



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS
CD-M (*COMPACT DISC OF MATH*) MELALUI METODE *STUDENT TEAM
HEROIC LEADERSHIP* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
(Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 1 Susukan)**

SKRIPSI



**ISTIKOMAH
NIM: 59451071**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2013 M / 1434 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

ISTIKOMAH: Pengaruh Penerapan Media Bahan Ajar Matematika Berbasis CD-M (*Compact Disk Of Math*) Melalui Metode *Student Team Heroic Leadership* Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 1 Susukan).

Masalah yang sangat menonjol dari pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas dan kuantitas mutu pendidikan salah satunya adalah pendidikan matematika dimana pada umumnya minat belajar para siswa yang belum terangsang dengan baik sehingga masih perlunya usaha untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Untuk memberikan minat dan motivasi kepada siswa dalam belajar matematika, diperlukan pelengkap berupa media pembelajaran, salah satu jenis media adalah *Compact Disc Of Math* (CD-M) dimana CD-M adalah pengembangan dari media *power point* sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengkaji minat siswa dalam belajar matematika dengan penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M melalui metode *Student Team Heroic Leadership*, (2) Untuk mengkaji respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M melalui metode *Student Team Heroic Leadership*, (3) Untuk mengkaji apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M melalui metode *Student Team Heroic Leadership* terhadap minat belajar matematika siswa.

Secara khusus CD-M didefinisikan sebagai modul tutorial yang berupa rangkuman materi dari buku dan berbagai sumber, contoh soal dan penyelesaiannya serta soal latihan yang disajikan dalam bentuk dokumen hidup (*animasi*). Penerapan media saharusnya dilakukan sejak dini sehingga minat belajar siswa mampu terangsang dengan baik dan output nya akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 4 kelas dengan 137 siswa. Sedangkan pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Cluster Sampling* yang mana untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Kelas yang terpilih yaitu siswa kelas X-A yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji regresi dan uji t.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rerata penerapan media berbasis CD-M sebesar 75,47 dan nilai rerata minat belajar siswa terhadap penerapan media berbasis CD-M sebesar 81,30. Sedangkan untuk uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,183$ sedangkan $t_{tabel} = 1,701$ pada taraf kepercayaan 95% (signifikansi 5%). Dengan demikian dapat dilihat bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka berdasarkan kriteria uji hipotesis maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bawa ada pengaruh yang signifikan tentang penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M melalui metode *student team heroic leadership* terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Susukan, dan besarnya pengaruh penerapan CD-M terhadap minat belajar siswa adalah 26,6.

Kata Kunci: Media, CD-M (*Compact Disk Of Math*), Minat Belajar.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **Pengaruh Penerapan Media Bahan Ajar Matematika Berbasis Cd-M (Compact Disk Of Math) Melalui Metode Student Team Heroic Leadership Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 1 Susukan)** oleh Istikomah, NIM 59451071 telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada 19 Agustus 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, Agustus 2013

Panitia Munaqasyah
Tanggal

Tanda tangan

Ketua Jurusan
Toheri, S.Si, M.Pd.
NIP. 19730716 200003 1 002

30 Agustus 2013

Sekretaris Jurusan
Reza Oktiana Akbar, M.Pd.
NIP. 19811022 200501 1 001

30 Agustus 2013

Penguji I
Toheri, S.Si, M.Pd.
NIP. 19730716 200003 1 002

30 Agustus 2013

Penguji II
Muhamad Ali Misri, M.Si.
NIP. 19811030 201101 1 004

29 Agustus 2013

Pembimbing I
Darwan, M.Kom.
NIP. 19810910 200801 1 010

28 Agustus 2013

Pembimbing II
Nurma Izzati, M.Pd.
NIP. 19830806 201101 1 009

30 Agustus 2013

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag.
NIP. 19710102 199803 1 002





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim... Walhamdulillahirobbil'alamiin...

Penuh rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW, beserta para keluarga dan sahabat-sahabatnya, juga untuk seluruh umatnya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Tadris Matematika di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Skripsi ini dapat tersusun berkat kuasa dan kehendak Allah SWT, serta bimbingan dan pengarahan yang penulis terima baik dari kalangan almamater sendiri maupun dari berbagai pihak yang telah sudi memberi motivasi kepada penulis. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. DR. H. Maksum Mukhtar, MA., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefuddin Zuhri, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Toheri, S.Si, M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Darwan, M.Kom., Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini,
5. Ibu Nurma Izzati, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini,
6. Seluruh Dosen Jurusan Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon, yang telah membekali pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Ibu Yeni Puspa Dewi, S.Pd., guru matematika SMA Negeri 1 Susukan
8. Bapak Pramono, S.Pd., guru sekaligus wakasek bidang kurikulum di SMA Negeri 1 Susukan

9. Seluruh Guru dan Staf di SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon yang telah banyak membantu dalam penelitian.
10. Seluruh siswa-siswi SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon khususnya kelas X A tahun ajaran 2012-2013 yang telah banyak membantu penulis selama penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil dalam penulis skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Teriring do'a dan harapan, semoga Allah menerima jasa dan amal baik mereka. Amin

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini. Untuk itu penulis mengarapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kedepannya. Ahir kata, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada para pembaca dan menjadi sumbangsi bagi almamater tercinta IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 2 Agustus 2013

Penulis

ISTIKOMAH
NIM : 59451071





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II ACUAN TEORITIK	
A. Deskripsi Teoritik	8
1. Media Pembelajaran.....	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	10
c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	11
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
e. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
f. Media Berbasis Komputer	14
2. Media Bahan Ajar Berbasis CD-M (<i>Compact Disk Of Math</i>) Interaktif melalui Metode <i>Student Team Heroic Leadership</i>	15
a. Pengertian CD-M (<i>Compact Disc Of Math</i>)	15
b. Metode Belajar <i>Student Team Heroic Leadership</i>	18
3. Minat Belajar Matematika	19
a. Pengertian Minat	19
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	21
4. Hubungan Minat Belajar Matematika dengan Penerapan Media Bahan Ajar Berbasis CD-M	22

B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pemikiran	29
D. Hipotesis Penelitian	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
1. Tempat Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	33
B. Metode dan Desain Penelitian	34
1. Metode Penelitian	34
2. Desain Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi	35
2. Sampel	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Instrumen Penelitian	37
1. Kisi-Kisi Instrumen	38
2. Uji Coba Instrumen	38
F. Teknik Analisis Data	42
1. Analisis Pra-Syarat	43
a. Penskoran Angket	43
b. Normalitas Populasi Data	44
c. Uji Homogenitas (Kesamaan Dua Varian)	46
d. Analisis Independen dan Kolinieran Regresi	47
e. Koefisien Determinasi	48
2. Uji Hipotesis	49
G. Hipotesis Statistik	49

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	51
1. Data Hasil Angket Penerapan Bahan Ajar Berbasis CD-M Melalui Metode <i>Student Team Heroic Leadership</i>	52



2. Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa	73
B. Analisis Data.....	93
1. Analisis Uji Pra-Syarat	93
a. Normalitas Populasi Data.....	93
b. Uji Homogenitas (Kesamaan Dua Varian)	93
d. Analisis Independen dan Kelinieran Regresi	94
e. Koefisien Determinasi.....	94
2. Uji Hipotesis	94
C. Pembahasan Hasil Penelitian	98
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran-saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Dasar 1945, yaitu UU No.2/1989 menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Soetjipto, 2009: 59). Untuk mencapai tujuan pendidikan itu, murid harus dapat berkembang secara optimal dengan kemampuan untuk berkreasi, mandiri, bertanggung jawab, dan dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Masalah yang sangat menonjol dari pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas dan kuantitas mutu pendidikan salah satunya adalah pendidikan matematika dimana pada umumnya minat belajar para siswa yang belum terangsang dengan baik sehingga masih perlunya usaha untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hal itu disebabkan karena selama ini proses pembelajaran matematika yang ditemui masih secara konvensional seperti ekspositori, drill, atau bahkan ceramah. Proses ini hanya menekankan pada penyampaian tekstual semata dari pada mengembangkan kemampuan belajar dan membangun individu, sehingga sering kali dijumpai kecenderungan siswa yang kurang berminat untuk belajar. Akibatnya siswa lebih banyak pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Kondisi seperti ini tidak akan menumbuhkan aspek kemampuan dan aktivitas siswa seperti yang diharapkan.

Nurhayati (2011: 324) dalam bukunya yang berjudul “*Psikologi Pendidikan Inovatif*” mengutip pendapat Eggen dan Kauchak bahwa siswa

belajar secara efektif bila siswa secara aktif terlibat dalam pengorganisasian dan penemuan pertalian-pertalian (*relationships*) dalam informasi yang dihadapi. Aktivitas siswa ini menghasilkan kemampuan belajar, minat belajar dan peningkatan kemampuan pengetahuan serta pengembangan ketrampilan berpikir (*thinking skills*).

Untuk memberikan minat dan motivasi kepada siswa dalam belajar matematika, diperlukan pelengkap berupa media pembelajaran yang cocok dalam rangka memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran diharapkan memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. Media adalah pembawa pesan. Psikolog Ebbinghans dalam (Muhtarom, 2009: 2). mengatakan bahwa materi pelajaran di dalam ingatan siswa yang dirangsang dengan media tepat guna dapat bertahan lebih lama karena sifat media mempunyai daya stimulus yang kuat. Mengacu dari pendapat diatas maka jelaslah betapa pentingnya penggunaan media khususnya dalam memahami konsep matematika. Ilmuwan syaraf mengemukakan bahwa 90% masukan otak berasal dari sumber visual (penglihatan).

Salah satu media mengajar adalah CD Interaktif pembelajaran Matematika, *Compact disc of math* (CD-M) adalah pengembangan dari media *power point* sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran. Secara khusus CD-M didefinisikan sebagai modul tutorial yang berupa rangkuman materi dari buku dan berbagai sumber, contoh soal dan penyelesaiannya serta soal latihan yang disajikan dalam bentuk dokumen hidup (*animasi*) berupa pengembangan aplikasi program *power point* yang dapat dilihat dilayar, didengarkan suaranya (Rudi 2007: 65).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, siswa SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon peneliti menemukan adanya permasalahan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika. Dari pernyataan beberapa guru matematika di SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon, saat pembelajaran matematika berlangsung siswa sering tidak memperhatikan dan mendengarkan materi yang



disampaikan guru dengan baik, hal ini disebabkan siswa cenderung ribut, siswa cenderung malas untuk mengerjakan latihan, siswa cenderung bermalas-malasan dengan menunjukkan sikap siswa sering bercanda, mengganggu teman lainnya, siswa bermain HP, siswa melihat teman-teman yang berada di luar kelas, siswa tidur di kelas pada saat pembelajaran berlangsung, bahkan tidak jarang siswa yang keluar masuk kelas. Hal tersebut sangat berpengaruh kepada kenyamanan kondisi kelas dalam proses belajar mengajar. Kemudian peneliti mendapatkan beberapa pernyataan siswa SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon, bahwa penyajian mata pelajaran matematika disekolah tersebut selalu konvensional dan tidak adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga kurang menarik minat belajar matematika siswa. Oleh karena itu perlu adanya penyajian materi yang diharapkan dapat menarik minat dan rasa senang siswa terhadap pelajaran matematika. Salah satu penyajian matematika dengan media pembelajaran berbasis edutainment.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk menerapkan CD-M (*Compact Disc Of Math*) dengan kelebihan bahwa CD-M interaktif ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah karena cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan CD-M ini media yang selain termasuk media yang interaktif juga bersifat multi media sehingga terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, video, teks dan grafis. Penulis berharap pembelajaran dengan penerapan media bahan ajar berbasis CD-M ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu juga penulis berharap setelah penerapan media berbasis CD-M di SMA Negeri 1 Susukan ini dapat menjadi pemicu awal pecahnya pembelajaran yang selalu konvensional dan monoton khususnya pada mata pelajaran matematika, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Oleh karena itu penulis mencoba untuk mengkaji bagaimana “Pengaruh Penerapan Media Bahan Ajar Matematika Berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) Melalui Metode *Student Team Heroic Leadership* Terhadap Minat



Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dari judul penelitian atau dengan masalah atau variabel yang akan diteliti. (Riduwan, 2009: 21).

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pada penelitian ini dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika di kelas X SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon.
2. Banyak siswa yang berpendapat bahwa penyajian materi matematika kurang variasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga kurang menarik minat siswa dalam belajar matematika.
3. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas X SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon belum menunjukkan adanya keaktifan siswa secara menyeluruh.
4. Pada saat pembelajaran berlangsung, perhatian siswa tidak terpusat pada kegiatan, hal ini menunjukkan minat dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran masih kurang.
5. Kurangnya respon siswa dalam proses pembelajaran matematika memerlukan penggunaan media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa.
6. Kurangnya respon siswa dalam proses pembelajaran matematika memerlukan diterapkannya suatu pembelajaran yang dapat merangsang ketertarikan dan rasa senang siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
7. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional (ekspositori) dalam pembelajaran matematika.



C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih memperjelas dan memberi arahan yang tepat dalam pembatasan masalah pada skripsi ini, penulis memberikan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. CD-M (*Compact Disc Of Math*) Melalui Metode *student team heroic leadership*

CD-M (*Compact Disc Of Math*) yang dimaksud disini adalah pengembangan dari *media power point* sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran. Secara khusus CD-M didefinisikan sebagai modul tutorial yang berupa rangkuman materi dari buku dan berbagai sumber, contoh soal dan penyelesaiannya serta soal latihan yang disajikan dalam bentuk dokumen hidup (animasi) berupa pengembangan aplikasi program *power point* yang dapat dilihat dilayar, kemudian dilengkapi dengan audio yang berbantuan *software Camtasia Studio 7*. Penggunaan CD-M sebagai media pembelajaran interaktif ini punya prospek yang cerah. Dengan menggunakan media CD-M, siswa tidak hanya dapat belajar di sekolah tapi mereka juga dapat belajar di rumah. Sedangkan metode *student team heroic leadership* yang dimaksud adalah sebagai metode yang akan selalu digunakan oleh penulis di dalam penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M sampai diperolehnya hasil apakah berpengaruh atau tidak, efektif atau tidak penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M melalui metode *student team heroic leadership* terhadap minat belajar matematika siswa.

2. Minat belajar matematika

Minat belajar matematika yang diukur adalah tingkat perasaan senang, perhatian dan aktifitas siswa terhadap materi di dalam pembelajaran matematika dengan ranah kognitif (pengetahuan) yang diperoleh dari hasil angket.



D. Perumusan Masalah

Untuk membuat penelitian ini lebih terarah maka peneliti merumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Sejauh mana respon siswa terhadap penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) melalui metode *Student Team Heroic Leadership* pada pembelajaran matematika?
2. Sejauh mana minat siswa dalam belajar matematika dengan penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) melalui metode *Student Team Heroic Leadership* pada pembelajaran matematika?
3. Apakah ada pengaruh penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) melalui metode *Student Team Heroic Leadership* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berawal dari permasalahan yang telah dirumuskan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengkaji minat siswa dalam belajar matematika dengan penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) melalui metode *Student Team Heroic Leadership*.
- b. Untuk mengkaji respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) melalui metode *Student Team Heroic Leadership*.
- c. Untuk mengkaji apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh penerapan media bahan ajar matematika berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) melalui metode *Student Team Heroic Leadership* terhadap minat belajar matematika siswa.



F. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teoritis

Adapaun Kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan keilmuan sebagai wujud dari subangsi dan partisipasi peneliti dalam mengembangkan model dan media pembelajaran matematika dalam kanca dunia pendidikan.

b. Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan antara lain sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru tentang cara pembelajaran dengan penerapan dan penggunaan media bahan ajar matematika berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) melalui metode *Student Team Heroic Leadership*.

2) Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kekayaan referensi tentang penggunaan media pembelajaran dalam bidang studi matematika dengan pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

3) Bagi Siswa

Memberi pengetahuan bahwa pembelajaran matematika dengan penerapan dan penggunaan media bahan ajar matematika berbasis CD-M (*Compact Disc Of Math*) melalui metode *Student Team Heroic Leadership* dapat menumbuhkan rasa minat dalam belajar matematika.

4) Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman ilmu pengetahuan yang baru dengan terlibat secara langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, Mohamad. 2012. *Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Dengan Alat Bantu Macromedia Flash Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Ariyanti, Melda. 2012. *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA di Kabupaten Kuningan*. Proposal Skripsi. Tidak terbitkan. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Dajan, Anto. 1986. *Pengantar Metode Statistik Jilid I*. Jakarta: LP3ES
- Fiyan. 2013. *Cara Mengkategorikan Variabel penelitian dengan spss 2 kategori*. <http://freyadefunk.wordpress.com>. Diunduh: Minggu, 21 Oktober 2012 pukul 21:14 WIB
- Gie. 1995. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Liberti
- Hariyanto. 2010. *Pengertian Minat Belajar*. <http://belajarpsikologi.com/category/ilmu-psikologi/jurnal-psikologi>. di unduh tangga 17 April 2013 jam 18.30 WIB
- Herdijan. 2011. *Pemanfaatan Media CD Interaktif*. <http://www.techforedu.Org>. Diunduh Minggu, 21 Oktober 2012 pukul 21:14 WIB
- Loekmono. 1994. *Belajar Bagaimana Belajar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Muhtarom. 2010. *Pengaruh penggunaan compact disc of math(CD-M) sebai pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Meranggen*. Jawa timur
- Nasehuddien, Toto Syatori. 2008. *Metodologi Penelitian (Sebuah Pengantar)*. Kuningan. Tidak di Terbitkan
- Nurhayati, Eti. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Volume 8 no.1: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Riset*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada
- Pringgandani, Rina. 2011. *Penerapan Student Team Heroich Liedership Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktifitas dan Kemampuan Matematika Siswa*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Cirebon: UNSWAGATI
- Priyatno, Dwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta. C.V Andi Offset
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru: Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan, dkk. 2011. *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rudi, Cepi dan dkk. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 1992. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2007. *Metodelogi Penelitian (Sebuah Pengantar Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar)*. Bandung: Rosda Karya
- Suharsimi, Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukino. 2006. *Matematika Untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Sumaji, dkk. 1998. *Pendidikan Sains Yang Humanistis*. Yogyakarta: Kanisus
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Soetjipto dan Rafli Kosasi. 2009. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Rineka Cipta



- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Tika, Moh.Pabundu. 2006. *Metodelogi Riset Bisnis*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wahana Komputer. 2009. *Pengolahan Data Statistik dengan SPSS 16.0*. Semarang: Salemba Infotek
- Wahana Komputer. 2010. *Mengolah Data Statistik Hasil Penelitian dengan SPSS 17.0*. Semarang: C.V Andi Offset
- Wena, Made. 2009. *Srategi Pembelajaran Inovatif Komputer (suatu konseptual opsional)*. Jakarta: Bumi Aksara