitas media, karena dengan kualitas media yang baik maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik pula.

Media pembelajaran memainkan peranan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan cara: 1) menarik perhatian siswa, (Clark dan Mayer., 2011) mengemukakan bahwa penggunaan elemen multimedia yang efektif dapat memfokuskan perhatian siswa pada konsep utama. Oleh sebab itu, media yang dirancang secara kreatif dan interaktif mampu menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. 2) Meningkatkan pemahaman dan keterlibatan, (Hansa Cordelia Tabina dkk., 2024) media pembelajaran seperti simulasi interaktif dan animasi memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan memahami konsep yang diajarkan melalui pengalaman visual dan praktek langsung. 3) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dengan menggunakan media seperti video pembelajaran atau gamifikasi, siswa merasa belajar bukan hanya sebuah kewajiban, tetapi juga sebagai aktivitas yang menyenangkan (Jusuf, 2016). 4) Mengakomodasi beragam gaya belajar, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik). Media pembelajaran harus memenuhi kebutuhan tersebut. Ada empat jenis media yang mendukung minat belajar (Nurfathi & Wuriasih, 2022), yakni 1) Media Visual (Gambar, Grafik, Diagram, dan Peta Konsep) media ini membantu

siswa memahami materi yang kompleks melalui representasi visual. 2) Media Audiovisual (Video, Film Pendek, dan animasi yang dapat menyampaikan informasi secara dinamis dan menarik). 3) Media Digital dan Interaktif (E-learning Platforms, Aplikasi Gamifikasi, Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) digunakan untuk simulasi praktis, seperti eksperimen laboratorium virtual. 4) Media Berbasis Proyek atau Simulasi, (misalnya permainan edukatif atau simulasi ekonomi yang membuat siswa terlibat langsung dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah).

2. Microsoft Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Microsoft Powerpoint adalah aplikasi perangkat lunak presentasi yang memungkinkan pengguna membuat slide yang berisi teks, gambar, grafik, audio, video, dan elemen interaktif lainnya. (Clark dan Mayer., 2011), mendefinisikan bahwa powerpoint merupakan alat pembelajaran multimedia yang dapat membantu menyampaikan materi dengan kombinasi visual dan verbal sehingga lebih mudah dipahami siswa. (Bartsch & Cobern, 2003) menunjukkan bahwa powerpoint yang dirancang dengan elemen visual meningkatkan daya ingat siswa dibandingkan dengan pembelajaran berbasis teks.

(Wulandari, 2022) menyatakan bahwa Microsoft Powerpoint mempunyai banyak manfaat dalam konteks pembelajaran, antara lain: 1) Meningkatkan pemahaman siswa, Powerpoint memanfaatkan kombinasi teks, gambar, dan audio yang memudahkan siswa memahami materi pelajaran, terutama materi yang bersifat abstrak atau kompleks. 2) Meningkatkan minat belajar, dengan fitur yang ada seperti animasi, transisi, dan video, powerpoint dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. 3) Mendukung pembelajaran interaktif, powerpoint dapat digunakan untuk kuis, simulasi atau presentasi interaktif yang melibatkan siswa secara langsung. 4) Efisiensi dalam penyampaian materi, guru dapat menyusun materi secara sistematis dalam slide, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efisien. 5) Penyimpanan dan Distribusi Mudah, materi pembelajaran dalam powerpoint dapat dengan mudah disimpan dan diperbarui, dan dibagikan melalui berbagai platform, termasuk email dan cloud.

Microsoft Powerpoint memiliki sejumlah fitur unggulan yang mendukung penggunaannya dalam pembelajaran, antara lain: 1) Template dan Desain Slide, Powerpoint menyediakan berbagai template dan tema yang membantu guru membuat presentasi yang menarik secara visual tanpa memerlukan desain profesional. 2) Animasi dan Transisi, fitur ini memungkinkan pergerakan elemen pada slide untuk menarik

perhatian siswa dan menjelaskan konsep secara dinamis. 3) Integrasi Multimedia, Powerpoint mendukung penyisipan elemen multimedia seperti video, audio, dan gambar yang membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih beragam. 4) Hyperlink dan Navigasi Interaktif, guru dapat membuat slide interaktif dengan menambahkan hyperlink untuk navigasi antar-slide atau ke sumber eksternal, seperti video atau artikel online. 5) Presenter View, fitur ini memudahkan guru untuk melihat catatan pembicara, slide berikutnya, dan durasi presentasi tanpa dilihat oleh siswa. 6) Collaborative Tools, dengan integrasi Microsoft 365, Powerpoint memungkinkan kolaborasi real-time, dimana beberapa pengguna dapat mengedit slide secara bersamaan.

Dalam konteks pendidikan, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa (Wulandari, 2022). Salah satu media yang mudah diakses, terjangkau dan efektif adalah Microsoft Powerpoint. Dengan pengembangan yang tepat, Powerpoint dapat menjadi alat pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan siswa di era digital (Sudibyo, 2024). Sedangkan siswa di era digital memiliki karakteristik tertentu yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran (Afif, 2019), diantaranya yaitu: 1) Ketergantungan pada Teknologi: Siswa pada saat ini terbiasa untuk menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone. 2) Gaya Belajar Interaktif dan Visual: Siswa lebih menyukai materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif dan menggunakan elemen visual yang menarik. 3) Kemandirian belajar: Siswa cenderung memiliki kemampuan belajar mandiri melalui media digital. 4) Fleksibilitas Akses: Siswa membutuhkan media yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. 5) Kolaborasi dan Interaaktivitas: Siswa lebih suka pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dengan teman dan guru. Pengembangan media berbasis Powerpoint untuk memenuhi kebutuhan siswa di era digital harus melibatkan perencanaan yang matang, desain yang menarik, dan integrasi teknologi yang relevan. Tahapan pengembangannya meliputi: analisis kebutuhan dan desain media. Powerpoint dapat diintegrasikan dengan teknologi lain untuk meningkatkan interaktivitas seperti: Kuis Interaktif, Integrasi dengan Tools Online, Augmented Reality (AR), Cloud Integration.

Dalam penggunaan Microsoft powerpoint, minat belajar siswa lebih tinggi dan siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Nugraha dkk., 2021). Sedangkan keunggulan Microsoft Powerpoint yang dikembangkan untuk era digital adalah 1) Mudah digunakan, 2) Dapat disesuaikan, 3) Aksesibilitas Tinggi, 4)

Interaktif dan Menarik, 5) Efisien Secara Waktu dan Biaya. Walaupun Powerpoint memiliki banyak keunggulan, ada beberapa masalah yang perlu diatasi yaitu: 1) Keterbatasan Teknologi di Sekolah: Solusinya adalah mengembangkan Powerpoint yang ringan dan dapat diakses diperangkat sederhana. 2) Minimnya Kemampuan Guru dalam Mendesain: Solusinya adalah memberikan pelatihan kepada para guru untuk meningkatkan keterampilan desain media pembelajaran. 3) Kekakuan dalam Interaktivitas: Solusinya adalah mengintegrasikan Powerpoint dengan teknologi lain.

3. Kuis Sebagai Metode Pembelajaran Pada Siswa SMK

Kuis merupakan salah satu metode pembelajaran yang cukup efektif yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman konsep (Sela dkk., t.t.). Kuis juga merupakan salah satu alat evaluasi yang berbentuk pertanyaan yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran (Gustina, 2021). Manfaat kuis pada pembelajaran matematika di SMK menurut (Made dkk., 2023) antara lain: 1) Meningkatkan minat belajar, 2) memperkuat konsep kejuruan, 3) membantu evaluasi pembelajaran, 4) mengasah keterampilan kognitif dan analitis, 5) menciptakan pembelajaran yang interaktif. Jenis-jenis kuis yang bisa digunakan dalam pembelajaran siswa SMK yaitu: 1) Kuis Tertulis (soal esai atau pilihan ganda), 2) kuis digital (Microsoft Powerpoint, Quizizz, Kahoot, Dll). 3) kuis praktik (menguji kemampuan sesuai jurusan). 4) kuis cepat tepat (menjawab pertanyaan secara tepat, cepat dan akurat). 5) kuis berbasis tim (berkelompok). Kelebihan metode kuis pada pembelajaran matematika di SMK, 1) meningkatkan keterlibatan siswa, 2) memudahkan guru untuk mengidentifikasi pemahaman siswa secara individu, 3) membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diajarkan, 4) memotivasi siswa. Sedangkan tantangan dalam menerapkan metode kuis di SMK meliputi: 1) persiapan guru, 2) akses teknologi, 3) kesulitan siswa, 4) keterbatasan waktu (Putra & Edora, 2021)

4. Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint

Kuis interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. (Sudjana, Rivai, 2010) menyatakan bahwa kuis interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang menantang. Tantangan tersebut dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, meningkatkan daya ingat dan juga minta belajar siswa, karena kuis membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Kuis interaktif sering digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sebelum

evaluasi yang sebenarnya. Kuis interaktif berbasis teknologi dapat menggunakan aplikasi Powerpoint, dimana aplikasi ini memungkinkan guru untuk menambahkan elemen multimedia, seperti gambar, video dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik (Simangunsong & Mustika, 2022). Media pembelajaran kuis interaktif yang dibuat oleh peneliti berisikan soal-soal dengan kategori kesulitan yang berbeda setiap levelnya. Semakin sulit soal semakin banyak poin yang didapatkan. Kuis sang juara ini terinspirasi dari salah satu program TV yaitu “Who Wants To Be a Millionaire”, akan tetapi nominal uang yang ada pada program tersebut digantikan dengan poin-poin yang diperoleh oleh pemain. Tujuan dari kuis ini yaitu mengumpulkan sebanyak mungkin poin dengan cara menjawab soal-soal matematika dengan waktu yang telah ditentukan.



Gambar 3. Kuis Who Wants To Be a Millionaire



Gambar 4. Kuis Interaktif

- a. Aturan Media Pembelajaran *Kuis Interaktif*

Bermain adalah suatu hal yang menyenangkan bagi siswa, oleh karena itu belajar dengan diselingi permainan akan lebih menarik perhatian bagi siswa. Dengan adanya kuis interaktif ini, siswa diharapkan akan termotivasi dalam belajar. Dalam sebuah permainan yang dibentuk menjadi kuis tentunya ada beberapa aturan yang harus di perhatikan agar permainan berjalan dengan baik.

1. Kuis ini bisa dimainkan secara individu ataupun kelompok.
2. Para pemain akan memainkan permainan ini secara terpisah secara bergantian.
3. Pemain harus menjawab soal-soal untuk mengumpulkan sebanyak mungkin poin.
4. Pemain yang mengumpulkan poin paling banyak, dialah yang keluar sebagai pemenang.
5. Setiap soal memiliki batas waktu 30 detik hingga 2 menit, tergantung level kesulitan soal yang dikerjakan.
6. Pemain harus menjawab soal sebelum waktu habis, jika waktu sudah habis dan pemain belum bisa menjawab, maka dianggap salah dan pemain akan kehilangan poin.
7. Kuis ini bisa dimainkan dalam mode solo atau kompetisi, pada mode solo pemain akan memainkan kuis tersebut untuk mendapatkan nilai tertinggi, sedangkan mode kompetisi, pemain akan bermain dan berlomba mendapatkan nilai tertinggi dan keluar sebagai pemenang.

Kelebihan penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis Microsoft Powerpoint (Putri, 2021):

1. Interaktivitas Tinggi
2. Visualnya menarik
3. Mudah digunakan
4. Evaluasi yang efektif
5. Aksesibilitas

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran kuis interaktif berbasis powepoint adalah (Latifah dkk., 2023):

1. Keterbatasan interaktivitas kompleks
2. Ketergantungan pada perangkat
3. Potensi kesalahan teknis
4. Kurangnya adaptabilitas pada pengguna yang berbeda
5. Proses pembuatan yang memakan waktu

5. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan atau perhatian siswa yang secara terus-menerus terhadap suatu kegiatan dalam pembelajaran, yang disertai dengan perasaan senang dan keinginan untuk memahami atau menguasai materi pembelajaran (Kurniasari dkk., 2021). Minat akan berpengaruh pada semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dapat tercapai, semangat itulah yang menjadi modal utama bagi setiap individu untuk melakukan suatu kegiatan. Minat belajar mencerminkan motivasi intrinsik siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar merupakan suatu rasa ketertarikan atau perhatian terhadap aktivitas belajar (Djamarah, 2008) dan mendorong siswa untuk secara sukarela terlibat langsung dalam kegiatan tersebut tanpa dorongan dari orang lain (Purwanto, 2010). Minat juga dapat diartikan sebagai sikap kecenderungan seseorang terhadap sesuatu. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap belajar, karena apabila bahan ajar tidak sesuai dengan minat siswa, maka dalam proses belajarnya tidak akan optimal, karena tidak adanya daya tarik (Nasrun, 2015). Dengan adanya minat belajar ini maka pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap hasil dan prestasi belajar siswa. Minat akan timbul jika kita memahami sesuatu, dan memahami sesuatu haruslah banyak belajar, oleh sebab itu, semakin banyak belajar maka semakin luas minatnya (Rusmiati, 2017). (Syah, 2008) mendefinisikan bahwa minat belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa yang dapat dilihat melalui rasa antusias dalam pembelajaran, perhatian, dan semangat untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut (Hilgard dan Atkinson., 2003) minat belajar adalah suatu keadaan mental atau emosional yang secara aktif akan membuat siswa tertarik terhadap kegiatan atau objek sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan dari beberapa definisi diatas maka bisa disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor psikologis yang penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa di pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi, akan memusatkan perhatian kedalam pembelajaran dan mampu berkonsentrasi dengan baik. Setiap siswa memiliki minat belajar yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya. Minat belajar siswa tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor. Faktor tersebut meliputi:

a. Faktor Internal

- 1) Motivasi Intrinsik: Dorongan yang datang dari dalam diri siswa, seperti ambisi dan rasa keingintahuan.

- 2) **Kebutuhan Psikologis:** Kebutuhan untuk merasa dihargai, merasa diakui, dan keinginan untuk lebih unggul dan berprestasi.
 - 3) **Gaya Belajar:** Visual, auditori dan Kinestetik.
 - 4) **Kepercayaan Diri:** Keyakinan siswa terhadap kemampuannya agar bisa berhasil dalam belajar
- b. **Faktor Eksternal**
- 1) **Lingkungan Sekolah:** Suasana kelas, metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.
 - 2) **Guru:** Cara guru dalam memotivasi siswa agar belajar, penggunaan teknologi dan membangun hubungan yang positif dengan siswa.
 - 3) **Keluarga:** Dukungan dari orang tua baik dalam hal finansial maupun motivasi agar siswa belajar, selain itu juga suasana belajar di rumah.
 - 4) **Teman Sebaya:** Pengaruh dari teman, agar siswa terdorong atau bisa juga menjadi penghambat minat belajarnya.
 - 5) **Media Pembelajaran:** Penggunaan alat bantu seperti Microsoft Powerpoint, Video Pembelajaran dan Game Interaktif.

Selain faktor, minat belajar juga terdiri dari beberapa aspek atau indikator yang saling

Berkaitan. Indikator-indikator ini yang dijadikan acuan untuk menganalisis sejauh mana siswa memiliki minat dalam belajar. Berikut adalah indikator-indikator dari minat belajar menurut (Lestari Dkk., 2017) antara lain: 1) Perasaan Senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) Keterlibatan dalam belajar. Sedangkan menurut (Darmadi, 2017) indikator minat belajar antara lain: 1) adanya pemusatan perhatian, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran agar dapat menghasilkan yang terbaik. Dari beberapa indikator minat belajar maka disimpulkan indikator-indikator minat belajar yang dijadikan acuan untuk menganalisis minat belajar siswa, antara lain.

- a. **Ketertarikan dalam belajar:** Perasaan suka terhadap materi pembelajaran atau aktivitas yang dilakukan.
- b. **Perhatian dalam belajar:** Siswa yang berminat terhadap pembelajaran akan memberikan perhatian penuh terhadap materi atau kegiatan pembelajaran.

- c. Keterlibatan dalam belajar: Keterlibatan yang aktif dalam pembelajaran mencakup partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, baik secara mental (berpikir kritis) maupun secara fisik (menulis dan berbicara).
- d. Perasaan senang: Rasa senang adalah perasaan yang positif dari siswa terhadap proses pembelajaran. Jika siswa merasa senang maka mereka akan lebih termotivasi dalam belajar.

Tabel 2. indikator Minat Belajar

No	Indikator
1	Ketertarikan dalam belajar
2	Perhatian dalam belajar
3	Keterlibatan dalam belajar
4	Perasaan Senang

(Lestari Dkk., 2017)

Minat belajar adalah kunci dalam keberhasilan pendidikan, khususnya matematika (Azanis Zahirah dkk., 2024). Selain itu, siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih mudah mengingat materi yang dipelajari (Tambunan, 2016). Dengan minat belajar yang tinggi, siswa akan lebih termotivasi untuk mencari informasi dan sumber belajar lain untuk menyelesaikan tugas (Aprijal dkk., 2020). Minat belajar juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Sopiansah & Almujab, 2019). Dalam jangka panjang minat belajar bermanfaat untuk menciptakan kebiasaan belajar mandiri (Sugiharti dkk., 2024). Matematika sering dianggap tidak relevan bagi siswa SMK dengan jurusan Produksi Film. Namun, pada kenyataannya pemahaman matematika sangat penting, karena matematika merupakan fondasi untuk keterampilan analitis, kreativitas, dan penyelesaian masalah yang mendukung segala bidang, termasuk dibidang seni pada jurusan produksi film. Relevansi matematika pada bidang produksi film misalnya pada Teknik sinematografi, ada rasio aspek yang menggunakan matematika untuk menghitung perbandingan rasio layar, contoh: rasio 16:9 atau 4:3, dimana ini sangat penting dalam framing visual. Selain rasio biasanya ada teknik sinematografi adalah pada geometri kamera. Dimana posisi, sudut pengambilan gambar, dan perspektif memerlukan pemahaman dasar pada geometri. Selain teknik sinematografi ada juga teknik pengaturan pencahayaan, pada teknik ini perlu perhitungan

intensitas cahaya yang masuk agar pencahayaan pada lokasi syuting dapat optimal sesuai yang dibutuhkan. Ada pula refleksi dan bayangan, yaitu tentang sudut pantulan dan penyerapan cahaya. Dalam proses akhir (proses pengeditan video) juga memerlukan konsep matematika, dimana algoritma pengeditan video seperti transisi, penghapusan gangguan, dan manipulasi warna juga menggunakan prinsip yang ada pada matematika. Efek visual (VFX) seperti transformasi objek, scaling dan rotasi dalam sebuah perangkat lunak animasi juga memerlukan pengetahuan matematika. Dan yang terakhir adalah yang paling penting yaitu pengelolaan anggaran dan manajemen produksi. Dimana dalam pengelolaan anggaran, ada pengelolaan biaya produksi, peralatan dan sumber daya membutuhkan keterampilan berhitung dan statistik. Selain itu, dalam manajemen produksi, perencanaan jadwal dengan konsep seperti estimasi waktu (*Time management*) dan produktivitas tim melibatkan matematika. Tantangan dalam meningkatkan minat belajar matematika pada jurusan produksi film, pandangan matematika yang tidak relevan pada bidang ini, mengakibatkan banyak siswa merasa bahwa matematika tidak penting karena tidak berhubungan langsung dengan jurusan mereka. Adanya beberapa siswa yang mempunyai kendala dalam pemahaman dasar matematika menyebabkan mereka kurang percaya diri. Pendekatan pembelajaran, metode dan media pembelajaran yang kurang memadai sering kali tidak menarik bagi siswa dengan jurusan yang mengedepankan seni. Strategi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SMK jurusan produksi film misalnya: 1) mengaitkan matematika dengan dunia produksi film. 2) menggunakan pembelajaran yang berbasis proyek (PJBL). 3) menggunakan alat bantu pembelajaran yaitu media interaktif. 4) menggunakan pendekatan kooperatif (berbasis kelompok) agar siswa bisa berkolaborasi dengan teman yang lain. 5) menggunakan permainan yang bersifat edukatif (Gamifikasi) agar siswa lebih antusias untuk belajar.

6. Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Produksi Film

Pembelajaran matematika di sekolah menengah kejuruan (SMK) memiliki peran yang cukup signifikan karena tidak hanya berperan pada pengembangan kemampuan kognitif siswa akan tetapi sebagai dasar dari kompetensi kejuruan yang dipilih (Febriantika, 2019). Pembelajaran matematika pada SMK diarahkan untuk mendukung keterampilan siswa sesuai dengan kebutuhan pada dunia kerja dan industri (Arry dkk., 2022). Tujuan pembelajaran matematika di SMK adalah untuk memberikan bekal siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan kreatif serta keterampilan dalam

memecahkan masalah. Ciri khas dari pembelajaran matematika di SMK: 1) pembelajaran matematika di SMK, lebih menekankan pada aplikasi konsep matematika dalam situasi praktis, seperti perhitungan anggaran, analisis data dan pengukuran. 2) Relevansi dengan jurusan, pada materinya harus disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing jurusan. 3) menggunakan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual (berdasarkan situasi nyata), sehingga lebih relevan dan menarik. Tantangan yang ditemukan pada pembelajaran matematika di SMK, 1) kurangnya minat siswa, 2) variasi kemampuan siswa, 3) terbatasnya sumber daya, 4) keterbatasan kemampuan guru.

METODE PENELITIAN

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran *Research & Development (R&D)*. (Sukmadinata., 2017) mendefinisikan *Research & Development (R&D)* merupakan suatu prosedur untuk membuat dan mengembangkan suatu produk baru atau untuk menyempurnakan produk yang sudah ada dan menghasilkan produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, metode penelitian ini memiliki tujuan yaitu digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu yang valid, praktis, dan efektif agar dapat digunakan dalam pembelajaran (Haryati, 2012). Model penelitian dalam penelitian ini adalah model prosedural yang prosesnya bersifat deskriptif. Selain itu, peneliti mencari kajian dari sumber yang relevan dengan topik yang diteliti. Peneliti menggunakan media yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya, informasi dan data dari lapangan dianalisis untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Penelitian ini juga menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain/rancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Prosedur penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 5. Bagan Model Penelitian ADDIE

2. Lokasi penelitian

Lokasi pada penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen Kecamatan Kapanjen, Kabupaten Malang. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini karena peneliti merupakan guru matematika pada sekolah tersebut. Dan berdasarkan hasil observasi selama mengajar diperoleh bahwa siswa menunjukkan ketidaktertarikan dengan mata pelajaran matematika, sehingga kurang memiliki minat belajar pada saat pembelajaran matematika dikelas. Dengan adanya hal ini peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan antara media pembelajaran dan minat belajar

3. Subjek Penelitian

a. Subjek Validasi

Subjek validasi terdiri dari dua validator yang ahli dibidangnya. Validator ahli media pembelajaran dan ahli materi adalah dosen dari Universitas Insan Budi Utomo Malang pada Program Studi Pendidikan Matematika.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas X (Fase E) pada kompetensi keahlian Produksi Film. Subjek terdiri atas 20 siswa dengan 6 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan subjek berdasarkan pada observasi kelas yang dilakukan oleh peneliti. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kompetensi keahlian produksi film lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran daripada dengan pembelajaran matematika yang konvensional. Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah pengaruh dari media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Model ini menggunakan 5 tahapan yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Ada beberapa tahapan pada model ini yaitu:

Tabel 3. Prosedur Pengembangan

Tahap	Kegiatan
Tahap Analisis	a) Menganalisis kurikulum yang dipakai mencakup kurikulum yang dipakai dan juga materi yang ada pada capaian pembelajaran. b) Menganalisis kebutuhan siswa c) Menganalisis minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika
Tahap Desain	Perancangan produk yang akan dibuat
Tahap Pengembangan	a) Pembuatan media kuis interaktif yang sudah didesain b) Validasi ahli media dan ahli materi
Tahap Implementasi	a) Tahap penerapan kepada subjek uji coba b) Pemberian angket
Tahap Evaluasi	Mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan

(Dyani, 2019)

Tahapan Analisis

Pada tahap ini, merupakan tahap awal pengembangan. Peneliti melakukan analisis awal yang meliputi analisis kurikulum, analisis karakter siswa, analisis media dan analisis minat belajar matematika siswa. Hasil dari analisis akan dijadikan acuan dalam perancangan media pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui materi yang bisa dikembangkan dalam media pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran yang sudah ada pada kurikulum serta keterkaitan dengan materi yang akan digunakan. Berdasarkan analisis ini, peneliti memilih materi Barisan dan Deret (Aritmatika dan Geometri) pada elemen bilangan. Analisis karakter siswa dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan belajar siswa berdasarkan usia dan gaya belajar

mereka. Analisis minat belajar siswa, pada analisis ini peneliti menggunakan angket minat belajar sebelum media diuji cobakan, untuk melihat tingkat minat belajar siswa pada kompetensi keahlian Produksi Film. Setelah itu dilakukan analisis media, pada analisis ini peneliti melakukan wawancara kepada siswa, mengenai kebutuhan media belajar yang ingin mereka gunakan.

Tahap Desain (Perancangan)

Tahapan desain ini adalah tindak lanjut dari tahap pertama. Pada tahap ini peneliti membuat suatu perancangan untuk produk yang akan dibuat dan disesuaikan dengan hasil analisis yang sudah dilakukan. Tahapan pertama pada tahap ini adalah menentukan topik atau materi yang akan diujikan dalam media ini peneliti memilih materi barisan dan deret (aritmatika dan geometri), alasan pemilihan materi tersebut karena peneliti sudah mengajarkan siswa pada materi tersebut, akan tetapi hasilnya belum maksimal. Selanjutnya peneliti merancang alur visual yang ada dalam media powerpoint.

- **Halaman pembuka:** Slide ini menampilkan judul kuis, dengan logo dari sekolah untuk menunjukkan identitas media pembelajaran.
- **Halaman Petunjuk:** Slide ini memberikan panduan tentang tata cara penggunaan media, siswa harus memilih jawaban yang benar. Apabila jawabannya tidak tepat, siswa diarahkan untuk melihat jawaban yang benar sebelum lanjut ke soal berikutnya.
- **Halaman Pertanyaan:** Bagian ini adalah bagian inti kuis, dimana pada setiap slidanya berisi satu pertanyaan. Dan untuk interaktivitas, maka ditambahkan tombol pilihan jawaban menggunakan hyperlink untuk dihubungkan dengan slide lain.
- **Halaman skor:** Setelah siswa menjawab pertanyaan, siswa akan dialihkan ke halaman skor.

Agar kuis lebih menarik maka diberikan beberapa fitur interaktif, antara lain: 1) Navigasi yang menggunakan hyperlink: Tombol-tombol pada slide yang menghubungkan setiap halaman. 2) Penambahan suara latar dan efek suara pada media. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen untuk pengumpulan data meliputi: (lembar validasi, lembar observasi, dan angket/kuesioner).

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya direalisasikan kedalam bentuk media pembelajaran interaktif menggunakan bantuan Microsoft Powerpoint. Tahapan ini meliputi kegiatan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan berdasarkan desain yang telah dibuat yang kemudian akan divalidasi oleh para ahli. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan salah satu fasilitas Microsoft, yaitu *Powerpoint*. Lalu kemudian produk yang dihasilkan dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Rancangan tersebut diuraikan seperti dibawah ini:

Pembuatan Media

Proses pembuatan media dimulai dengan memanfaatkan Microsoft powerpoint sebagai alat utamanya. Berikut adalah langkah-langkahnya:

- a. Penyusunan slide pada storyboard: Slide dirancang berdasarkan alur yang telah dirumuskan, mulai dari halaman pembuka, petunjuk, pertanyaan hingga skor akhir.
- b. Penambahan elemen visual: agar kuis menarik perhatian siswa tambahkan animasi atau ikon-ikon untuk memperjelas tombol navigasi.
- c. Penambahan efek transisi dan animasi: menggunakan transisi antar slide untuk menciptakan pengalaman interaktif dan menyenangkan.

Validasi Ahli

Setelah media selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi untuk memastikan kevalidan konten dan desain. Validasi tersebut melibatkan:

- a. Ahli materi sebagai penguji validitas materi pelajaran. Hal yang diuji ahli materi seputar materi yang sesuai, konsep, bahasa dan keruntutan materi.
- b. Ahli media sebagai penguji validitas dari desain pengembangan media pembelajaran. Hal yang di uji meliputi: tampilan fisik, desain visual, tata letak, ketepatan font, warna, dan ukuran.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan. Apabila media pembelajaran masih kurang

valid, maka peneliti harus melakukan revisi yang relevan sesuai dengan masukan dari para ahli materi dan media. Setelah itu, media dapat diuji cobakan ke subjek penelitian pada tahap selanjutnya.

Tahap Implementation (Tahap Implementasi)

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan mulai diterapkan kedalam proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menguji keberhasilan media dalam membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Implementasi dilakukan dengan dua langkah.

Uji Coba Awal

Langkah pertama adalah melakukan uji coba terbatas dikelompok kecil yang digunakan untuk mengevaluasi fungsi dan teknis kuis sebelum digunakan untuk skala luas.

Prosedur Uji Coba:

- 1) Memilih kelompok kecil dengan ketentuan yaitu menggunakan siswa berdasarkan dari hasil analisis siswa dengan minat belajar yang rendah, agar siswa yang mempunyai tingkat minat belajar rendah, mendapatkan lebih banyak waktu untuk menggunakan media yang telah dibuat.
- 2) Memberikan arahan singkat kepada siswa tentang penggunaan media kuis.

Aspek yang dievaluasi:

- 1) Teknis: Periksa apakah hyperlink dan transisi sesuai dengan yang diharapkan.
- 2) Keterlibatan siswa: amati apakah siswa terlihat antusias dalam menggunakan media pembelajaran.

Pelaksanaan di Kelas

Uji coba diberikan di skala kecil terlebih dahulu kepada siswa dengan kategori minat belajar sangat rendah berdasarkan angket awal minat belajar yang telah diberikan. Setelah uji coba awal, media pembelajaran bisa digunakan pada skala kelas yang lebih luas. Setelah media di

implementasikan, lalu siswa diberikan angket minat belajar sesudah uji coba media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi kepada siswa. Dalam tahap ini peneliti juga mengamati perilaku siswa selama berjalannya pembelajaran untuk mengetahui penghambat dan temuan baru saat pengimplementasian media pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, yaitu tahap penilaian tentang apakah media pembelajaran yang sudah di ujicobakan berhasil mencapai tujuannya atau belum. Ada beberapa tahap aspek evaluasi kelayakan menurut Branch:

- a. Performance : Kualitas produk yang sudah dikembangkan, meliputi desain produk, isi, dan tingkat kelayakannya serta kemudahan dalam penggunaan yang dinilai oleh validator.
- b. Learning (hasil) : Pada aspek ini yang dinilai adalah perubahan minat belajar yang dihasilkan setelah produk dikembangkan. Apakah sesuai dengan tujuan yang sudah dirumuskan oleh peneliti.
- c. Preception (persepsi): Aspek ini dilihat dari persepsi siswa pada produk/media yang telah dikembangkan, dimana dalam hal ini peneliti observasi sebagai pengumpulan datanya.

5. Jenis data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan lembar observasi yang diberikan kepada validator dan subjek ujicoba. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan saran dari validator ahli terhadap pengembangan media.

6. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat untuk digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian dengan tujuan mempermudah jalannya penelitian sehingga mendapatkan hasil yang baik. Pada penelitian ini terdapat beberapa instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti:

a. Angket

Instrumen ini digunakan pada analisis awal dan akhir setelah uji coba produk dan pada saat validasi media. Angket tersebut berisi tentang beberapa pernyataan yang diajukan kepada validator untuk memperoleh informasi seputar kevalidan dan kelayakan media. Selain itu angket juga

diberikan kepada siswa sebagai subjek penelitian, untuk mengukur meningkatnya minat belajar siswa sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran. Pada penilaian angketnya, peneliti menggunakan skala likert dengan poin 1 sampai 5 dikategori (1) Sangat tidak setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Cukup, (4) Setuju, (5) Sangat Setuju.

Tabel 4. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat Setuju

(Sugiyono, 2019)

Adapun kisi-kisi lembar angket validasi materi, media dan angket respon minat belajar siswa.

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli media

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Kesesuaian materi	1,2,3,7, dan 9	5
Keakuratan materi	4,5,11 dan 12	4
Relevansi	6,8,10 dan 13	4
Kebermanfaatan	14	1
Total		14

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Desain media	1,2,3,4,5,6,7,8,14 dan 15	10
Kemudahan penggunaan	10,11,12,dan 13	4
Mendorong keingintahuan	9	1
Total		15

Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket Analisis Minat Belajar

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Ketertarikan dalam belajar	1,2,3,4, dan 5	5
Perhatian dalam belajar	6,7, dan 8	3
Keterlibatan dalam belajar	9,10,11,12 dan 13	5
Perasaan senang	14,15 dan 16	3
Total		16

b. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan dengan tatap muka dengan tanya jawab secara langsung antara peneliti kepada narasumber (sumber data) dengan tujuan untuk memperoleh informasi (Rosaliza, 2015). Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada subjek penelitian untuk memperoleh informasi tentang apa yang dibutuhkan oleh siswa. Wawancara ini dilakukan pada tahap analisis media. Wawancara bertujuan agar peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai data yang diperoleh dari angket.

c. Lembar Observasi

Observasi dapat diartikan dengan pemusatan perhatian terhadap objek yang dilakukan melalui pengamatan langsung yang melibatkan seluruh indra untuk memperoleh data yang diinginkan. Observasi pada penelitian ini dilakukan saat proses uji coba produk kepada siswa dikelas X SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui situasi, kondisi selama ujicoba media pembelajaran. Adapun penilaian dari lembar observasi ini adalah (1) “Ya”, (2) Kadang-kadang, dan (3) Tidak.

Tabel 8. Kisi-kisi Lembar Observasi Minat Belajar

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Ketertarikan dalam belajar	1 dan 2	2
Perhatian dalam belajar	4	1
Keterlibatan dalam belajar	5, 6, dan 7	3
Perasaan senang	3, 8 dan 9	3
Total		9

7. **Teknik Analisis data**

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket validasi dan angket minat belajar. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara sebelum uji coba, dan dari observasi yang dilakukan oleh peneliti.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa data hasil wawancara dan hasil

observasi siswa. Hasil wawancara dilakukan sebelum ujicoba media dan hasil observasi dilakukan selama media diujicobakan.

2. Data Kuantitatif

d. Analisis Validitas Produk

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengukur validitas media, diberikan angket kepada validator ahli yang mengisi beberapa pertanyaan dengan skor berskala 1-5. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi akan dinilai dengan kriteria dibawah ini:

Tabel 9. Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk

Persentase	Kriteria	Keterangan
80% < Nilai ≤ 100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid/tidak perlu revisi
60% < Nilai ≤ 80%	Baik	Layak/valid/ perlu sedikit revisi
40% < Nilai ≤ 60%	Cukup	Kurang layak/kurang valid/perlu revisi
20% < Nilai ≤ 40%	Kurang	Tidak layak/tidak valid/perlu direvisi
0% < Nilai ≤ 20%	Sangat kurang	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu direvisi

(Dyani, 2019)

Selain itu produk dikatakan valid/layak apabila validator menyatakan bahwa media tersebut dapat digunakan dengan atau tanpa revisi sesuai saran dan masukan dari validator. Cara penilaian kelayakan produk yaitu dengan memberikan penilaian kepada validator bersamaan dengan pemberian angket validasi beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba.

Analisis minat belajar awal pada siswa

Analisis ini digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa, analisis ini dilakukan per indikator pada setiap siklus ujicoba. Analisis untuk angket minat belajar siswa menggunakan rata-rata nilai yang diperoleh dari total nilai skor perindikator

Analisis skor perindikator

Rata – rata perindikator

$$= \frac{\text{Total skor perindikator}}{\text{Jumlah responden} \times \text{nilai maksimal perindikator}}$$

Tabel 10. Kriteria Interpretasi Angket Minat Belajar Siswa

Interval	Kategori
1.00 - 1.80	Sangat Rendah
1.81 - 2.60	Rendah
2.61 - 3.40	Sedang
3.41 - 4.20	Tinggi
4.21 - 5.00	Sangat Tinggi

(Siregar, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) hasil penelitian ini adalah:

Analysis (analisis)

- Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum peneliti menemukan bahwa materi barisan dan deret sudah dianalisis pada kurikulum merdeka berdasarkan capaian pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan yaitu “Di akhir Fase E, peserta didik dapat menggeneralisasi sifat-sifat bilangan berpangkat (termasuk bilangan pangkat pecahan) Mereka dapat menerapkan **barisan dan deret aritmatika dan geometri**, termasuk masalah yang terkait bunga tunggal dan bunga majemuk”. Materi ini relevan dengan pengembangan kompetensi matematika siswa, khususnya dalam kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengaplikasian konsep dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi ini guru juga diberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan pendekatannya sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi barisan dan deret memiliki tingkat kesulitan

yang memadai untuk kemampuan siswa. Tetapi ada pula siswa yang memerlukan bantuan untuk lebih memahami secara mendalam terhadap materi ini oleh sebab itu diperlukan media yang tepat agar guru dapat memastikan semua siswa mampu menguasai konsep ini. Selain itu materi ini juga terintegrasi dengan baik oleh konsep matematika lainnya, seperti aljabar.

Tabel 11. Analisis Kurikulum Matematika Fase E

No	Elemen Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1	Bilangan	Di akhir fase E, peserta didik dapat menggeneralisasi sifat-sifat bilangan berpangkat (termasuk bilangan berpangkat pecahan). Mereka dapat menerapkan barisan dan deret aritmatika dan geometri, termasuk masalah yang terkait bunga tunggal dan bunga majemuk.	a) Menjelaskan pengertian barisan dan deret (aritmatika dan geometri) b) Menyelesaikan masalah kontekstual yang terkait dengan barisan dan deret (aritmatika dan geometri).

- Analisis Karakter Siswa

Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas X yang terdiri dari 6 laki-laki dan 14 perempuan. Siswa memiliki rentang usia 16 hingga 18 tahun dengan mayoritas dari latar belakang sosial ekonomi yang rendah hingga menengah. Hasil tes diagnostik menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal siswa adalah 68% dan berada pada kategori sedang. Dari segi gaya belajar, analisis menunjukkan bahwa pada kelas ini siswa memiliki gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami materi melalui grafik dan diagram, sedangkan siswa dengan gaya belajar auditori membutuhkan penjelasan rinci secara verbal, dan siswa dengan gaya belajar kinestetik cenderung lebih banyak terlibat dalam pembelajaran menggunakan media, alat peraga atau simulasi. Dalam aspek motivasi belajar, sebagian siswa memiliki motivasi belajar yang tergolong sedang. Siswa cenderung kehilangan fokus belajar ketika pembelajarannya membosankan. Berdasarkan kondisi psikologis, siswa cenderung mengalami kecemasan ringan hingga sedang saat menghadapi materi matematika, yang memengaruhi cara mereka menyelesaikan soal. Dalam interaksi sosialnya siswa menunjukkan dinamika yang beragam. Siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok kecil dibandingkan individu. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran kooperatif

untuk meningkatkan partisipasi mereka. Berdasarkan analisis ini, diperlukan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan terjangkau.

- Analisis Minat Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan angket minat belajar matematika, yang diberikan oleh peneliti kepada siswa sebelum di uji cobakan media memperoleh rata-rata sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Angket Awal Minat Belajar Siswa

Indikator	Awal	
	Rata-rata	Kategori
Ketertarikan dalam belajar	2,1	Rendah
Perhatian dalam belajar	2,73	Sedang
Keterlibatan dalam belajar	2,36	Rendah
Perasaan senang	2,77	Sedang
Rata-rata keseluruhan	2,425	Rendah

Berdasarkan hasil dari angket awal minat belajar, maka peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas X pada kompetensi keahlian produksi film masih dalam dikategori rendah, yaitu 2,425. Pada tahap ini peneliti juga menemukan ada tiga siswa dengan kategori minat belajar sangat rendah. Penemuan ini dijadikan oleh peneliti sebagai sampel untuk diwawancara lebih mendalam untuk analisis media dan kebutuhan siswa.

- Analisis Media dan Kebutuhan Siswa

Pada analisis ini peneliti menggunakan instrumen wawancara untuk memperoleh data kebutuhan media yang ingin digunakan oleh siswa. Subjek yang digunakan untuk wawancara adalah siswa yang memiliki hasil angket minat belajar dengan kategori sangat rendah pada analisis awal angket minat belajar siswa. Dari hasil wawancara oleh tiga subjek yaitu, AZA, BGNP dan MFA diperoleh bahwa siswa mudah bosan dalam pembelajaran dan mereka akan lebih tertarik dengan matematika apabila diselingi dengan permainan, kuis dan media.

Design (perancangan)

Sesudah tahap analisis, maka tahapan selanjutnya yaitu tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan dan perencanaan tentang bentuk media yang akan dikembangkan dan mempersiapkan semua yang dibutuhkan pada tahap selanjutnya. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah:

a. Perancangan Spesifikasi Produk

Media yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media berbasis powerpoint, yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan Microsoft Powerpoint.
- 2) Isi dari media pembelajaran ini adalah materi barisan dan deret (aritmatika dan geometri).
- 3) Media ini berisikan materi dengan didukung visual, audio dan kuis.
- 4) Media pembelajaran berbasis powerpoint ini bisa diterapkan menggunakan handphone, komputer dan laptop.
- 5) Media pembelajaran bersifat offline (tidak harus memakai internet).
- 6) Hasil kuis yang diperoleh oleh siswa bisa langsung dilihat dilayar, setelah siswa menjawab pertanyaan.

a. Perancangan Produk

Pada tahap ini peneliti membuat kerangka dari setiap slide media yang dikembangkan, adapun kerangka isi dari media berbasis powerpoint adalah sebagai berikut:

- 1) Halaman Judul
- 2) Halaman Tujuan
- 3) Halaman Petunjuk media
- 4) Halaman Pertanyaan
- 5) Halaman Skor
- 6) Halaman Umpan Balik

b. Menyusun Instrumen Validasi

1) Instrumen Validasi Ahli Media

Ada beberapa indikator penilaian adalah:

- a) Desain media
- b) Kemudahan Penggunaan

- c) Mendorong Keingintahuan
- 2) Instrumen Validasi Materi
 - Terdapat beberapa indikator penilaian antara lain:
 - a) Kesesuaian materi
 - b) Keakuratan materi
 - c) Relevansi
 - d) Kebermanfaatan
- 3) Instrumen angket analisis awal
 - Indikatornya antara lain:
 - a) Ketertarikan dalam belajar
 - b) Keterlibatan dalam belajar
 - c) Perhatian dalam belajar

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini pembuatan awal media dilakukan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Program yang digunakan untuk mendesain media ini adalah Powerpoint. Pada halaman awal media ini berisi judul media dengan dilengkapi logo sekolah sebagai identitas media pembelajaran.

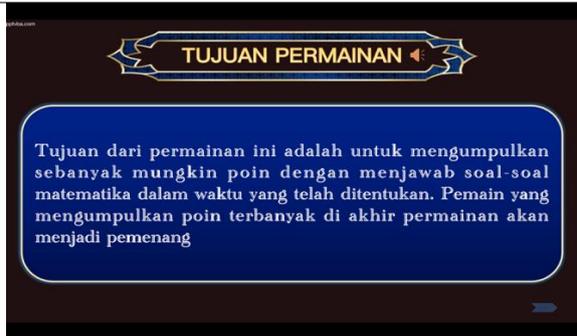
- a. Membuat Media Pembelajaran

Tabel 13. Media Kuis Interaktif

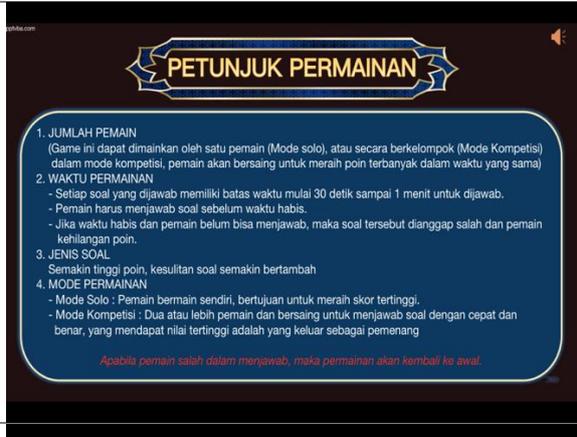
1 Tampilan halaman pertama Tampilan halaman pertama berupa tampilan dengan animasi bergerak, disertai dengan audio pendukung agar media lebih menarik.



2 Tampilan halaman tujuan (Pada halaman ini berisi tentang tujuan permainan)



3 Tampilan petunjuk permainan



4 Tampilan level soal



5 Tampilan pertanyaan (kuis)



6 Tampilan perolehan poin



7 Tampilan penutup



b. Validasi Media

Tahap ini adalah tahap untuk memvalidasi kelayakan dari media. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Berikut adalah hasil dari validasi media:

1. Hasil analisis ahli media dan ahli materi

Tabel 14. Hasil Angket Validasi Ahli Materi

Indikator	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	96%	Sangat Baik
Keakuratan Materi	95%	Sangat Baik
Relevansi	100%	Sangat Baik
Kebermanfaatan	100%	Sangat Baik
Total Keseluruhan	97%	Sangat Baik

Tabel 15. Hasil Angket Validasi Ahli Media

Indikator	Persentase	Kategori
Desain Media	96%	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat Baik
Mendorong Keingintahuan	100%	Sangat Baik
Total Keseluruhan	97%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada para validator, maka disimpulkan bahwa media sangat baik dan layak digunakan. Akan tetapi ada sedikit tambahan, ahli materi dan media menyarankan bahwa media bisa

digunakan dengan adanya sedikit revisi, yaitu pergantian warna media yang dinilai terlalu gelap dan revisi kata penghubung yang ada pada soal sebaiknya dipisah.

c. Mengganti warna media

Berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi selaku validator, warna dari media terkesan gelap, maka disarankan untuk mengganti warna dengan yang lebih terang sesuai dengan karakter siswa. Ahli materi juga menambahkan saran bahwa kata penghubung yang ada pada soal yang ada di media lebih baik dipisah. Dari saran yang sudah diberikan oleh ahli maka peneliti memperbaiki media yang sudah dikembangkan dengan tujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran. Setelah diperbaiki maka media ini siap. untuk di uji cobakan.

Tabel 16. Revisi Produk

Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
	<p>Warna media diganti dengan yang lebih menarik</p>	
	<p>Kata penghubung sebaiknya dipisah</p>	

Implementation (Implementasi)

Setelah media sudah melalui uji kevalidan dan kelayakan, maka media siap untuk diujicobakan kepada siswa. Konsep penting yang ada pada tahap ini adalah bagaimana cara peneliti menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Microsoft powerpoint. Setelah itu peneliti memberikan angket kepada siswa dan hasilnya untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 17. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Awal		Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
	Rata-rata	Kategori	Rata-rata	Kategori	Rata-rata	Kategori	Rata-rata	Kategori
Ketertarikan dalam belajar	2,1	Rendah	3,64	Sedang	3,8	Tinggi	3,93	Tinggi
Perhatian dalam belajar	2,73	Sedang	3,03	Sedang	3,27	Sedang	3,5	Tinggi
Keterlibatan dalam belajar	2,36	Rendah	3,14	Sedang	3,3	Sedang	3,5	Tinggi
Perasaan senang	2,77	Sedang	3,47	Tinggi	3,47	Tinggi	3,47	Tinggi
Total Keseluruhan	2,4	Rendah	3,34	Sedang	3,5	Tinggi	3,75	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis diatas diperoleh bahwa adanya peningkatan pada setiap siklus uji coba melalui analisis rata-rata angket yang diberikan kepada siswa. Selain menggunakan angket, peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan langsung untuk mengetahui situasi, kondisi selama ujicoba media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang digunakan diperoleh bahwa terdapat peningkatan dalam observasi minat belajar dari siklus I, II, dan siklus ke III. Siswa nampak tertarik dengan media yang digunakan, hal ini didukung dengan siswa yang tidak berbicara sendiri dan siswa tidak mengantuk pada saat pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Selain itu siswa juga mengalami peningkatan dalam perhatian dalam belajar, hal ini didukung oleh tidak bermain sendiri dalam pembelajaran. Siswa juga menunjukkan keterlibatannya dalam pembelajaran yaitu dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, bertanya ketika mengalami kesulitan serta ikut serta dalam pembelajaran dengan menggunakan media secara berkelompok. Selain hal-hal diatas yang tidak kalah penting adalah perasaan senang yang dialami siswa. Dalam observasi yang dilakukan peneliti memperoleh bahwa siswa sangat senang dan gembira pada saat menggunakan media tersebut karena bersifat kuis dan kompetisi. Berdasarkan data diatas, untuk memastikan validitas hasil penelitian mengenai peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media interaktif, dilakukan triangulasi data dengan membandingkan hasil angket dan hasil observasi di setiap siklus uji coba.

Perbandingan hasil angket dan observasi, dari hasil angket menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus uji coba. Dan pada hasil observasi dengan di dukung oleh temuan yang menunjukkan bahwa siswa tampak lebih

tertarik terhadap pembelajaran menggunakan media interaktif. Hal ini terlihat dari beberapa indikator yaitu ketertarikan dalam belajar, perhatian, keterlibatan dan perasaan senang. Jika dibandingkan, hasil angket dan observasi menunjukkan keselarasan. Peningkatan minat belajar yang tercermin dalam angket juga tampak dalam perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, bertanya ketika mengalami kesulitan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok, semakin meningkat dari siklus I sampai siklus ke III.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan minat belajar bagi siswa SMK di Kompetensi Keahlian Produksi Film. Hal ini didukung oleh kesesuaian antara data angket dan observasi yang menunjukkan peningkatan partisipasi, keterlibatan aktif, dan perasaan senang dalam pembelajaran dan didukung juga dengan siswa tampak antusias selama pembelajaran berlangsung, siswa juga mulai aktif bertanya atau memberikan tanggapan saat menggunakan media pembelajaran dan yang terakhir, siswa menunjukkan ekspresi senang saat menggunakan media pembelajaran.

1. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah terakhir pada tahap ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran kuis interaktif yang dikembangkan. Akan tetapi tahap evaluasi di tahap ini bukan tahap akhir, karena evaluasi akan terus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan evaluasi yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka media ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Pembahasan

Kevalidan media pembelajaran kuis interaktif berbasis Microsoft Powerpoint untuk digunakan pada pembelajaran matematika

Dari hasil validasi yang sudah diberikan kepada para ahli, kuis interaktif berbasis Microsoft Powerpoint ini menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat baik dari berbagai indikator. Pada indikator kesesuaian materi menunjukkan bahwa materi yang ada pada media kuis interaktif berbasis Microsoft Powerpoint ini dinilai sangat relevan. Keakuratan materi dinilai berdasarkan isi materi yang ada pada media juga

dikatakan memiliki relevansi dan manfaat bagi siswa. Isi dari kuis-kuis yang ada pada media ini bersifat kontekstual yaitu sesuai dengan konteks permasalahan pada dunia nyata. Penggunaan bahasa pada media ini menggunakan bahasa yang baik, dan mudah untuk dipahami. Desain visual pada media yang di sajikan bersifat interaktif, sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media ini secara berkelanjutan. Media kuis interaktif berbasis Microsoft Powerpoint juga mudah digunakan oleh siswa dan juga bersifat terjangkau karena bisa di akses tanpa menggunakan internet.

Hasil yang diperoleh dari validasi ini memberikan kesimpulan bahwa media kuis interaktif berbasis Microsoft Powerpoint layak dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika, terutama untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan minat belajar pada siswa dan dapat di uji cobakan di berbagai lembaga pendidikan khususnya pada kompetensi keahlian produksi film atau SMK dengan jurusan multimedia lainnya yang memerlukan media pembelajaran yang menggunakan teknologi tetapi bisa diakses tanpa menggunakan internet.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis Microsoft Powerpoint merupakan salah satu media yang valid untuk digunakan siswa dalam pembelajaran. berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Gulo & Harefa, 2022) serta (Anwar dkk., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dengan menggunakan Microsoft Powerpoint valid dan praktis untuk digunakan kedalam pembelajaran siswa. Namun, meskipun penelitian ini menunjukkan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran, peneliti juga menekankan bahwa media ini masih memerlukan banyak pengembangan lebih lanjut, terutama pada aspek teknis. Selain itu, peneliti lain juga menyoroti bagaimana Microsoft Powerpoint dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif dalam pembelajaran matematika. (Damayanti & Qohar, 2019) menunjukkan bahwa Microsoft Powerpoint memiliki berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk membuat presentasi atau media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dalam penelitian ini, Microsoft Powerpoint digunakan untuk pembelajaran interaktif pada materi kerucut, dimana berbagai fitur seperti animasi, hyperlink, dan simulasi visual dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami konsep bangun ruang dengan lebih baik. Akan tetapi keefektifan dari media ini bukan hanya bergantung pada pemanfaatan teknologi yang digunakan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Izzati, 2020) menekankan pentingnya penggunaan pendekatan Realistic Mathematics

Education (RME) dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam penelitian tersebut, RME diterapkan bersama dengan media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft Powerpoint pada materi aljabar pada siswa kelas VII.

Peningkatan minat belajar siswa SMK dengan adanya media pembelajaran berbasis Microsoft powerpoint

Berdasarkan angket minat belajar yang sudah diberikan kepada siswa, angket ini dibagi menjadi 3 siklus, dimana angket ini diberikan setiap pembelajaran yang menggunakan media ini. Pada indikator ketertarikan dalam belajar, berdasarkan angket awal minat belajar siswa berada dalam kategori rendah. Pada siklus pertama, kedua dan ketiga pada indikator ketertarikan dalam belajar siswa mengalami kenaikan, di siklus pertama siswa mengalami kenaikan dari rendah ke kategori sedang, lalu pada siklus kedua siswa juga mengalami kenaikan dari sedang ke tinggi, dan pada siklus ketiga siswa mengalami kenaikan tetapi belum signifikan. Pada indikator kedua yaitu perhatian dalam belajar siswa juga mengalami peningkatan, di angket awal minat belajar menunjukkan bahwa pada indikator ini siswa dalam kategori sedang, sedangkan pada siklus pertama siswa sedikit mengalami peningkatan begitupula pada siklus kedua tetapi masih dalam kategori sedang, disaat siklus ketiga siswa mulai mengalami peningkatan yang signifikan yaitu di kategori tinggi. Pada kategori selanjutnya yaitu keterlibatan siswa dalam belajar, diawal minat belajar siswa pada indikator ini cenderung rendah, lalu pada siklus pertama dan kedua setelah adanya media keterlibatan siswa mulai mengalami peningkatan yaitu dalam kategori sedang, pada siklus ketiga siswa mengalami peningkatan dari sedang ke tinggi. Pada indikator yang terakhir yaitu perasaan senang, pada angket awal siswa berada didalam kategori sedang, pada siklus pertama, kedua dan ketiga siswa mengalami peningkatan di kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis media powerpoint. Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh, disimpulkan bahwa minat belajar siswa yang dibagi menjadi empat indikator minat belajar yaitu, ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, keterlibatan siswa dan perasaan senang mengalami peningkatan berdasarkan angket-angket yang diberikan kepada siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hansa Cordelia Tabina dkk., 2024) menunjukkan bahwa siswa umumnya memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Alasan utama dari respons positif ini adalah karena materi menjadi lebih mudah untuk dipahami, pembelajaran lebih aktif dan serta peran teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pada penelitian ini media interaktif menggunakan Microsoft Powerpoint terbukti menarik minat belajar siswa secara signifikan. Keunggulan utama dari media di penelitian ini adalah kemampuannya dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Sebelum penggunaan media interaktif, minat belajar siswa berada pada tingkat rata-rata dengan keterlibatan yang rendah. Namun, setelah penerapan media interaktif, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran kuis interaktif dengan menggunakan Microsoft Powerpoint dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini memiliki keunggulan dalam kesesuaian dan keakuratan materi, penggunaan bahasa, desain visual yang menarik, kemudahan penggunaan, dan keterjangkauan (dapat diakses tanpa internet). Penggunaan media pembelajaran kuis interaktif dengan menggunakan
- b. Microsoft Powerpoint secara signifikan juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari hasil angket yang diberikan secara berkala, mencakup empat indikator minat belajar yaitu: ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, keterlibatan siswa dalam belajar, dan yang terakhir adalah perasaan senang.

SARAN

Melalui penelitian ini, adapun saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint sebagai pilihan media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi kebosanan siswa.
- b. Guru harus memahami dulu cara penggunaan media pembelajaran sebelum diterapkan.

2. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya menjadikan media pembelajaran berbasis powerpoint sebagai pendamping pembelajaran dan tetap mencari sumber belajar lainnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Pengembangan ini bisa ditambahkan dengan animasi-animasi sesuai jenjang usia dan tingkatan sekolah.
- b. Pengembangan dapat di isi dengan materi yang lebih menarik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). *PENERAPAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Adam, S., Msi, M., & Taufik Syastra, M. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI SISWA KELAS X SMA ANANDA BATAM. Dalam *78 CBIS Journal* (Vol. 3, Nomor 2).
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Alin Sholihah, D., & Mahmudi, A. (2015). *KEEFEKTIFAN EXPERIENTIAL LEARNING PEMBELAJARAN MATEMATIKA MTs MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR THE EFFECTIVENESS OF EXPERIENTIAL LEARNING IN MATHEMATICS LEARNING IN SUBJECT MATTER OF FLAT SIDE CONSTRUCT*. 2(2), 175–185.
- Amir, A., & Si, M. (2014). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MANIPULATIF Oleh*.
- Anwar, Z., Kahar, M. S., Rawi, R. D. P., Nurjannah, N., Suaib, H., & Rosalina, F. (2020). Development of Interactive Video Based Powerpoint Media In Mathematics Learning. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 167–177. <https://doi.org/10.26858/est.v6i2.13179>
- Apriani, N., Sutiarto, S., Rosidin FKIP Universitas Lampung, U., Soemantri Brojonegoro No, J., & Lampung, B. (2018). *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung Pengembangan Multimedia Interaktif PowerPoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Statistika*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK>
- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling*.
- Arry, K., Damayanthi, U., Widana, W., & Sumandya, W. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS VOKASI MENGGUNAKAN LINKFLY SISWA KELAS X SMK. Dalam *Indonesian Journal of Educational Development* (Vol. 3, Nomor 2).
- Azanis Zahirah, A., Soviana Devi, W., & Widyasari, N. (2024). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Daarul Khoir Nglipar*.
- Bartsch, R. A., & Cobern, K. M. (2003). Effectiveness of PowerPoint presentations in lectures. *Computers and Education*, 41(1), 77–86. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(03\)00027-7](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(03)00027-7)
- Damayanti, P. A., & Qohar, Abd. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Dyani, A. G. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA) PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 019 BANGKINANG KOTA KABUPATEN KAMPAR*.
- Febriantika, A. A. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Kompetensi Keahlian. Dalam *AlphaMath Journal of Mathematics Education* (Vol. 5, Nomor 2).
- Fitria, R. L., Sudiarti, M., Suyanto, S., & Zafrullah, Z. (2024). Interest of 11th Grade Students in Mathematics Learning Media Assisted by Microsoft PowerPoint. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1092–1100. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2477>

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Gustina, E. (2021). *PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS XI*.
- Hansa Cordelia Tabina, M., Isna Mubarak, A., Marinda Sari, I., Aura Nabela, Y., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Haryati, S. (2012). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN*.
- Hendriana, H., Tinggi, S., Ilmu, K., & Siliwangi, P. (2014). *MEMBANGUN KEPERCAYAAN DIRI SISWA MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA HUMANIS*.
- I Komang Edo Brelian Paradigma, & Muhammad Nurwahidin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 1091–1102. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1999>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). *PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.
- Juliana Putri, D., Angelina, S., Claudia Rahma, S., & Mujazi, M. (2022). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA DI KECAMATAN LARANGAN TANGERANG*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. Dalam *Jurnal TICOM* (Vol. 5, Nomor 1).
- Kadarisma, G., Rosyana, T., Nurjaman, A., & Siliwangi, I. (2019). *PENGARUH MINAT BELAJAR MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIK SISWA SMP. 2*.
- Khadijah, H., & Ag, M. (2015). *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI* Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana.
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 141–148. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., & Pangkey, R. D. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5001–5009. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>
- Latifah, N., Azhar, A. P. S., & Dorahman, B. (2023). *Digitalisasi Pembelajaran: Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Made, N., Dewi, A. S., Made Ardana, I., & Sudiarta, G. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. 4, 547–560. <http://jurnaledukasia.org>
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. Dalam *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Mahmuda, S. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*.
- Masykur, R., Ramadhani Aulia, L., & Sugiharta, I. (2018). MICROSOFT POWERPOINT PADA APLIKASI ANDROID DALAM PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS. *MaPan*, 6(2), 265–273. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a11>
- Miftah, M. (2013). *286890-fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-seba-5babbcd0*.
- Muhammad, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Matriks*. 4, 2051–2062. <http://jurnaledukasia.org>
- Mutia, L., Gimin, G., & Mahdum, M. (2020). Development of Blog-Based Audio Visual Learning Media to Improve Student Learning Interests in Money and Banking Topic. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 436. <https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p.436-448>
- Nasrun, A. (2015). *PSIKOLOGI BELAJAR*.
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2760–2768. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.931>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. Dalam *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurfathi, A., & Wuriasih, K. P. (2022). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Nursit, I. (2016). Pengembangan multimedia interaktif berbasis power point (macro-enabled) pada mata kuliah geometri euclid dalam pembelajaran matematika. *Media Pendidikan Matematika*, 4(1), 41–49. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jmpm/article/view/127>
- Pangestu, B. A. (2017). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN*.
- Pramana, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Era Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Putra, M., & Edora. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Team Quiz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 9(1).
- Raj Acharya, B. (2017). Factors Affecting Difficulties in Learning Mathematics by Mathematics Learners. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 8. <https://doi.org/10.11648/j.ijeedu.20170602.11>
- Rosaliza, M. (2015). *wawancara, sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif*.
- Rusmiati. (2017). *PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR BIDANG STUDI EKONOMI SISWA MA AL FATAH SUMBERMULYO*. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>
- Safitri, A. (2020). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 3 RANOMEETO. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* (Vol. 20, Nomor 1).
- Saleh, S., Supardi, E., & Arhas, S. H. (2024). The Influence of PowerPoint Learning Media on the Learning Interest of SMK Saribuana Makassar Students. *Pinisi Journal of Education and Management*, 3(3), 142–148.

- Santoso, J., Srikandi Octaviani, dan, & PGRI Metro, S. (2021). PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. Dalam *Journal of Elementary School Education* (Vol. 1, Nomor 2).
- Sari, E. N., & Zamroni, Z. (2019). The impact of independent learning on students' accounting learning outcomes at vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 141–150. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.24776>
- Sela, D., Selvia, E., Raden, I. N., & Lampung, I. (t.t.). *IMPLEMENTASI METODE TEAM QUIZ DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 31 BANDAR LAMPUNG*.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>
- Simangunsong, U. F., & Mustika, D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA TEMA 6 SUBTEMA 2 KELAS III SEKOLAH DASAR. Dalam *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* (Vol. 3, Nomor 01).
- Sirait, E. D. (2016). *PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA*.
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. Dalam *ALACRITY : Journal Of Education* (Vol. 1, Nomor 2). <http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>
- Sopiansah, V. A., & Almujab, S. (2019). *KEAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA DITINJAU DARI MINAT BELAJAR (Studi Komparasi pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI Akuntansi SMK Medikacom Bandung)*.
- Sri, N., Hasanah, R., Sumayana, Y., Setiawati, T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Belajar, A., & Belajar, H. (2024). *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*. 3(1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Suarman Situmorang, A. (2016). *EFEKTIVITAS STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN* (Nomor 2).
- Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. Dalam *Journal of Education Research* (Vol. 5, Nomor 3).
- Sugiharti, H., Ratna Nurwulan, L., Mulyani, H., Maula, K. A., & Mardiani, R. (2024). *Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri se-Kabupaten Sumedang*.
- Supriyono. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD*.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tambunan, N. (2016). *PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA*.

- Turan, B. (2014). The Opinions of Teachers on the Use of Cartoon Character in the Mathematics Lesson. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1386–1391. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.239>
- Wahid Tahir, H. A., Kementerian, K., & Sulawesi-Selatan, A. (2017). *PENGEMBANGAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA TERHADAP PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN* (Vol. 1).
- Wibowo, N. (2016). *UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI*.
- Wuladari, E. (2022). *Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning*.
- Wulandari, E. (2022). *Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning*.
- Yarmasi, Y., Fonna, M., & Mursalin, M. (2020). The Influence of Cooperative Learning Model Type Team Assisted Individualized of Interactive Media Assistance to Students' Mathematical Communication Ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(9). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i9.3303>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). PERBEDAAN INDIVIDU DARI GAYA BELAJARNYA SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal JRPP*, 2(2), 259. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Zahriani, N. (2020). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Pengembangan Media Flipchart Tema Kelestarian Alam Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalistik Anak di TK IT Zia Salsabila Medan Sukiman*. 6(1). www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint
untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Produksi
Film.

Materi : Barisan dan Deret (Aritmatika dan Geometri)

Pembuat : Aida Ardiantika, S.Pd

Validator :

Tanggal Validasi :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kelayakan Media “*Kuis Sang Juara*” Berbasis Microsoft Powepoint untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Produksi Film.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang Media “*Kuis Sang Juara*” Berbasis Microsoft Powepoint untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Produksi Film yang sedang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 - Skor 5 : Sangat Setuju
 - Skor 4 : Setuju
 - Skor 3 : Cukup
 - Skor 2 : Kurang Setuju
 - Skor 1 : Sangat Tidak setuju

3. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini. Semoga Bapak/Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

D. Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Validasi				
			1	2	3	4	5
1	Desain Visual Media	1. Tampilan media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa SMK kelas X pada Kompetensi Keahlian Produksi Film.					
		2. Tampilan media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” mempunyai tata letak elemen pada slide (teks, gambar, dan tombol navigasi) yang jelas.					
		3. Tampilan media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” menarik untuk dijadikan media pembelajaran matematika.					

		4. Gambar dan teks pada media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” jelas dan mudah dibaca.					
		5. Konsistensi desain pada setiap slide media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” mencakup (tema, warna dan gaya visual)					
		6. Kesesuaian antara visual dan materi yang disampaikan					
2	Interaktivitas	7. Kejelasan navigasi dan respons tombol dalam media.					
		8. Fitur interaktif (kuis, tombol, animasi) berfungsi dengan baik.					
		9. Media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” ini dapat mendorong siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam belajar.					
		10. Kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa.					
3	Aspek Teknis	11. Media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” dapat dijalankan dengan baik.					

		12. Media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” yang disajikan mudah dimengerti.					
		13. Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah untuk dipahami.					
4	Kebaruan dan Kreativitas	14. Media pembelajaran berbasis Powerpoint “Kuis sang juara”, memiliki desain yang inovatif					
		15. Penyajian materi menggunakan elemen multimedia yang menarik dan kreatif.					

E. Komentor/Saran

Lampiran 2. Lembar Validasi ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint
untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Produksi
Film.

Materi : Barisan dan Deret (Aritmatika dan Geometri)

Pembuat : Aida Ardiantika, S.Pd

Validator :

Tanggal Validasi :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kelayakan materi yang ada didalam Media “*Kuis Sang Juara*” Berbasis Microsoft Powepoint untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Produksi Film.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang Media “*Kuis Sang Juara*” Berbasis Microsoft Powepoint untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Produksi Film yang sedang dikembangkan.

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak setuju

3. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini. Semoga Bapak/Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

D. Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Validasi				
			1	2	3	4	5
1	Materi	1. Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” dengan kompetensi inti.					
		2. Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” dengan kompetensi dasar					
		3. Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” dengan indikator tujuan pembelajaran matematika di SMK					

		4. Kedalaman materi pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” mampu untuk dimengerti dengan baik oleh siswa.					
		5. Tingkat kesulitan pada materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMK.					
		6. Materi yang digunakan dalam Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” untuk siswa SMK mudah dipahami dan jelas.					
		7. Kesesuaian materi yang disampaikan pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” dapat dipertanggung jawabkan.					
		8. Peran Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” dapat memberikan pengetahuan tentang materi yang diajarkan.					
		9. Materi di dalam Media Pembelajaran Berbasis					

		Powerpoint “Kuis sang juara” sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.					
		10. Materi yang ada pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” dapat menarik perhatian dari siswa SMK.					
2	Penggunaan Bahasa	11. Bahasa yang digunakan dalam materi Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” mudah dipahami, sederhana dan langsung pada sasaran.					
		12. Bahasa yang digunakan dalam materi Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” tidak mengandung makna ganda atau ambigu.					
3	Penyajian	13. Materi yang digunakan dalam Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint “Kuis sang juara” sangat menarik.					
		14. Materi yang digunakan dalam Media Pembelajaran Berbasis					

		Powerpoint “Kuis sang juara” bersifat kontekstual.					
--	--	---	--	--	--	--	--



Lampiran 3. Angket minat belajar siswa awal

ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA

NAMA :
KELAS :
SEKOLAH :

Tujuan angket ini adalah untuk mengetahui minat belajar matematika anda. Mohon isi setiap pernyataan dibawah ini sesuai dengan kondisi sebenarnya. Jawaban anda akan membantu dalam memahami dan meningkatkan proses pembelajaran matematika.

Petunjuk : Pilih satu jawaban untuk setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

- **SS** = Sangat Setuju
- **S** = Setuju
- **N** = Netral/Ragu
- **TS** = Tidak Setuju
- **STS** = Sangat Tidak Setuju

Pernyataan :

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
A	Ketertarikan dalam belajar					
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran matematika.					
2	Saya menikmati suasana pembelajaran matematika di kelas					
3	Saya bisa memusatkan perhatian dan pikiran ketika pembelajaran matematika berlangsung					
4	Saya merasa termotivasi untuk mempelajari matematika tanpa paksaan dari orang lain.					
5	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran matematika saat ini					
B	Perhatian dalam belajar					

6	Saya merasa fokus ketika belajar matematika					
7	Saya memiliki keinginan untuk memahami materi matematika dengan baik					
8	Saya memiliki kemauan kuat untuk belajar matematika walaupun sulit					
C	Keterlibatan dalam belajar					
9	Saya merasa tertantang untuk aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dalam pembelajaran matematika					
10	Saya berusaha untuk ikut serta dalam diskusi atau kegiatan yang berkaitan dengan matematika dikelas					
11	Saya melakukan usaha tertentu, seperti mengerjakan soal latihan, untuk lebih memahami materi matematika.					
12	Saya mencari sumber belajar tambahan untuk membantu saya memahami pelajaran matematika					
13	Saya menyisihkan waktu khusus untuk belajar matematika secara mandiri diluar jam pelajaran matematika					
D	Perasaan senang					
14	Saya bersemangat ketika mengikuti pelajaran matematika					
15	Saya tidak pernah merasa terpaksa dalam belajar matematika					
16	Saya merasa lebih puas, ketika bisa menjawab persoalan matematika dengan benar					

Lampiran 4. Angket minat belajar terhadap media pembelajaran

ANGKET RESPON MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

NAMA :
 KELAS :
 SEKOLAH :

Tujuan angket ini adalah untuk mengukur tingkat kepuasan dan minat belajar siswa setelah menggunakan media berbasis Microsoft Powerpoint “Kuis Sang Juara”

Petunjuk Pengisian: Pilih satu jawaban untuk setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (√) pada pilihan yang sesuai.

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- N = Netral/Ragu
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

Pernyataan :

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
A	Ketertarikan dalam belajar					
1	Media “Kuis Sang Juara” membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					
2	Saya merasa tertarik mempelajari matematika dengan menggunakan media “Kuis Sang Juara”					
3	Media ini menyajikan materi matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan					
4	Saya merasa lebih senang ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media “Kuis Sang Juara”					
5	Saya tidak mudah bosan dalam pembelajaran ketika menggunakan media “Kuis Sang Juara”					
B	Perhatian dalam belajar					

6	Media “Kuis Sang Juara” membantu saya untuk lebih fokus selama proses pembelajaran					
7	Media “Kuis Sang Juara” membantu saya untuk memahami materi dengan baik					
8	Media “Kuis Sang Juara” membantu saya berkonsentrasi pada pembelajaran walaupun sulit sekalipun					
C	Keterlibatan dalam belajar					
9	Saya aktif bertanya dan menjawab pertanyaan setelah menggunakan media “Kuis Sang Juara”					
10	Saya berusaha untuk ikut serta dalam diskusi atau kegiatan yang berkaitan dengan matematika dikelas					
11	Saya melakukan usaha tertentu, seperti mengerjakan soal latihan, untuk lebih memahami materi matematika.					
12	Saya mencari sumber belajar tambahan untuk membantu saya memahami pelajaran matematika					
13	Saya menyisihkan waktu khusus untuk belajar matematika secara mandiri diluar jam pelajaran matematika					
D	Perasaan senang					
14	Saya bersemangat ketika mengikuti pelajaran matematika					
15	Saya tidak pernah merasa terpaksa dalam belajar matematika					
16	Saya merasa lebih puas, ketika bisa menjawab persoalan matematika dengan benar					

Lampiran 5. Lembar instrumen wawancara siswa

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA ANALISIS AWAL

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Pertanyaan

kategori	Pertanyaan
Minat belajar	Bagaimana perasaan anda saat belajar matematika? Apakah anda merasa senang, biasa saja atau mudah bosan?
	Apakah anda memiliki motivasi untuk mempelajari matematika secara mendalam?
	Apakah anda merasa matematika adalah pelajaran yang penting?
	Apa yang biasanya membuat anda tertarik atau tidak tertarik saat belajar matematika?
Pengalaman belajar	Apakah metode pembelajaran dari guru dikelas sudah efektif? Berikan alasan
	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif (seperti kuis dan permainan?)
Kebutuhan Media Pembelajaran	Menurut anda, apa yang dibutuhkan untuk membuat pelajaran matematika lebih menarik?
	Jika media pembelajaran matematika dibuat seperti kuis, apakah anda akan menyukainya?
Saran	Apa saran anda untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dikelas?
	Jika anda bisa memilih, bagaimana bentuk media pembelajaran yang anda inginkan?

Lampiran 6. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Judul Penelitian : “ Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Produksi Film”

Tujuan Observasi : Untuk mengidentifikasi respons siswa terhadap penggunaan media kuis interaktif berbasis Powerpoint dan mengukur pengaruhnya terhadap minat belajar.

Data Observasi :

Tanggal Observasi :

Waktu Observasi :

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : X PF

Skala Penilaian

- 1 : Tidak Setuju
- 2 : Kurang setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

Indikator Observasi

No	Indikator	Skala Penilaian (1 – 4)	Catatan
1	Siswa tampak antusias selama pembelajaran berlangsung		
2	Siswa aktif bertanya atau memberikan tanggapan saat menggunakan media kuis.		
3	Siswa mampu menyelesaikan soal-soal kuis dengan baik		
4	Siswa menunjukkan ekspresi senang saat menggunakan media kuis		

5	Media kuis membantu siswa memahami materi pelajaran		
6	Siswa menunjukkan minat yang tinggi untuk mengikuti kuis berikutnya		
7	Media kuis membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan		
8	Media kuis interaktif dapat digunakan tanpa hambatan teknis		

Kesimpulan :

.....

.....



Lampiran 7. Lembar hasil wawancara awal

LEMBAR HASIL WAWANCARA SISWA

A. Identitas Responden

Nama : AZA

Kelas : X PF

kategori	Pertanyaan	Jawaban
Minat belajar	Bagaimana perasaan anda saat belajar matematika? Apakah anda merasa senang, biasa saja atau mudah bosan?	<i>Saya tidak senang dan juga mudah bosan, jika pada saat pelajaran matematika</i>
	Apakah anda memiliki motivasi untuk mempelajari matematika secara mendalam?	<i>Tidak</i>
	Apakah anda merasa matematika adalah pelajaran yang penting?	<i>Kadang-kadang</i>
	Apa yang biasanya membuat anda tertarik atau tidak tertarik saat belajar matematika?	<i>Saya tidak tertarik jika materi sulit, dan cara menjelaskan dengan ceramah</i>
Pengalaman belajar	Apakah metode pembelajaran dari guru dikelas sudah efektif? Berikan alasan	<i>Saya kesulitan untuk fokus dalam materi, jika guru hanya menjelaskan dengan cara ceramah dan diskusi kelompok</i>

	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif (seperti kuis dan permainan)?	<i>Kuis pernah, permainan untuk pelajaran matematika belum, dan animasi juga belum</i>
Kebutuhan Media Pembelajaran	Menurut anda, apa yang dibutuhkan untuk membuat pelajaran matematika lebih menarik?	<i>Sesuatu yang baru, atau belajar diselingi dengan permainan</i>
	Jika media pembelajaran matematika dibuat seperti kuis, apakah anda akan menyukainya?	<i>Mungkin iya,</i>
Saran	Apa saran anda untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dikelas?	<i>Jangan monoton</i>
	Jika anda bisa memilih, bagaimana bentuk media pembelajaran yang anda inginkan?	<i>Media belajar yang tidak sulit, boleh dengan kuis tapi yang menggunakan elektronik</i>

A. Identitas Responden

Nama : **BGNP**

Kelas : **X PF**

kategori	Pertanyaan	Jawaban
Minat belajar	Bagaimana perasaan anda saat belajar matematika? Apakah anda merasa senang, biasa saja atau mudah bosan?	<i>Biasa saja, cenderung mudah bosan</i>
	Apakah anda memiliki motivasi untuk mempelajari matematika secara mendalam?	<i>Ada</i>
	Apakah anda merasa matematika adalah pelajaran yang penting?	<i>iya</i>
	Apa yang biasanya membuat anda tertarik atau tidak tertarik saat belajar matematika?	<i>Dengan bekerja kelompok dan materinya seru tidak susah</i>
Pengalaman belajar	Apakah metode pembelajaran dari guru dikelas sudah efektif? Berikan alasan	<i>Saya tidak tahu, tetapi saya ingin pelajaran yang dengan kelompok</i>
	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif (seperti kuis dan permainan)?	<i>Kuis pernah, permainan belum akan tetapi saya tertarik.</i>

Kebutuhan Media Pembelajaran	Menurut anda, apa yang dibutuhkan untuk membuat pelajaran matematika lebih menarik?	<i>Permainan dengan kelompok</i>
	Jika media pembelajaran matematika dibuat seperti kuis, apakah anda akan menyukainya?	<i>Iya, asalkan bersama dengan kelompok dan materi tidak sulit</i>
Saran	Apa saran anda untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dikelas?	<i>Pelajarannya dengan bermain</i>
	Jika anda bisa memilih, bagaimana bentuk media pembelajaran yang anda inginkan?	<i>Permainan dengan kelompok</i>



A. Identitas Responden

Nama : MFA

Kelas : X PF

kategori	Pertanyaan	Jawaban
Minat belajar	Bagaimana perasaan anda saat belajar matematika? Apakah anda merasa senang, biasa saja atau mudah bosan?	<i>Mudah bosan</i>
	Apakah anda memiliki motivasi untuk mempelajari matematika secara mendalam?	<i>Tidak</i>
	Apakah anda merasa matematika adalah pelajaran yang penting?	<i>Tidak tahu</i>
	Apa yang biasanya membuat anda tertarik atau tidak tertarik saat belajar matematika?	<i>Tidak tahu</i>
Pengalaman belajar	Apakah metode pembelajaran dari guru dikelas sudah efektif? Berikan alasan	<i>Tidak tahu</i>
	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif (seperti kuis dan permainan)?	<i>Tidak pernah</i>
Kebutuhan Media Pembelajaran	Menurut anda, apa yang dibutuhkan untuk membuat pelajaran matematika lebih menarik?	<i>Mungkin dengan media</i>
	Jika media pembelajaran matematika dibuat seperti kuis, apakah anda akan menyukainya?	<i>Iya</i>

Saran	Apa saran anda untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dikelas?	<i>Dengan menggunakan media</i>
	Jika anda bisa memilih, bagaimana bentuk media pembelajaran yang anda inginkan?	<i>Seperti permainan tetapi jangan online (saya tidak punya kuota)</i>



Lampiran 8. Lembar hasil angket awal

DATA KONDISI AWAL MINAT BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN PRODUKSI FILM

No	Responden	Pernyataan																Total	Interpretasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	ARP	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	49	Sedang
2	AM	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Tinggi
3	AZA	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	53	Sedang
4	BCTA	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	57	Tinggi
5	BGNP	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	53	Sedang
6	DZF	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	59	Tinggi
7	DD	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	49	Sedang
8	DP	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	52	Sedang
9	DS	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	54	Tinggi
10	FSP	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	53	Sedang
11	KAAP	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	53	Sedang
12	MFA	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	49	Sedang
13	NAAW	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	63	Tinggi
14	NA	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	50	Sedang
15	RAM	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	52	Sedang
16	SU	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	60	Tinggi
17	VAT	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	51	Sedang
18	VNM	3	4	4	4	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	50	Sedang

19	VCA	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	50	Sedang
20	ZM	3	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	49	Sedang
Total		66	74	74	76	74	57	61	64	61	61	64	66	62	65	63	80	1068	
Rata-rata		3,3	3,7	3,7	3,8	3,7	2,85	3,05	3,2	3,05	3,05	3,2	3,3	3,1	3,25	3,15	4		
Interpretasi soal		Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi											

Lampiran 9. Lembar hasil angket siklus I

DATA MINAT BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN PRODUKSI FILM
SIKLUS I

No	Responden	Pernyataan															Total	Interpretasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			16
1	ARP	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	49	Sedang
2	AM	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Tinggi
3	AZA	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	53	Sedang
4	BCTA	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	57	Tinggi
5	BGNP	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	53	Sedang
6	DZF	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	59	Tinggi
7	DD	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	49	Sedang
8	DP	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	52	Sedang
9	DS	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	54	Tinggi
10	FSP	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	53	Sedang
11	KAAP	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	53	Sedang
12	MFA	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	49	Sedang
13	NAAW	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	63	Tinggi
14	NA	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	50	Sedang
15	RAM	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	52	Sedang
16	SU	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	60	Tinggi
17	VAT	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	51	Sedang

18	VNM	3	4	4	4	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	50	Sedang
19	VCA	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	50	Sedang
20	ZM	3	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	49	Sedang
Total		66	74	74	76	74	57	61	64	61	61	64	66	62	65	63	80	1068	
Rata-rata		3,3	3,7	3,7	3,8	3,7	2,85	3,05	3,2	3,05	3,05	3,2	3,3	3,1	3,25	3,15	4		
Interpretasi soal		Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi											

Lampiran 10. Lembar hasil angket siklus II

DATA MINAT BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN PRODUKSI FILM
SIKLUS II

No	Responden	Pernyataan																Total	Interpetasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	ARP	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	53	Sedang	
2	AM	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	66	Tinggi
3	AZA	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	53	Sedang	
4	BCTA	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	59	Tinggi
5	BGNP	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	55	Tinggi	
6	DZF	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	64	Tinggi	
7	DD	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	51	Sedang	
8	DP	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	55	Tinggi	
9	DS	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	56	Tinggi	
10	FSP	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	54	Tinggi	
11	KAAP	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	54	Tinggi	
12	MFA	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	52	Sedang	
13	NAAW	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	63	Tinggi	
14	NA	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	53	Sedang	
15	RAM	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	54	Tinggi	
16	SU	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	62	Tinggi	
17	VAT	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	54	Tinggi	

18	VNM	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	55	Tinggi
19	VCA	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	52	Sedang
20	ZM	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	54	Tinggi
TOTAL		70	76	78	80	76	65	63	68	65	65	67	69	64	67	65	81	1119
Rata-rata		3,5	3,8	3,9	4	3,8	3,25	3,15	3,4	3,25	3,25	3,35	3,45	3,2	3,35	3,25	4,05	
Interpetasi soal		Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	

Lampiran 11. Lembar hasil angket siklus III

DATA MINAT BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN PRODUKSI FILM
SIKLUS III

No	Responden	Pernyataan															Total	Interpretasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			16
1	ARP	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	55	Tinggi
2	AM	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	69	Sangat Tinggi
3	AZA	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	56	Tinggi
4	BCTA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	62	Tinggi
5	BGNP	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	60	Tinggi
6	DZF	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	69	Sangat Tinggi
7	DD	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	55	Tinggi
8	DP	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	60	Tinggi
9	DS	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	60	Tinggi
10	FSP	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	59	Tinggi
11	KAAP	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	60	Tinggi
12	MFA	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	57	Tinggi
13	NAAW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	64	Tinggi
14	NA	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	57	Tinggi
15	RAM	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	5	59	Tinggi
16	SU	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63	Tinggi

17	VAT	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	58	Tinggi
18	VNM	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	61	Tinggi
19	VCA	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	55	Tinggi
20	ZM	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	60	Tinggi
Total		74	81	79	81	78	72	67	71	67	70	69	73	71	82	81	83	1199	
Rata-rata		3,7	4,05	3,95	4,05	3,9	3,6	3,35	3,55	3,35	3,5	3,45	3,65	3,55	4,1	4,05	4,15		
Interpretasi soal		Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang	Tinggi								

Lampiran 12. Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Siklus/Pertemuan : I
 Kelas : X PF

Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom dan berikanlah keterangan pada kolom keterangan jika diperlukan.

Kolom 3 = jika "Ya"

Kolom 2 = jika "Kadang-kadang"

Kolom 1 = jika "Tidak"

No	Butir Pernyataan	3	2	1	Keterangan
1	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar.		√		
2	Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar.			√	
3	Siswa suka dengan media kuis interaktif yang digunakan oleh guru	√			
4	Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar.		√		
5	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√		
6	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan		√		
7	Siswa ikut serta dalam penggunaan media pembelajaran kuis interaktif secara berkelompok		√		
8	Siswa merasa senang jika guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif	√			
9	Siswa merasa gembira ketika guru menggunakan media pembelajaran kuis interaktif dalam pembelajaran matematika	√			

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Siklus/Pertemuan : II

Kelas : X PF

Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom dan berikanlah keterangan pada kolom keterangan jika diperlukan.

Kolom 3 = jika "Ya"

Kolom 2 = jika "Kadang-kadang"

Kolom 1 = jika "Tidak"

No	Butir Pernyataan	3	2	1	Keterangan
1	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar		√		
2	Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar		√		
3	Siswa suka dengan media kuis interaktif yang digunakan oleh guru	√			
4	Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar		√		
5	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√		
6	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan		√		
7	Siswa ikut serta dalam penggunaan media pembelajaran kuis interaktif secara berkelompok	√			
8	Siswa merasa senang jika guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif	√			
9	Siswa merasa gembira ketika guru menggunakan media pembelajaran kuis interaktif dalam pembelajaran matematika	√			

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Siklus/Pertemuan : II

Kelas : X PF

Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom dan berikanlah keterangan pada kolom keterangan jika diperlukan.

Kolom 3 = jika "Ya"

Kolom 2 = jika "Kadang-kadang"

Kolom 1 = jika "Tidak"

+

No	Butir Pernyataan	3	2	1	Keterangan
1	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar	√			
2	Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar	√			
3	Siswa suka dengan media kuis interaktif yang digunakan oleh guru	√			
4	Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar	√			
5	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√		
6	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan		√		
7	Siswa ikut serta dalam penggunaan media pembelajaran kuis interaktif secara berkelompok	√			
8	Siswa merasa senang jika guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif	√			
9	Siswa merasa gembira ketika guru menggunakan media pembelajaran kuis interaktif dalam pembelajaran matematika	√			



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 13. Lembar hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint
untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Produksi
Film.

Materi : Barisan dan Deret (Aritmatika dan Geometri)

Pembuat : Aida Ardiantika, S.Pd

Validator : Mika Ambarawati, M.pd

Tanggal Validasi :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kelayakan materi yang ada didalam Media "Kuis Sang Juara" Berbasis Microsoft Powepoint untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Produksi Film.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang Media "Kuis Sang Juara" Berbasis Microsoft Powepoint untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Produksi Film yang sedang dikembangkan.

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak setuju

3. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini. Semoga Bapak/Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

D. Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Validasi				
			1	2	3	4	5
1	Materi	1. Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" dengan kompetensi inti.					✓
		2. Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" dengan kompetensi dasar				✓	
		3. Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" dengan indikator tujuan pembelajaran matematika di SMK					✓

	4. Kedalaman materi pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" mampu untuk dimengerti dengan baik oleh siswa.					✓
	5. Tingkat kesulitan pada materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMK.					✓
	6. Materi yang digunakan dalam Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" untuk siswa SMK mudah dipahami dan jelas.					✓
	7. Kesesuaian materi yang disampaikan pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" dapat dipertanggung jawabkan.					✓
	8. Peran Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" dapat memberikan pengetahuan tentang materi yang diajarkan.					✓
	9. Materi di dalam Media Pembelajaran Berbasis					✓

		Powerpoint "Kuis sang juara" sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.						
		10. Materi yang ada pada Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" dapat menarik perhatian dari siswa SMK.						✓
2	Penggunaan Bahasa	11. Bahasa yang digunakan dalam materi Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" mudah dipahami, sederhana dan langsung pada sasaran.					✓	
		12. Bahasa yang digunakan dalam materi Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" tidak mengandung makna ganda atau ambigu.						✓
3	Penyajian	13. Materi yang digunakan dalam Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" sangat menarik.						✓
		14. Materi yang digunakan dalam Media Pembelajaran Berbasis						✓

		Powerpoint "Kuis sang juara"					
		bersifat kontekstual.					

E. Komentor/Saran

1). sehuaiikan warna dengan karakter di fura .
 2). dicek kata penghubung nital di atas sebaiknya
 di pindah

F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
3. Tidak Layak untuk digunakan uji coba.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Malang, September 2024


 (.....)

NIP. 0713068801



Lampiran 14. Lembar hasil validasi ahli media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas

Judul Tesis : Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Produksi Film.

Materi : Barisan dan Deret (Aritmatika dan Geometri)

Pembuat : Aida Ardiantika, S.Pd

Validator : Firda Alghiana Patricia, M.Pd

Tanggal Validasi :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kelayakan Media "Kuis Sang Juara" Berbasis Microsoft Powepoint untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Produksi Film.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang Media "Kuis Sang Juara" Berbasis Microsoft Powepoint untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Produksi Film yang sedang dikembangkan.

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Setuju

Skor 4 : Setuju

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang Setuju

Skor 1 : Sangat Tidak setuju

3. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini. Semoga Bapak/Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

D. Tabel Penilaian

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Validasi				
			1	2	3	4	5
1	Desain Visual Media	1. Tampilan media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa SMK kelas X pada Kompetensi Keahlian Produksi Film.					✓
		2. Tampilan media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" mempunyai tata letak elemen pada slide (teks, gambar, dan tombol navigasi) yang jelas.					✓
		3. Tampilan media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" menarik untuk dijadikan media pembelajaran matematika.					✓

		4. Gambar dan teks pada media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" jelas dan mudah dibaca.					✓
		5. Konsistensi desain pada setiap slide media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" mencakup (tema, warna dan gaya visual)					✓
		6. Kesesuaian antara visual dan materi yang disampaikan					✓
2	Interaktivitas	7. Kejelasan navigasi dan respons tombol dalam media.					✓
		8. Fitur interaktif (kuis, tombol, animasi) berfungsi dengan baik.					✓
		9. Media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" ini dapat mendorong siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam belajar.					✓
		10. Kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa.					✓
3	Aspek Teknis	11. Media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" dapat dijalankan dengan baik.					✓

		12. Media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara" yang disajikan mudah dimengerti.					✓
		13. Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah untuk dipahami.					✓
4	Kebaruan dan Kreativitas	14. Media pembelajaran berbasis Powerpoint "Kuis sang juara", memiliki desain yang inovatif				✓	
		15. Penyajian materi menggunakan elemen multimedia yang menarik dan kreatif.				✓	

E. Komentar/Saran

Media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan penelitian, walaupun desain terkesan gelap tapi fitur-fiturnya menarik dan mudah digunakan.

F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
3. Tidak Layak untuk digunakan uji coba.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Malang, September 2024


(Firda Alfiana .P.,MBA)

NIPN...0719028503...

Lampiran 15. Dokumentasi







Lampiran 17. Surat Keterangan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH JAWA TIMUR
SMK MUHAMMADIYAH 5 KEPANJEN

NPSN : 20517762 NSS : 344051821022 NDS : 4305130702

Alamat : Jl. Bromo Gg. Masjid Sukun Utara - Kapanjen Malang 65163

Telp. 0341-3901299 Fax.: 0341-3901299

e-mail : smkm5kpj.malang@yahoo.com website : smkm5kapanjen.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.2/1080 /SMKM-5/XII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SISWANTO TRIMULYONO, S.HI.
N B M : 103 9 200
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : AIDA ARDIANTIKA, S.Pd
NIM : 202310530211025
Program Studi : Magister Pendidikan Matematika
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

telah melakukan Penelitian di SMK Muhammadiyah 5 Kapanjen pada tanggal 10 September 2024 dengan judul tesis "*Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Produksi Film*".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kapanjen, 20 Desember 2024

Kepala Sekolah,

SISWANTO TRIMULYONO, S.HI.
NBM. 103 9 200