

---

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS LINKTREE DAN LIVEGAP DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI STATISTIKA DI MAN 2 BLITAR**

**Zulfi Anisaturroddiyah<sup>1</sup>, Marhayati<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Tadris Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[zulfi.anisa18@gmail.com](mailto:zulfi.anisa18@gmail.com)<sup>1</sup>

[Marhayati@uin-malang.ac.id](mailto:Marhayati@uin-malang.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

This research was conducted with the aim of increasing students' mathematics learning motivation through interactive media based on Linktree and LiveGap. This type of research is Classroom Action research carried out at MAN 2 Blitar for the 2022/2023 academic year. The subjects in this research were 38 students from class X-D. The object of this research is students' learning motivation after implementing learning media using Linktree and Livegap. The instrument of this research is a test. Based on the research results, it can be concluded that carrying out learning activities by applying interactive media, namely Linktree and LiveGap, to students can increase students' motivation to learn mathematics in statistics material. This can be seen from the results of observations of students' mathematics learning motivation questionnaires. This increase was obtained from an average value of 3.09 in cycle I and a value of 3.20 in cycle II.

**Keywords:** *LKPD Interactive, Liveworksheet, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui media interaktif berbasis linktree dan livegap. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di MAN 2 Blitar tahun ajaran 2022/2023. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X-D sebanyak 38 orang. Objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar siswa setelah implementasi media pembelajaran menggunakan Linktree dan Livegap. Instrumen penelitian ini adalah berupa tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media interaktif yaitu *linktree* dan *livegap* pada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi Statistika. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap angket motivasi belajar matematika siswa. Peningkatan ini diperoleh dari rata-rata bernilai sebesar 3,09 pada siklus I dan menjadi bernilai sebesar 3,20 pada siklus II.

**Kata-Kata Kunci:** Learning Motivation, Interactive Media, Linktree and livegap

## PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang amat pesat. Berbagai cara atau metode baru yang telah diperkenalkan serta digunakan supaya pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna. (Rahmawati et al., 2016, p. 27). Berbicara tentang pendidikan, mata pelajaran matematika berperan penting dalam pembentukan pemahaman logis dan keterampilan berpikir kritis pada siswa. Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting, karena diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Di dalam kehidupan sehari-hari siswa dihadapkan bermacam-macam permasalahan, baik permasalahan belajar maupun masalah lainnya, salah satu contoh permasalahannya yaitu berkaitan dengan matematika (Febriyanti, 2019, p. 3)

## KAJIAN LITERATUR

Mata pelajaran matematika sering kali dianggap pembelajaran yang rumit di sekolah sehingga siswa menghadapi kesulitan dalam memotivasi diri untuk belajar matematika. Pembelajaran matematika di MAN 2 Blitar merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan dan rumit untuk dipahami oleh sebagian besar siswa. Terutama ketika mempelajari materi yang kompleks seperti statistika. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, seperti kurangnya minat siswa terhadap matematika, keterbatasan waktu, cara mengajar yang monoton dan sarana yang digunakan oleh guru dalam mengajar, serta metode pembelajaran yang kurang variatif dan menarik bagi siswa. Untuk mengatasi banyak faktor yang ada di kelas, solusi menggunakan media interaktif dapat dijadikan sebagai meningkatkan motivasi belajar matematika di sekolah sehingga mata pelajaran matematika oleh siswa akan dianggap pembelajaran yang berkesan dan bermakna.

Matematika menjadi dasar dalam kemajuan teknologi modern dan penciptaan daya pikir manusia, serta berperan penting untuk disiplin ilmu lainnya. Daya pikir manusia memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman konsep, yang mana hal ini tentu diperlukan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika (Siswa, 2023, p. 2). Salah satu perkembangan kemajuan teknologi dalam pembelajaran matematika yaitu penggunaan media interaktif. Media interaktif adalah media pembelajaran yang mampu menghadirkan suatu pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Media ini mampu menggabungkan teknologi dengan pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dalam penggunaannya, media

interaktif memiliki berbagai jenis, seperti video pembelajaran, simulasi, permainan edukatif, dan sebagainya.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika di MAN 2 Blitar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media interaktif yang digunakan juga bervariasi dari penggunaan Linktree yang akan disambungkan media Livegap, Wordwall, Geogebra, aplikasi Augmented Reality dan lain-lain. Sehingga media interaktif dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar, karena penggunaan media tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menimbulkan rasa tertarik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, media interaktif juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep matematika secara lebih visual dan konkrit, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka siswa perlu mendapatkan media pembelajaran baru yang variatif dan efektif berbasis sehingga meningkatkan minat belajar mereka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media interaktif berbasis Linktree dan Livegap dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi statistika di MAN 2 Blitar. Diharapkan hasil dari penelitian ini siswa dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran matematika juga memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru dan siswa di MAN 2 Blitar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan penggunaan media interaktif.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei di semester II tahun ajaran 2022/2023 di MAN 2 Blitar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-D sebanyak 38 orang. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar siswa setelah implementasi media pembelajaran menggunakan *Linktree* dan *Livegap*. Instrumen penelitian berupa tes. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah di kelas yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam proses belajar untuk memaksimalkan mutu pembelajaran. (Ani Widayati, 2008, pp. 88–89)

Pada penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dengan desain PTK model Kurt Lewin. Konsep pada penelitian ini terdiri dari empat komponen yang dilaksanakan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). (Ani Widayati, 2008, p. 68). Dalam penelitiannya akan dilaksanakan melalui 2 siklus. Berdasarkan refleksi awal akan dilakukan pada siklus I, setelah siklus I akan diperbaiki

pada siklus II. Berikut adalah bagan alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan.



Gambar 1 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan yaitu terdiri dari dua siklus sebagai berikut.

### Rancangan Penelitian Tindakan Kelas SIKLUS I

Rancangan penelitian pada siklus I dilakukan selama satu kali pertemuan di kelas X-D di MAN 2 Blitar. Pada siklus ini sudah termuat empat tahapan pelaksanaan PTK. Diantaranya yaitu rencana tindakan (*Planning*), Pelaksanaan tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*reflecting*).

#### Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap awal yaitu perencanaan, peneliti menjelaskan tentang apa (*what*), mengapa (*why*), dimana (*where*), kapan (*when*), dan bagaimana (*how*) penelitian dilakukan. Penelitian ini sebaiknya dilakukan dengan kolaboratif, sehingga menghindari dari unsur subjektivitas (Udayani, 2022, p. 69)

Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan penelitian yang dilaksanakan dan dapat diterapkan dengan baik, ada beberapa yang perlu dipersiapkan oleh peneliti, yaitu:

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan pada pelaksanaan pembelajaran.
- Menyiapkan Materi yang akan di kaji

- c. Menyiapkan LKPD dan soal evaluasi
- d. Menyiapkan instrument untuk mengumpulkan data

***Tahap pelaksanaan (Acting)***

Pada tahap kedua yaitu pelaksanaan, di tahap ini peneliti mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun. Di dalam kegiatan ini guru (peneliti) melaksanakan pembelajaran seperti biasanya tidak boleh kaku dan terkesan dibuat-buat hal ini perlu dilakukan akan penelitian berjalan dengan lancar.

***Tahap pengamatan (observing)***

Pada tahap ketiga yaitu pengamatan, pada tahap ini terdapat dua kegiatan yang akan diobservasi, yaitu kegiatan belajar siswa dan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengamatan ini akan dilakukan oleh peneliti (guru) ketika pembelajaran berlangsung untuk kegiatan pembelajaran, dan pengamatan kegiatan belajar siswa dibantu oleh teman sejawat sebagai observer atau yang bertindak sebagai kolaborator untuk melakukan pengamatan. Kolaborator melakukan pengamatan berdasarkan instrument yang telah disusun oleh peneliti. kegiatan pengamatan oleh kolaborator ini akan bermanfaat untuk kegiatan selanjutnya yaitu tahap refleksi.

***Tahap refleksi (Reflecting)***

Pada tahap ke empat yaitu tahap refleksi yang dilaksanakan setelah melakukan pengamatan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan melihat hasil dari mengerjakan evaluasi oleh peneliti. Pada tahap ini merupakan inti dari dilakukan penelitian tindakan kelas, yaitu ketika kolaborator mengungkapkan hal-hal yang dirasakan berdasarkan pengamatan yang mana sudah berjalan dengan baik dan bagian mana yang belum berjalan dengan baik saat peneliti mengelola pembelajaran di kelas. Hasil refleksi ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang pada siklus berikutnya. Sehingga inti dari refleksi ini yaitu mengevaluasi , analisis, penyimpulan tindak lanjut dalam perencanaan siklus berikutnya.

**Rancangan Penelitian Tindakan Kelas SIKLUS II**

Pada tahapan Siklus II ini dilaksanakan dengan memperhatikan hasil evaluasi pada siklus I dengan memperbaiki kendala, masalah, yang ada di kelas saat pembelajaran. Tahapan dari siklus II ini juga sama dengan tahap pada siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Untuk pengumpulan data meningkatnya motivasi belajar matematika siswa digunakan instrument tes. Tes adalah suatu pertanyaan-pertanyaan yang diberikan untuk siswa dan

mendapatkan jawaban dari siswa (Udayani, 2022, p. 70). Dalam penelitian ini tes dilakukan di akhir siklus

Instrumen tes yang diberikan siswa adalah pilihan ganda. Selanjutnya dilakukan analisis data yang terdiri dari menentukan n nilai rata-rata kelas, ketuntasan belajar (KB), dan daya serap (DS) yang kemudian dikomparasikan dengan standar acuan Depdikbud yaitu proses pembelajaran siswa telah optimal apabila rata-rata nilai siswa minimal 6,5 dan ketuntasan belajar dikatakan tercapai jika  $KB \geq 85\%$  dan daya serap dikatakan tercapai jika  $DS \geq 65\%$  (Depdikbud dalam Fitriarmeji, 2009 : 42)

## HASIL

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei di semester II tahun ajaran 2022/2023 di MAN 2 Blitar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-D sebanyak 38 orang. Proses pengambilan data ini dilaksanakan dengan proses kegiatan belajar mengajar dan beberapa tahap siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus pertama diambil untuk memperbaiki di tahap siklus kedua dan diakhiri dengan tes instrument. Proses belajar mengajar dilakukan oleh peneliti sebagai guru dan satu teman sejawat sebagai observer, sedangkan guru bertindak sebagai pembimbing belajar mengajar berlangsung dan saat kegiatan refleksi

Pada penelitian ini menerapkan pembelajaran yang dilaksanakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari satu pertemuan. Sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti (guru) perlu menyiapkan perangkat yang dibutuhkan, antara lain RPP, materi, LKPD, soal evaluasi, lembar pengamatan. Peneliti juga melibatkan satu teman sejawat sebagai observer yang bertugas sebagai pengamat selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sedangkan peneliti (guru) sebagai pembimbing selama proses pembelajaran.

### 1. Peningkatan Motivasi Belajar siswa

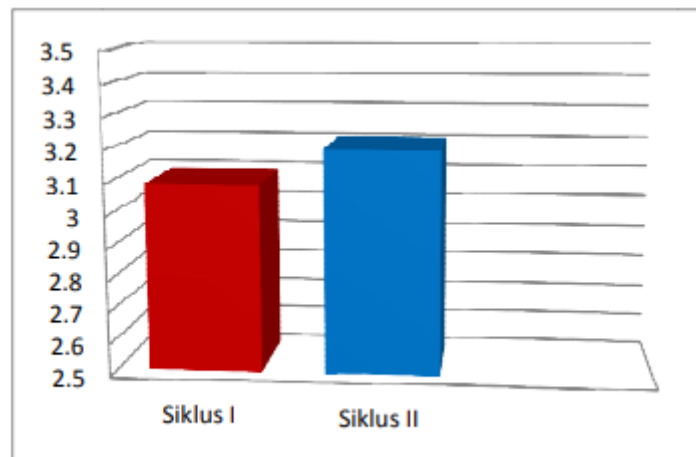
Peningkatan motivasi belajar dari siklus I sampai siklus II ditunjukkan dengan spek nilai. Nilai tersebut didapat dari skala sikap yang diberikan guru pada tiap individu. Tabel 1 dan gambar 2 berikut ini menunjukkan hasil perkembangan sikap semangat siswa dari siklus I sampai II:

Indikator	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	38	38
Nilai maksimal	40	40
Jumlah keseluruhan	927	962

Rata-rata	3,09	3,20
<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

*Tabel 1 Hasil angket Motivasi Belajar siswa siklus I dan II*

Berikut ini merupakan gambar histogram yang terdiri dari rata-rata kelas motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Hasil angket disajikan pada gambar 2 di bawah ini



*Gambar 2 Diagram Motivasi Belajar siswa*

Tabel 1 dan gambar 2 di atas, siklus I memperoleh jumlah keseluruhan 927 dengan nilai rata-rata 3,09 dengan kriteria baik. Siklus II memperoleh jumlah keseluruhan 962 dengan nilai rata-rata yang didapat sebesar 3,20 dengan kriteria baik. Terjadi peningkatan dari siklus I dan II sebesar 0,11. Hal tersebut dikarenakan proses kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif yaitu *Linktree* dan *livegap* yang membuat siswa tidak bosan dan senang mengikuti langkah-langkah pembelajarannya, sehingga siswa diberikan kesempatan mengklarifikasi nilai yang dianggap baik dan sesuai dengan hati nurani masing-masing siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar motivasi belajar siswa dan prestasi siswa meningkat.

## PEMBAHASAN

Peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari perolehan presentase skor angket menggunakan media interaktif yaitu *linktree* dan *livegap*. Tidak ada kendala yang berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran maupun terhadap siswa. Dengan demikian, disimpulkan secara umum penerapan model pembelajaran menggunakan media interaktif *linktree* dan *livegap* pada siklus II lebih baik dan dapat dikatakan berhasil daripada pelaksanaan pada siklus I.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media interaktif yaitu *linktree* dan *livegap* pada siswa kelas X-D di MAN 2 Blitar dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi Statistika. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap angket motivasi belajar terhadap peningkatan dari perolehan rata-rata bernilai sebesar 3,09 pada siklus I dan menjadi bernilai sebesar 3,20 pada siklus II.

Data di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran siklus II berlangsung lebih baik daripada siklus I. Tidak ada kendala yang berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran maupun terhadap siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran menggunakan media interaktif *linktree* dan *livegap* dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan belajar siswa. Sehingga dapat diketahui bahwa penerapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif yaitu *linktree* dan *livegap* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa materi statistika pada siswa kelas X-D di MAN 2 Blitar.

## REFERENSI

- Ani Widayati, 2018. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Febriyanti, T. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Tema 7 Melalui Model Make a Match Pada Siswa Kelas Ii C Sdn Bhayangkara. *Jurnal PTK Pendidikan Profesi Guru Prajabatan 2018*, 1–9. <http://eprints.uad.ac.id/16825/>
- Rahmawati, N., Buchor, A., & Endahwuri, D. (2016). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Mata Kuliah Matematika Sma. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 3(September), 27–36.
- Siswa, K. S. (2023). *Majamath: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika e-ISSN 2614-4204 dan p-ISSN 2615-465X*. 6, 57–68.
- Udayani, N. N. W. (2022). Emasains Emasains. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 54–62.

