

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangatlah berperan aktif dalam pembentukan diri seseorang dan juga sebagai peningkatan diri seseorang. Sebagian besar memandang mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah, hal ini ditandai dengan redahnya prestasi belajar siswa, kemampuan siswa yang masih belum sesuai dengan harapan dan masih rendahnya indeks prestasi siswa di tingkat internasional. Pendidikan adalah salah satu aset terpenting dari pembentukan sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi komunikasi yang dapat memperkaya pengetahuan seseorang. Upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan agar dapat menunjang pembangunan nasional.

Upaya tersebut merupakan tanggung jawab bersama, terlebih bagi semua tenaga pendidik. Selain itu guru juga sangatlah berperan penting dalam meningkatkan suatu kualitas pengembangan dan kemajuan terhadap peserta didiknya. Jadi guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Namun dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi kendala guru. Salah satu hal yang paling sulit adalah menumbuhkan atau meningkatkan minat belajar siswa, padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan suatu

pembelajaran. Oleh karena itu, hal utama yang harus dilakukan guru yaitu meningkatkan minat belajar siswa (Wulandari, 2016). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Magdalena Irawati, pada penelitiannya di sekolah bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tidak sedikit dari siswa yang mengeluh karena bahan belajar yang di berikan tidak menarik dan membosankan, sehingga siswa tidak tertarik untuk memperhatikan penjelasan yang di berikannya gurukemudian berdampak pada hasil belajar (Irawati, 2018). Sama halnya pada penelitian ini banyak siswa yang mengeluh saat pembelajarannya kurang menarik, membosankan dan mengantuk di karenakan guru memberikan pembelajaran secara konvensional.

Untuk mengatasi hal tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas biasanya guru menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif dan menjadikan siswa tidak kembali bosan dan mengantuk sehingga dapat memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran merupakan sebuah pelantara dalam menyampaikan informasi terhadap siswa sehingga dapat merangsang perhatian siswa, minat siswa, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Irawati, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa lebih faham dan juga dapat menimbulkan keaktifan dan kreatif siswa. Maka media pembelajaran dianggap sangat berpengaruh dalam menumbuhkan rasa minat belajar siswa (Razak & Rumainur, 2018). Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich dalam Wulandari (2016) yaitu media merupakan salah satu alat komunikasi yang bermanfaat jika

diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat penunjang dalam proses pembelajaran sehingga ilmu dapat tersampaikan secara efektif. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran itu sendiri yaitu untuk menumbuhkan minat belajar siswa agar siswa dapat belajar dengan sebaik mungkin, serta media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang berbeda dan lebih mudah difahami siswa (Wulandari, 2016). Sehingga penggunaan media pembelajaran di kelas sangatlah membantu dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang dipelajari (Wulandari, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMP Islam Kepung Kabupaten Kediri pada Hari Kamis tanggal 26 April 2021, Peneliti mendapatkan informasi bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru masih berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dan mencatat di papan tulis. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru mengenai minat belajar siswa di kelas, menyatakan bahwa minat belajar siswa cukup rendah. Kebanyakan siswa ketika pembelajaran banyak bosan dan sering mengobrol sendiri. Metode pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru

membuat minat siswa terhadap pembelajaran menurun. Terlebih banyak siswa yang tidak suka membaca kalimat yang panjang dan berbelit-belit dan kurang suka menulis, sehingga saat di kelas siswa hanya menulis seadanya namun tidak dipelajari lagi ketika di rumah. Padahal seharusnya untuk memaksimalkan pembelajaran di kelas karena siswa tidak memiliki buku pendamping secara menyeluruh hanya ada satu buku modul, sehingga hal ini pastinya menyulitkan siswa untuk belajar di rumah.

Kesulitan belajar siswa dapat diatasi dengan adanya minat belajar pada diri siswa. Minat belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada, media belajar juga dapat mempermudah siswa dalam belajar. Media belajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas perlu diketahui sejauh mana mempengaruhi minat belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama dalam bidang pendidikan sistem pembelajaran dituntut untuk membentuk sistem pembelajaran yang mendorong upaya untuk pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Seiring perkembangan zaman semakin banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang ditawarkan, yang mana siswa dapat belajar dengan baik untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa guru harus bisa memilih media belajar yang baik. Guru harus mengetahui pembelajaran seperti apa yang dapat memicu minat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang di berikan. Salah satu unsur terpenting dalam konteks belajar mengajar yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dimintanantinya

dapat memberikan rangsangan dan dapat membentuk pembelajaran yang menyenangkan (Wulandari, 2016). Untuk meningkatkan keefektifitasan pembelajaran diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer ataupun alat peraga lainnya (Kartika, 2014). Penggunaan media pembelajaran yang dimaksud dapat juga untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi seperti perhatian anak yang kurang konsentrasi, suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran (Irawati, 2018). Masalah di atas diduga itu salah satu faktor penyebab penurunan minat belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat mendukung untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Bahri et al., 2018).

Autoplay Media Studio merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar matematika di kelas. *Autoplay Media Studio* aplikasi pembelajaran yang interaktif yang mana mampu menarik perhatian siswa. *Autoplay Media Studio* merupakan suatu yang dapat menggabungkan suatu tulisan, gambar, video, suara, dan lain sebagainya. Menurut Latif beserta kawan-kawannya (2015) media *Autoplay Media Studio* tergolong media mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan pembuatannya tidak rumit. Penggunaan media *Autoplay Media Studio* lebih praktis siswa membukanya tidak perlu menginstal terlebih dahulu aplikasinya jadi langsung bisa di buka. Sehingga siswa lebih berminat dan fokus untuk belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang di lakukan oleh (Rahmawati, 2015) menyatakan bahwa ada pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran *Autoplay*

Media Studio. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *post tes* lebih baik di bandingkan nilai *pretest* yaitu sebelum di berikannya pengembangan media. Hal ini di perkuat dengan hasil penelitian (Rumainur, 2016) yang menghasilkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia autoplay dapat meningkatkan keefektifitasan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam penelitiannya. Media pembelajaran *autoplay media studio* memiliki kelebihan dan kelemahan, kelemahan media ini yaitu tidak dapat menggabungkan *equation*. Kelebihan *Autoplay Media Studio* dapat di jadikan sumber belajar yang efisien bagi siswa karena mampu menyalurkan pesan seperti video, suara, sehingga secara tidak sengaja proses belajar dapat terkendali (Bahri et al., 2018). Guru lebih mudah menyampaikan materi tidak hanya sebatas menjabarkan teori, akan tetapi juga dapat membantu guru mengilustrasikan kaitan antara konsep dan juga pemahaman siswa terhadap pembelajaran di kelas lebih luas (Ferdinand & Putra, 2016).

Menurut James dalam Kurniawan (2012) mengatakan bahwa matematika adalah sebuah ilmu dasar yang dapat di gunakan sebagai alat bantu memecahkan masalah dalam berbagai bidang ilmu seperti: ekonomi, akutansi, astronomi, geografis dan antropologi. Matematika juga merupakan salah satu pengetahuan dasar yang diajarkan di sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan jenjang perguruan tinggi (Razak & Rumainur, 2018). Dalam belajar matematika seseorang dilatih untuk berfikir kreatif, kritis, jujur dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam

menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam disiplin ilmu lain (Pratami et al., 2018). Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru di bidang matematika.

Demikian dapat di simpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah sebuah proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar baik secara langsung atau tidak langsung dengan kegiatan untuk memahami konsep matematika dan membant memecahkan suatu masalah.

Salah satu bagian materi dalam matematika adalah statistika. Statistika dipelajari di sekolah Menengah Pertama (SMP) pada kelas VIII semester genap dan terdapat pada kurikulum 2013. Pada materi statistika siswa dikenalkan dengan ukuran pemusatan data dan ukuran penyebaran data. Ukuran penyebaran data yaitu nilai yang menyatakan seberapa jauh data dari pusat data. Ukuran penyebaran data disini dibagi menjadi 4 bagian yaitu jangkauan, kuartil, jangkauan interkuartil dan simpangan kuartil. Sedangkan ukuran pemusatan data yaitu sembarang ukuran yang menunjukkan pusat segugus data, yang telah diurutkan dari yang terkecil sampai dengan terbesar atau begitu sebaliknya yang terbesar sampai yang terkecil. Disini pemusatan data terdiri dari 3 bagian yaitu mean (rata-rata), median (nilai yang terletak di bagian tengah dari suatu kumpulan data yang telah diurutkan) dan modus (nilai yang sering muncul dari sekumpulan data).

Ada beberapa solusi yang ditawarkan dari penelitian terdahulu salah satunya yang dilakukan oleh Magdalena Irawati dengan cara mengembangkan suatu media Kahoot guna untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa hasil penelitian yang telah di kembangkan berhasil menunjukkan bahwa setelah di berikannya pengembangan media Kahoot terjadi peningkatan dari segi minat belajar dan hasil belajar (Irawati, 2018). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Wulan dari dalam penelitiannya untuk meningkatkan minat belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPA menggunakan pengembangan media pembelajaran *sparkol videscribe* (Wulandari, 2016). Ada pun peneliti yang lain yaitu Khusnul Khotimah solusi yang dilakukan pada penelitiannya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode sosiodrama dan bermain peran agar menggerakkan siswa lebih aktif dalam belajar (Khotimah, 2018). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Siti Zaenab dalam penelitiannya Ulfah memberikan solusi dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yaitu pada materi teknik animasi dua dimensi yang menggunakan Macromedia Flash guna untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa (Zaenab, 2018). Solusi penelitian sebelumnya yang terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Primadya dan Ririn dengan berjudul “ Pengembangan Media *Autoplay* dengan Metode *Means Ends Analysis* (MEA) pada Matakuliah Genetika” dalam penelitian yang dilakukan oleh Primadya dan Ririn, media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa dan media

pembelajaran telah memenuhi kriteria valid, sehingga media layak untuk digunakan dalam pembelajaran (Ananyarta & Sari, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* Meningkatkan Minat Belajar Statistika Siswa SMP Islam Kepung**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan di angkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* dalam meningkatkan minat belajar satatistika siswa SMP Islam Kepung?
2. Apakah terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* terhadap minat belajar statistika siswa SMP Islam Kepung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* dalam meningkatkan minat belajar statistika siswa SMP Islam Kepung.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* terhadap minat belajar statistika siswa SMP Islam Kepung.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan nantinya akan berupa media pembelajaran interaktif *Autoplay Media Studio* yang berisi pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika kelas VIII semester genap. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media melalui *Autoplay Media Studio* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dalam pengembangan media *Autoplay Media Studio* ini adalah materi statistika kelas VIII semester genap. Isi dari materi pengembangan media ini pertama mengulang kembali materi sebelumnya mengenai penyajian data kemudian dilanjutkan dengan materinya yaitu ukuran pemusatan data dan ukuran penyebaran data.
2. Pengembangan media *Autoplay Media Studio* menekan pada meningkatkan minat belajar siswa.
3. Pengembangan media *Autoplay Media Studio* ini dilengkapi dengan gambar-gambar, suara, video yang berkaitan dengan materi statistika dan juga dilengkapi dengan menu indikator, kompetensi inti dan kompetensi dasar, petunjuk penggunaan, materi dan latihan soal. Di dalam menu materi juga terdapat menu materi penyajian soal, materi pemusatan data, materi ukuran penyebaran data dan contoh soal.
4. Materi yang disajikan atau disampaikan tersusun secara sistematis dan terstruktur sehingga mempermudah guru dalam mengoperasikannya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pada umumnya guru matematika sering mengajarkan anak-anak lebih mengarah ke konsep dan juga dalam mengajar guru menggunakan model pembelajaran yang monoton yang mana bisa menjadikan daya kekefektifitasan

dan keaktifan seorang siswa terhambat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan disini adalah agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran disini menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*.

Autoplay Media Studio memiliki kelebihan tersendiri yaitu dari segi visualisasi mirip dengan *flash* sehingga menarik untuk digunakan. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Autoplay Media Studio* mampu berintegrasi dengan berbagai jenis file baik tulisan, gambar, suara, video, *flash*, html maupun file yang berformat .exe. Aplikasi pengembangan media ini dapat juga dibuka pada semua komputer yang tanpa harus menginstal aplikasinya. Jadi inilah yang menjadikan aplikasi *Autoplay Media Studio* unggul karena tidak semua aplikasi mampu berintegrasi dengan banyak aplikasi lain tidak semua aplikasi dapat di buka di semua komputer tanpa menginstal aplikasinya terlebih dahulu (Shubhi et al., 2015).

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Autoplay Media Studio* tentang mata pelajaran matematika pada materi statistika SMP Kelas 8 Semester 2 antara lain:

- a. Ketika diberikan pengembangan media pembelajaran siswa mampu memahami materi statistika dengan baik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

- b. Ketika diberikannya pengembangan media pembelajaran siswa dapat mengoperasikan komputer dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Dalam penggunaan pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* ini siswa harus mahir dalam mengoperasikan komputer dengan baik.
- b. Penilaian kevalidan suatu produk dari hasil pengembangan media *Autoplay Media Studio* pada materi statistika dilakukan oleh validator ahli yaitu dosen program studi tadis matematika (ahli media dan ahli materi) dan guru matematika SMP kelas VIII (ahli media dan ahli materi).
- c. Uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, yang dilakukan mencerminkan keadaan sebenar-benarnya tanpa rekayasa.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk mengetahui sejauh mana keaslian dan keaktualan penelitian ini, maka peneliti mengadakan telaah pustaka dari peneliti-peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan judul dan permasalahan ini dengan pertimbangan kedekatan variabel-variabel yang digunakan. Berikut adalah beberapa telaah pustaka yang digunakan:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Nama Penulis	Judul Penelitian terdahulu	Persamaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang	Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian sekarang
Moh. Ayatullah FA.	(Moh. Ayatullah, 2015) Penggunaan Media untuk Meningkatkan Motivasi	Ada pun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yatullah FA. yaitu	Perbedaan antara penelitian ini lebih menekankan ke arah memotivasi siswa

	dan Hasil belajar siswa Kelas VIII C pada Materi Kandungan Surah Al-Ma'idah:90-91,32 dan Hukum Bacaan Qalqalah SMP 2 Tumpang Kabupaten Malang.	mengenai pengguna media pembelajarannya yaitu sama menggunakan media <i>Autoplay</i> .	dalam belajar dan juga dan di lihat dari segi hasil belajar. Dalam penelitian ini juga membahas mengenai ilmu keislaman seperti hukum qalqalah dan membahas isi kandungan ayat Al-Ma'idah yang tepatnya pada ayat 90-91.
Rumainur	(Rahmawati, 2015) Pengembangan Media Bahan Ajar Berbasis Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang.	Sama menggunakan pengembangan media Autoplay Studio 8	Dalam penelitian yang dilakukan lebih mengarah kepada pembelajaran sejarah budaya islama
Moh Latif dan teman-temannya	(Mustika et al., 2018) Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Autoplay</i> Studio 8 Pada Materi Tubin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di SMK Nasional Malang.	Dalam penelitian tersebut sama-sama menggunakan pengembangan media <i>Autoplay</i> Studio 8 dikarenakan ada beberapa siswa yang sering mengantuk dan bosan dalam pembelajaran Tubin Air ini, oleh karena itu dalam penelitiannya menggunakan inovasi media pengembangan tersebut	Dalam penelitiannya lebih mengarah pada materi tubin air yaitu pada program keahlian teknik pemesinan
Primadya dan Ririn	(Anantyartha & Sari, 2017) Pengembangan Media <i>Autoplay</i> dengan Metode <i>Means Ends Analysis</i> (MEA) pada Matakuliah Genetika.	Dari sini dalam penelitiannya sama menggunakan pengembangan media <i>autoplay</i> karena menggunakan <i>autoplay</i> di karenakan agar memudahkan siswa dalam memahami materi genetika saat awal pembelajaran.	Membahas lebih mengarah pada mata kuliah yaitu Genelika yang mana matakuliah tersebut adalah wajib dan juga harus di tempuh oleh mahasiswa Program studi Pendidikan Biologi.
Zunia Afrida	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Autoplay Media Studio</i>	Dari sini dalam penelitiannya sama menggunakan pengembangan media	Dalam penelitian yang dilakukan sama mengambil mata pelajaran matematika

Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII MTs(Afrida, 2017).	<i>autoplay</i> menggunakan <i>autoplay</i> di karenakan agar memudahkan siswa dalam memahami materi garis dan sudut.	kenapa akan tenati materinya berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh mbak zunia yaitu menggunakan materi garis dan sudut.
---	---	---

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Menghindari dalam kesalahan penafsiran, maka diberikan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pendidik dan siswa. Maka media pembelajaran adalah penyalur komunikasi antara pendidik dengan siswa yang mana untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi interaktif dan juga meningkatkan kualitas pendidikan lebih bermutu. Jadi media pembelajaran adalah salah satu unsur terpenting dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Dapat juga mengkondisikan jenis materi yang biasanya dianggap sulit oleh siswa (Ananyarta & Sari, 2017).

3. Autoplay Media Studio

Autoplay merupakan perangkat lunak untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalkan gambar, suara, video, teks dan lain sebagainya. Keunggulan dari *autoplay* media studio adalah pengguna dapat membuat suatu multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer, karena dengan menggunakan program *autoplay* pengguna dapat membuat dengan cara yang lebih sederhana. Proyek yang dibuat juga terlihat seperti profesional dengan memanfaatkan program ini.

4. Matematika

Metematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu serta dapat memajukan daya pikir siswa. Membangun kemampuan berfikir matematis sangatlah penting, maka matematika diberikan kepada semua peserta didik dengan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif (Razak & Romainur, 2018). Penguasaan terhadap bidang studi matematika merupakan sebuah keharusan, apabila di era persaingan global yang berkembang dengan begitu pesat, dengan belajar matematika orang dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis, kritis dan kreatif yang sungguh dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Maka matematika adalah suatu ilmu yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan dan juga perkembangan teknologi.

5. Minat Belajar

Minat merupakan suatu sifat yang sudah menetap pada individu seseorang. Ketika siswa yang memiliki minat yang tinggi nanti akan berpengaruh terhadap belajar siswa. Menurut Usman dalam Aritonang(2008) kondisi belajar mengajar yang efektif adalah ketika adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Djali(2008) minat belajar adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

Sedangkan belajar menurut Djamarah (2011:13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif dan psikomotor. Jadi minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan seseorang terhadap suatu hal yang mana tanpa ada dorongan dari orang lain. Minat tersebut akan menetap dan berkembang jika dirinya memperoleh dorongan dari lingkungan yang berupa pengalaman. Minat belajar disini kecenderungan seorang individu yang memiliki rasa senang tanpa ada paksaan.