

BELAMATIKA PRAKTIS DENGAN MATHWAY SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN DAMPAKNYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IX.1 MTSN 1 ACEH TENGAH

Oleh : Ruhdiani, S.Ag., M.Pd

Guru Madya MTsN 1 Aceh Tengah

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak Belamatika dengan aplikasi Mathway terhadap minat belajar matematika siswa kelas IX.1 (Cerdik) MTsN 1 Aceh Tengah. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa digunakan angket minat belajar matematika yang diberikan kepada siswa setelah diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi mathway. Hasil yang diperoleh dari Belamatika dengan aplikasi mathway dalam proses pembelajaran ternyata berdampak sangat baik terhadap minat belajar matematika siswa secara signifikan. Hasil yang diperoleh dari sebaran angket minat belajar matematika adalah siswa yang berminat belajar matematika sangat baik sebanyak 16 orang atau 50,00%, yang berminat belajar matematika baik sebanyak 9 orang atau 28,13%, yang tidak berminat sebanyak 4 orang atau 12,50%, sedangkan yang sangat tidak berminat belajar matematika ada 3 orang atau 9,37%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Belamatika dengan menggunakan aplikasi mathway sangat baik secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa.

Kata Kunci : aplikasi mathway; minat belajar matematika.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia. Menurut UU RI No 12 Tahun 2012 (Diktis. Kemenag), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-Undang tersebut menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan dan keterampilan yang diperlukan dirinya, bahkan oleh negara Indonesia.

Sagala, Syaiful (2010) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya sehingga berfungsi sesuai kompetensinya

dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan itu, melalui pendidikan diharapkan akan lahir sumber daya manusia berkualitas yang mampu membangun kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara kearah yang lebih baik.

Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, memajukan daya pikir serta analisa manusia (Alhaq dalam Fransisco dkk, 2020). Belajar matematika dapat melatih keterampilan berpikir dan merupakan dasar dari perkembangan ilmu pengetahuan yang lain seperti komputer, teknik, ekonomi, dan sebagainya. Sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013; pasal 77I ayat 1, pasal 77J ayat 1, dan pasal 77K ayat 2 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dapat dilihat bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang wajib pada struktur kurikulum.

Mengingat pentingnya matematika, perlu diupayakan peningkatan diberbagai aspek pengajaran agar siswa mampu memahami konsep-konsep matematika. Menurut Rohana (2016) dalam memahami konsep matematika diperlukan kemampuan

generalisasi serta abstraksi yang cukup tinggi. Sedangkan saat ini penguasaan peserta didik terhadap materi konsep-konsep matematika masih lemah bahkan dipahami dengan keliru. Terdapat banyak peserta didik yang setelah belajar matematika, tidak mampu memahami bahkan pada bagian yang paling sederhana sekalipun, banyak konsep yang dipahami secara keliru sehingga matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet, dan sulit.

Namun kenyataannya kurang menggembirakan, sebagian besar siswa menganggap bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit, susah, tidak menyenangkan sehingga berujung pada minat siswa yang rendah terhadap matematika. Hal ini seiring dengan hasil wawancara dengan si A (Juli 2023) yang menyatakan bahwa si A tidak berminat untuk belajar Matematika sejak dari SD, karena matematika itu adalah pelajaran yang sulit, gurunya juga tidak menyenangkan dan pemarah. Sebagaimana yang diutarakan oleh Kamarullah (Al Khawarizmi, Vol. 1, No. 1, Juni 2017) “Pernyataan siswa bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan, guru matematika merupakan guru yang killer. Siswa malas masuk pelajaran matematika, banyak siswa yang cabut ketika jam pelajaran matematika,

merupakan kenyataan yang sudah sering kita jumpai dalam dunia pendidikan kita, baik di sekolah dasar maupun perguruan tinggi”.

Gambaran singkat di atas, menggambarkan persepsi tentang matematika merupakan pelajaran yang sulit. Persepsi negatif itu ikut dibentuk oleh anggapan matematika sebagai ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang sulit dan membingungkan, yang muncul atau pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah. Akibatnya matematika tidak dipandang secara objektif lagi, sehingga lambat laun, lama kelamaan siswa menjadi tidak berminat lagi untuk belajar matematika.

Terkait dengan permasalahan tersebut di atas, penulis merasa terpanggil untuk menggali lebih jauh mengenai hal tersebut. Salah satu alternative yang penulis terapkan adalah dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Mathway. Dengan menerapkan hal tersebut dalam proses pembelajaran, diharapkan akan berdampak baik terhadap minat belajar matematika siswa.

Salah satu aplikasi mobile yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Mathway. Mathway adalah aplikasi matematika berbasis android yang

dikembangkan untuk mempermudah dalam proses belajar.

Mathway dikembangkan oleh Mathway yang merupakan Top Developer di Playstore. Mathway berisikan berbagai rumus matematika serta berbagai soal yang bisa dikerjakan. Aplikasi ini dapat membantu permasalahan matematika seperti aljabar, triogonometri, kimia, aljabar linear, statistic, kalkulus, pre-kalkulus, dan juga pra-aljabar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, pengambilan sampel dilakukan secara acak di kelas IX.1 (cerdik) yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, dengan instrument lembar angket minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis ingin melihat lebih jauh mengenai pembelajaran dengan aplikasi Mathway sehingga berdampak positif terhadap minat belajar matematika, atau dengan bahasa lain “Belamatika Praktis Dengan Mathway sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika dan Dampaknya terhadap Minat Belajar Siswa Keklas IX.1 MTsN 1 Aceh Tengah”.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, yang menjadi rumusan

masalah dalam tulisan ini adalah : “Bagaimana dampak Belamatika dengan aplikasi Mathway terhadap minat belajar matematika siswa kelas IX.1 (Cerdik) MTsN 1 Aceh Tengah”. Dalam tulisan ini dampak yang dimaksud adalah dampak yang dibatasi pada sangat baik, baik, tidak baik, atau sangat tidak baik.

3. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dalam tulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak Belamatika dengan aplikasi Mathway terhadap minat belajar matematika siswa kelas IX.1 (Cerdik) MTsN 1 Aceh Tengah.

4. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan pada tulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis, bahwa sangat diharapkan semua kita baik pendidik dan peserta didik harus mampu dalam bermacam-macam aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga diharapkan semua kita dapat dengan bijak dan bertanggung jawab dalam perkembangan peserta didik.
2. Manfaat praktis, diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik dalam penggunaan aplikasi-aplikasi yang ada, bahwa masih banyak kegunaan dari android yang positif. Salah satunya dalam

pembelajaran, sehingga diharapkan dapat berdampak positif terhadap minat belajar peserta didik.

B. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah

Pada prinsipnya pembelajaran matematika di Madrasah Tsanawiyah (MTs) berfungsi sebagai media atau sarana siswa dalam mencapai kompetensi. Dengan mempelajari materi matematika diharapkan siswa akan dapat menguasai seperangkat kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penguasaan materi matematika bukanlah tujuan akhir dari pembelajaran matematika, akan tetapi penguasaan materi matematika merupakan jalan mencapai penguasaan kompetensi. Selain hal tersebut, fungsi matematika juga mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan rumus dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika, kalkulus dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika, diagram, grafik, atau tabel (Ekawati, 2011).

Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang

sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Dengan pengamatan terhadap contoh-contoh diharapkan siswa mampu menangkap pengertian suatu konsep. Selanjutnya dengan abstraksi ini, siswa dilatih untuk membuat perkiraan, terkaan, atau kecenderungan berdasarkan kepada pengalaman atau pengetahuan yang dikembangkan melalui contoh-contoh khusus (generalisasi). Di dalam proses penalarannya dikembangkan pola pikir induktif maupun deduktif. Namun tentu kesemuanya itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan siswa, sehingga pada akhirnya akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika berdasarkan kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) bertujuan : (1) meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi siswa, (2) membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) memperoleh hasil belajar yang tinggi, (4) melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah, dan (5) mengembangkan karakter siswa. Berdasarkan penjabaran tersebut di atas, pembelajaran matematika di Madrasah Tsanawiyah berorientasi pada kemampuan

siswa dalam penguasaan kompetensi yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran matematika.

2. Aplikasi Mathway

Salah satu aplikasi mobile yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Mathway. Mathway adalah aplikasi matematika berbasis android yang dikembangkan untuk mempermudah dalam proses belajar.

Mathway dikembangkan oleh Mathway yang merupakan Top Developer di Playstore. Mathway berisikan berbagai rumus matematika serta berbagai soal yang bisa dikerjakan. Menurut Paryono (2018 : 13) bahwa : “aplikasi ini dapat membantu permasalahan matematika seperti aljabar, trigonometri, kimia, aljabar linear, statistic, kalkulus, pre-kalkulus, dan juga pra-aljabar”. Mathway menjadi populer karena penggunaannya yang mudah dan dirancang khusus untuk diinstal pada Android, sehingga dapat dengan mudah digunakan kapan saja.

Untuk menggunakannya, cukup memilih materi yang dirasa sulit, kemudian menuliskan sebuah soal dan aplikasi Mathway akan memberikan jawaban beserta langkah-langkah penyelesaiannya, Mathway memiliki fungsi hampir sama dengan kalkulator. Sehingga sangat membantu dan mempermudah penyelesaian

soal atau masalah dalam matematika. Berikut gambar 2.1. menunjukkan tampilan awal aplikasi mathway :

Gambar 2.1. Screenshot Tampilan Aplikasi Mathway



3. Minat Belajar Matematika

Minat secara etimologis berasal dari Bahasa Inggris interest yang berarti tertarik. Menurut Syah (2013: 133) “minats berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Jika seseorang telah memiliki keinginan yang besar terhadap suatu hal maka apapun akan dilakukannya.

Trygu (2021) berpendapat bahwa “minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.” Adapun minat menurut Slameto (2010: 180) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau

aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dapat dikatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar akan merasa senang mengerjakan segala sesuatu termasuk mengikuti pelajaran tanpa adanya tekanan dari siapapun.

Menurut Slameto (2010 : 57) bahwa “minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang memiliki kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Sedangkan menurut Roida Eva (2015 : 123) “minat juga dapat diartikan sebagai rasa ketertarikan terhadap suatu hal ataupun aktivitas tanpa adanya paksaan. Sehingga minat belajar matematika yakni suatu kegiatan peserta didik yang cenderung fokus dan menimbulkan perasaan senang pada saat pembelajaran matematika.

Adapun beberapa indikator-indikator pada minat belajar matematika yakni sebagai berikut :

Tabel 2.1

Indikator Minat Belajar Matematika

No	Indikator	Diskriptor
1.	Perasaan senang	Peserta didik merasa senang sehingga tertarik dalam mengikuti pelajaran tanpa adanya rasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran
2.	Ketertarikan dalam belajar	Menunjukkan rasa tertarik kepada guru dan kegiatan pembelajaran
3.	Perhatian dalam belajar	Fokus saat mengikuti pembelajaran matematika
4.	Keterlibatan dalam belajar	Peserta didik aktif dalam pembelajaran tersebut serta berusaha menjawab setiap pertanyaan-

		pertanyaan yang diaajukan oleh guru.
--	--	--------------------------------------

Dari pemaparan tentang indikator minat dalam tabel di atas, maka dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Misalnya senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2.Ketertarikan

Ketertarikan merupakan suatu keadaan dimana siswa memiliki daya dorong terhadap sesuatu benda, orang, kegiatan atau pengalaman. Contoh : antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

3.Perhatian

Perhatian adalah konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengabaikan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

4.Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa merupakan akibat yang muncul dari rasa ketertarikan siswa terhadap sesuatu. Contoh: aktif dalam

diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa minat belajar matematika adalah kecenderungan rasa lebih suka terhadap pelajaran matematika, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran matematika.

Untuk mengetahui minat belajar peserta didik terhadap matematika digunakan lembar angket minat belajar matematika yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar matematika peserta didik setelah memahami etika digital yang baik dan semestinya. Model skala minat menurut Suharsimi Arikunto (1999 : 180) dapat digunakan model skala Likert, yaitu :” SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju)”. Ketentuan penskoran skala minat menurut Riduwan (2009 : 86) adalah : “ untuk pernyataan positif (mendukung) ialah 4 untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk tidak setuju, dan 1 untuk sangat tidak setuju. Sedangkan untuk pernyataan negatif (menolak) ialah 4 untuk sangat tidak setuju, 3 untuk tidak setuju, 2 untuk setuju, dan 1 untuk sangat setuju”.

Untuk mengetahui kategori minat belajar matematika peserta didik, apakah sangat baik, baik, tidak baik, atau sangat tidak baik, sebagaimana diungkapkan oleh Haryati

(2010 : 109) tentang kategori minat peserta didik, yaitu :

Tabel. 2.2

Kategorisasi Minat Belajar Siswa

No	Skor	Kategori Minat
1.	Sama atau lebih besar dari 90	Sangat baik
2.	80 -89	Baik
3.	70 – 79	Tidak baik
4.	Kurang dari 70	Sangat tidak baik

4. Langkah-langkah Belamatika dengan Aplikasi Mathway

Belamatika merupakan gabungan dari kata Belajar Matematika dengan menggunakan aplikasi Mathway. Pembelajaran Belamatika dengan Mathway adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center), dengan mengaplikasikan materi pembelajaran ke dalam Mathway. Sedangkan Mathway merupakan aplikasi matematika berbasis android yang dikembangkan untuk mempermudah dan menjadi sangat praktis dalam proses pembelajaran matematika.

Berikut langkah-langkah pembelajaran Belamatika dengan menggunakan aplikasi Mathway disajikan dalam tabel 2.3 berikut :

Tabel 2.3. Sintaks Belamatika dengan Aplikasi Mathway

No	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Orientasi peserta didik pada masalah	Guru memberikan informasi mengenai materi persamaan kuadrat dan fungsi	Siswa menerima informasi mengenai materi persamaan kuadrat dan fungsi menggunakan aplikasi Mathway

		kuadrat yang diselesaikan dengan aplikasi Mathway Guru memberikan masalah yang berbentuk soal dalam LKPD yang akan diselesaikan secara kelompok oleh peserta didik	Siswa mengamati dan memahami masalah yang diberikan oleh guru
2.	Mengorganisasi kan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan setiap siswa dalam kelompok memahami tugasnya masing-masing	Siswa berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
3.	Membimbing penyelidikan in dividu maupun kelompok	Guru berkeliling memantau keterlibatan siswa dalam pengumpulan data/ bahan selama proses penyelidikan	Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/sumber) untuk bahan diskusi dalam kelompok. Siswa Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi dari masalah terkait materi pokok
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru berkeliling sebagai fasilitator memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	Siswa melakukan diskusi membahas masalah berbentuk soal untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/dis ajikan dalam bentuk karya. Siswa secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta saling bantu untuk menyelesaikan masalah
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membimbing siswa menganalisis dan mengecek hasil kerja menyelesaikan masalah.	Siswa menganalisis dan mengecek Kembali penyelesaian masalah yang sudah dilakukan. Kemudian perwakilan setiap

		<p>Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain.</p> <p>Guru bersama siswa menyimpulkan materi persamaan kuadrat dan fungsi kuadrat dengan menggunakan aplikasi <i>Mathway</i></p>	<p>kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain mengenai materi persamaan kuadrat dan fungsi kuadrat dengan menggunakan aplikasi <i>Mathway</i></p>
--	--	---	--

E. Kerangka Berfikir

Penerapan Belamatika dengan aplikasi *Mathway* pada pembelajaran Matematika di MTsN 1 Aceh Tengah dilakukan berdasarkan rangkaian kegiatan seperti pada diagram 2.1 berikut :

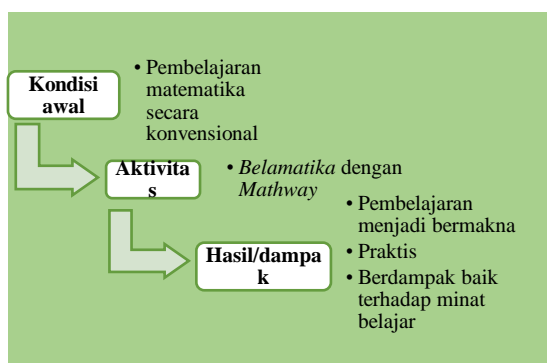


Diagram 2.1. Kerangka Berfikir

C. Pembahasan Dan Hasil Pelaksanaan

1. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah Yang Dipilih

Alasan pemilihan pemecahan masalah pembelajaran matematika di kelas IX.1 (cerdik) dengan Belamatika aplikasi

Mathway berorientasi pada pemikiran bahwa dalam pembelajaran itu tidak hanya hasil yang diinginkan, melainkan lebih pada proses pembelajaran yang bermakna sehingga diharapkan kemampuan penguasaan materi dan keterampilan proses yang maksimal juga sangatlah penting. Belamatika berfokus pada penggunaan aplikasi *Mathway* di dalam pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran lebih praktis, efektif, dan efisien.

Belamatika dengan *Mathway* pada materi Fungsi Kuadrat focus pada perubahan minat belajar siswa agar menjadi lebih baik, sehingga diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Yang pada akhirnya akan berbuah pada hasil belajar yang maksimal seperti yang diharapkan.

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Pemecahan Masalah

Langkah-langkah pelaksanaan pemecahan masalah yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah :

1. Memahami masalah

Pada langkah ini, yang dilakukan terlebih dahulu adalah teliti dan kenali masalah yang ada, di sini masalah yang muncul adalah siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran matematika dikarenakan siswa sudah terpengaruh dan beranggapan negatif terhadap matematika, sudah tertanam di hati dan pemikiran siswa bahwa matematika itu

pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Siswa memiliki rasa tidak senang, tidak tertarik, tidak konsentrasi, dan tidak mau terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga pada akhirnya siswa merasa tidak nyaman dan tidak berminat untuk belajar pelajaran matematika yang berakibat hasil belajarnya juga rendah.

Setelah diteliti dan diidentifikasi penyebab masalah ini, salah satunya adalah karena proses pembelajaran matematika yang monoton dan menggunakan pembelajaran yang konvensional.

2. Perencanaan Pemecahan masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi penyebabnya tersebut, maka dicari solusi dan penyelesaian yang tepat untuk memecahkannya. Salah satu solusi pemecahan dari masalah tersebut adalah dengan menerapkan inovasi pembelajaran yang diharapkan dapat merubah situasi pembelajaran monoton menjadi menyenangkan. Belamatika dengan aplikasi Mathway pada materi fungsi kuadrat yang digunakan dalam pembelajaran matematika, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan berminat untuk belajar matematika.

3. Melaksanakan rencana pemecahan masalah

Rencana pemecahan masalah yang telah tersusun, selanjutnya menjalankan strategi yang telah dibuat untuk dilaksanakan dengan ketekunan dan ketelitian untuk mendapatkan penyelesaian dari masalah

yang ada. Paparan materi mengenai fungsi kuadrat yang disusun seindah dan sebaik mungkin dengan menggunakan aplikasi Mathway, sehingga siswa merasa tertarik dan berminat dalam pembelajaran matematika. Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Mathway, kepada siswa disebarkan angket minat belajar. (langkah-langkah pelaksanaan terlampir)

4. Melihat Kembali kelengkapan pemecahan masalah

Menganalisis dan mengevaluasi kembali apakah strategi penyelesaian masalah yang diterapkan dan hasil yang diperoleh benar, apakah ada strategi lain yang lebih efektif, apakah strategi yang dibuat dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah sejenis, atau apakah strategi dapat dibuat generalisasinya. Ini bertujuan untuk menetapkan keyakinan dan memantapkan pengalaman untuk mencoba masalah baru yang akan datang.

5. Hasil yang Diperoleh dari Strategi yang Dipilih

Penerapan Belamatika dengan menggunakan aplikasi Mathway pada materi Fungsi Kuadrat di MTsN 1 Aceh Tengah, siswa menjadi lebih berminat dan aktif merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pada guru maupun temannya. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan siswa aktif melakukan

arahan-arahan atau tugas-tugas yang harus diselesaikan. Proses pembelajaran secara perlahan berubah dan siswa dari yang minatnya biasa-biasa saja berubah secara signifikan menjadi lebih baik. Semula menganggap bahwa matematika itu sulit, susah, tidak menyenangkan, tidak disukai, monoton, dan lain-lain berubah menjadi yang sebaliknya.

Proses pembelajaran matematika dilaksanakan seperti biasa, sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan, kemudian kepada siswa diberikan lembar angket minat, selain juga langsung menanyakan kepada siswa pendapat mereka mengenai pembelajaran dengan aplikasi Mathway yang telah dilakukan. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup, tekun, dan siswa juga lebih bersemangat, dapat dilihat dari gambar 3.1 berikut :



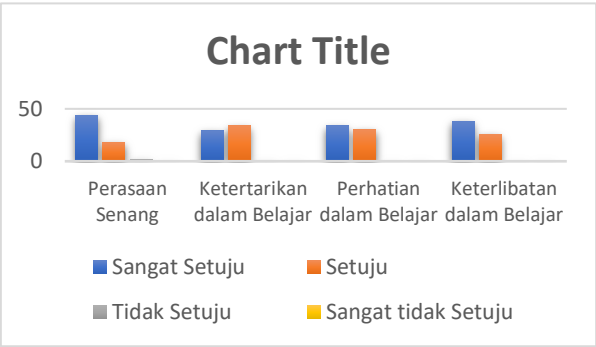
Gambar 3.1. Proses Pembelajaran dengan Mathway

Hasil yang diperoleh dari lembar angket minat yang diberikan kepada siswa sesuai dengan indikator minat belajar tertera dalam table 3.1 berikut :

Tabel 3.1
Hasil Sebaran Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju	
	Jl h	%	Jl h	%	Jl h	%	Jl h	%
Perasaan Senang	4 4	68,7 5	1 8	28,1 3	2 2	3,1 2	0 0	0 0
Ketertarikan dalam Belajar	2 9	45,3 1	3 4	53,1 3	1 6	1,5 6	0 0	0 0
Perhatian dalam Belajar	3 4	53,1 2	3 0	46,8 8	0 0	0 0	0 0	0 0
Keterlibatan dalam Belajar	3 8	59,3 7	2 6	40,6 3	0 0	0 0	0 0	0 0

Indikator-indikator minat belajar matematika tersebut di atas, dapat ditunjukkan dalam diagram 3.1 berikut :



Sedangkan berdasarkan pernyataan-pernyataan per-item yang sesuai dengan indicator dalam angket, diperoleh hasil sebagaimana tercantum dalam table 3.2 berikut ;

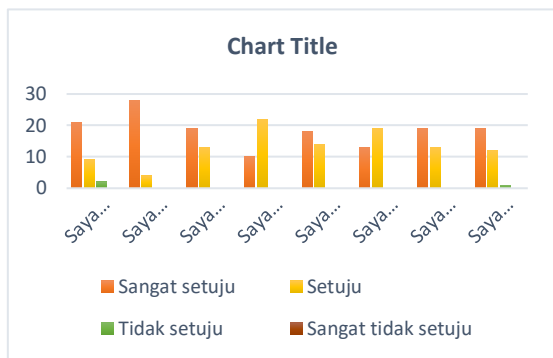
Tabel 3.2

Hasil Sebaran Angket Minat Belajar Siswa per-item

Pernyataan	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju	
	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
Saya senang terhadap pelajaran matematika	21	65,63	9	28,12	2	6,25	0	0
Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika	28	87,50	4	12,50	0	0	0	0
Saya antusias dan sungguh-sungguh mengikuti informasi yang disampaikan oleh guru	19	59,38	13	40,62	0	0	0	0

Saya tidak menunda-nunda dalam mengerjakan soal matematika, dan tepat waktu mengumpulkannya	10	31,25	22	68,75	0	0	0	0
Saya mengikuti pelajaran matematika dengan baik	18	56,25	14	43,75	0	0	0	0
Saya membuat ringkasan materi pelajaran yang diinformasikan guru dengan baik dan rapi	13	40,63	19	59,37	0	0	0	0
Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika	19	59,37	13	40,63	0	0	0	0
Saya bertanya kepada guru atau teman jika tidak faham tentang materi matematika dan saya menjawab jika ada pertanyaan dari guru	19	59,37	12	37,50	1	3,13	0	0

Pernyataan-pernyataan minat belajar dalam table 3.2 tersebut, dapat ditunjukkan dalam diagram 3.2 berikut :



Selanjutnya, berikut skor hasil sebaran angket minat belajar siswa dalam tabel 3.3 :

Tabel 3.3

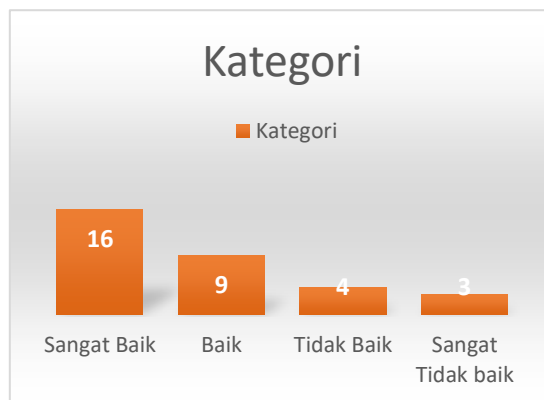
Berdasarkan tabel 3.3 tersebut di atas, dapat dijabarkan hasil sebaran angket minat belajar matematika dari siswa adalah sebagai berikut :

Tabel. 3.4

Hasil Kategori Minat Siswa

No	Skor Rata-rata	Jumlah	%	Keterangan
1.	Sama atau lebih dari 90	16	50,00	Sangat baik
2.	80 - 89	9	28,13	Baik
3.	70 - 79	4	12,50	Tidak baik
4.	Kurang dari 70	3	9,37	Sangat tidak baik

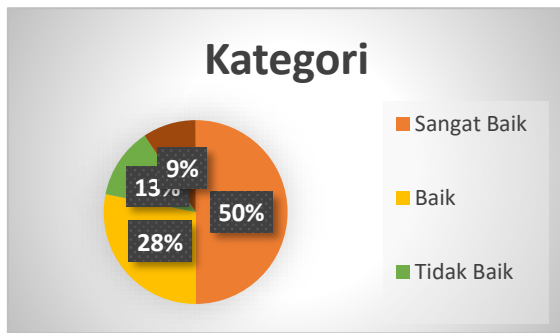
Hasil tersebut juga dapat dijabarkan dalam diagram batang 3.3 dan diagram lingkaran 3.4 berikut:



3.3. Diagram Hasil Kategori Minat Siswa

No.	Nama (Kode)	Skor
17.	Q	81
18.	R	88
19.	S	78
20.	T	81
21.	U	100
22.	V	88
23.	W	94
24.	X	94
25.	Y	91
26.	Z	100
27.	AA	91
28.	BB	69
29.	CC	91
30.	DD	100
31.	EE	88
32.	FF	91

No.	Nama (Kode)	Skor
1.	A	97
2.	B	88
3.	C	100
4.	D	88
5.	E	69
6.	F	100
7.	G	78
8.	H	100
9.	I	91
10.	J	75
11.	K	66
12.	L	81
13.	M	91
14.	N	100
15.	O	88
16.	P	75



3.4. Diagram Lingkaran Hasil Kategori Minat Siswa

Berdasarkan hasil minat siswa yang diperoleh tersebut di atas, Belamatika dengan menggunakan aplikasi Mathway dalam proses pembelajaran ternyata berdampak baik terhadap minat belajar matematika siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih semangat, lebih senang, lebih tekun, dan lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran. Ini terbukti dengan hasil sebaran angket minat belajar yang sudah dilakukan, diperoleh minat belajar matematika siswa kategori sangat baik ada 16 orang (50%), minat belajar matematika siswa kategori baik ada 9 orang (28%), minat belajar matematika kategori tidak baik ada 4 orang (13%), sedangkan minat belajar matematika kategori sangat tidak baik 3 orang (9%).

Penguatan dan pelaksanaan belamatika dengan menggunakan aplikasi-aplikasi sejenis dan sesuai sangat perlu terus menerus digunakan dan dikembangkan kepada siswa, misalnya dengan mengintegrasikan ke dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika sangat

memungkinkan dan mempunyai banyak peluang untuk menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

6. Kendala yang Dihadapi dalam Menerapkan Strategi

Kendala yang dihadapi dalam kegiatan ini sebenarnya tidak terlalu mengganggu atau tergolong kecil, karena siswa sudah memahami tugasnya saat prose pembelajaran. Akan tetapi tetap menjadi hambatan sedikit pada saat pembelajaran berlangsung. Masalah yang pertama adalah faktor sarana prasarana pendukung yang terbatas, Belamatika dengan aplikasi Mathway menggunakan pemanfaatan teknologi digital seperti Smartphone yang belum dimiliki oleh madrasah, sehingga guru harus meminjamkan punya orang tua atau siswa sendiri. Selain itu, kompetensi guru dalam mengembangkan aplikasi Mathway masih sangat terbatas, sangat dibutuhkan keahlian yang lebih untuk merancang pembelajaran dengan menggunakan aplikasi-aplikasi dalam pembelajaran.

7. Faktor-faktor Pendukung dan Alternatif Pemecahan Masalah

Penerapan Belamatika dengan menggunakan aplikasi Mathway sebagai alternatif pembelajaran matematika

didukung oleh beberapa faktor, diantaranya:

1. Kepala madrasah, guru, dan siswa memiliki keinginan dan motivasi yang tinggi untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
2. Warga Madrasah sangat mendukung setiap pelaksanaan inovasi yang dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran, hal tersebut sangat memudahkan guru dalam mengembangkan potensi yang ada secara maksimal.
3. Kepala Madrasah dan Pengawas madrasah terus menerus mendukung guru-guru dalam memberikan saran serta motivasi untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran.

Selain hal tersebut di atas, solusi atau alternatif yang dapat dilakukan untuk perbaikan proses pembelajaran adalah baik pendidik dan semua warga madrasah sangat perlu terus berinovasi, menginternalisasikan dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Di samping itu, guru sebagai pendidik diharapkan selalu dan secara kontinu mengikuti kegiatan-kegiatan pengembangan profesi seperti PKB, Publikasi Ilmiah, dan Karya Inovatif. Sehingga diharapkan akan berpengaruh baik terhadap pembelajaran yang maksimal dan berkualitas.

Hal tersebut dapat terlaksana dengan baik, apabila guru mau dan mampu lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih bermakna dan siswa juga lebih berminat dan termotivasi untuk belajar dengan baik. Sehingga tujuan akhir dari pembelajaran matematika yang diharapkan dapat tercapai sebagaimana mestinya dan seperti yang diharapkan.

D. Simpulan Dan Rekomendasi

1. Simpulan

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat diambil simpulan bahwa “dampak Belamatika dengan aplikasi Mathway terhadap minat belajar matematika siswa kelas IX.1 (Cerdik) MTsN 1 Aceh Tengah adalah kategori sangat baik 50% dan baik 28%”.

2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari pelaksanaan kegiatan tersebut, maka :

1. Penggunaan Belamatika dengan aplikasi Mathway ternyata sangat berdampak baik terhadap minat belajar siswa, sehingga diharapkan ke depan juga lebih banyak menggunakan aplikasi-aplikasi sejenis untuk lebih meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berkualitas.

2. Guru sebaiknya mendesain pembelajaran dengan model-model pembelajaran yang inovatif serta menggunakan media teknologi digital agar tercipta pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

3. Karena penggunaan aplikasi Mathway ini berdampak sangat baik dan cocok dilakukan, maka kepala madrasah hendaknya selalu memberi motivasi kepada guru dalam menerapkan pembelajaran yang

inovatif di madrasah. Di samping itu juga memberi kesempatan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi melalui PKB baik secara pelatihan maupun kegiatan MGMP.

4. Terakhir, guru seharusnya lebih bisa membaca situasi, kondisi, dan keadaan siswa dalam proses pembelajaran sekecil apapun.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. 1999. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Bumi Aksara, Jakarta.

Ekawati, E. 2011. Peran, Fungsi, Tujuan, dan Karakteristik Matematika Sekolah, <http://p4tkmatematika.kemdikbud.go.id/artikel/2011/10/05/peran-fungsi-tujuan-dan-karakteristik-matematika-sekolah/>

Fransisco, dkk. 2020, Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning (RBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa, Jurnal Pendidikan Matematika <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK>.

Haryati, M. 2010. Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan, GP Press, Jakarta.

Paryono. 2018. Penggunaan Model POE2WE dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Mathway, Makalah, Universitas Siliwangi.

Riduwan. 2009, Metode dan Teknik Menyusun Tesis, Alfabeta, Bandung.

Roida, E. 2015. Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika, Formatif Jurnal Ilmiah, no 2.

Rohana. 2016, Model Pembelajaran Reflektif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Calon Guru, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/992/0>

Sagala, S. 2010. Konsep dan Makna Pembelajaran, Alfabeta, Bandung.

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta, Jakarta.

Syah, M. 2013. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Trygu. 2021. Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika, Guepedia, Jakarta.

Kamarullah. 2017. Pendidikan Matematika di Sekolah Kita, Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Kemendikbud, 2013

https://www.google.com/search?q=kemendikbud+2013+tentang+tujuan+pembelajaran+matematika&oq=kemendikbud+2013&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqCAGCEAAyFhgeMgkIABBFgDkYgAQyBwgBEAAyGAAyCAGCEAAyFhgeMggIAxAAGBYYHjIICAQQABgWGB4yCggFEAAyChgWGB4yCAGGEAAyFhgeMggIBxAGBYYHjIICAQABgWGB4yCggJEAAyChgWGB7SAQkyMzI0OGowajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012,

<https://diktis.kemenag.go.id/prodi/dokumen/UU-Nomor-12-Tahun-2012-ttg-Pendidikan-Tinggi.pdf>.