

RINGKASAN
Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* dan Motivasi Terhadap
Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat
Tahun Pelajaran 2023/2024

M. Asis Syamsuddin

ABSTRAK

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa sesudah siswa melakukan kegiatan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai akan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hasil pembelajaran matematika merupakan proses yang membuat orang belajar dari serangkaian peristiwa yang mempengaruhi siswa dan proses pembelajaran dapat dengan mudah dilakukan untuk menyampaikan serangkaian materi. Untuk itu perlu diterapkan media yang dapat mengatasi rendahnya hasil belajar matematika siswa yaitu dengan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* Dan Motivasi. Tujuan penelitian ini untuk membandingkan media mana yang paling baik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi sistem persamaan linier tiga variabel. Jenis penelitian adalah dengan rancangan faktorial 2x2, dengan desain penelitian menggunakan 1 kelas kontrol dan 1 eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi dan tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Sasaran penelitian adalah siswa kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat. Data penelitian dikumpulkan melalui pretest dan posttest. Uji hipotesis dilakukan dengan uji ANOVA dua jalur yang diawali dengan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Hasil analisis menunjukkan terdapat pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Nearpod* belajar matematika sebesar 72% dan sisanya 28% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

ABSTRACT

Learning outcomes are the results obtained by students after students carry out learning activities and evidence of the success that has been achieved will be influenced by several factors. Math learning outcomes are a process that makes people learn from a series of events that affect students and the learning process can be easily carried out to convey a series of materials. For this reason, it is necessary to apply media that can overcome the low mathematics learning outcomes of students, namely with Nearpod Interactive Learning Media and Motivation. The purpose of this study was to compare which media is best in improving students' math learning outcomes on the material of the system of linear equations of three variables. This type of research is a 2x2 factorial design, with a research design using 1 control class and 1 experiment. The instruments used were motivation questionnaire and objective test in the form of multiple choice. The research targets were students of class X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat. The research data were collected through pretest and posttest. Hypothesis testing was carried out with a two-way ANOVA-test which began with normality and homogeneity tests first. The results of the analysis showed that there was an effect of motivation on the learning outcomes of students who used Nearpod interactive learning media to learn mathematics by 72% and the remaining 28% was influenced by other factors not examined in this study.

Keywords:

Mathematics with Nearpod Media and Motivation