

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang dalam memasuki abad ke-21. Perubahan tersebut antara lain; lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT (*Information, communication and Technology*), semakin meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, bahkan waktu belajar menjadi lebih fleksibel.<sup>1</sup> Hal demikian tentunya memiliki implikasi yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Terlebih dalam menjawab kebutuhan pendidikan yang inovatif dalam rangka menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam dimensi pendidikan.

Dalam sebuah jurnal pendidikan disebutkan bahwa perkembangan teknologi, khususnya ICT telah memicu terjadinya reformasi dalam dunia pendidikan. Melalui kemampuan ICT menisbikan ruang dan waktu, teknologi ini menawarkan banyak kemudahan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 1.

<sup>2</sup>Yusring Sanusi Baso, 2004, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. نادي الأَدب, Thn. 2 (2) : 50.

Pengemasan sumber belajar yang dibuat atau dikembangkan ke dalam bentuk *virtual* merupakan salah satu upaya dalam rangka perubahan dan inovasi dalam dimensi pendidikan.

Sejatinya, pembelajaran yang berbasis *virtual* memang memiliki tata nilai praktis ketika bahan ajar tersebut dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Tentu, hal ini menawarkan kemudahan dalam pembelajaran baik guru maupun siswa bahkan materi yang berupa *file* tersebut dapat *dishare* yang berarti hal ini relatif ekonomis karena memungkinkan *sharing* data yang bersifat gratis.

Dampak langsung dari pengaruh pendidikan yang inovatif ini dapat terlihat dari kegiatan pembelajaran. Sejumlah peserta didik akan lebih mudah mengakses ilmu pengetahuan, serta bertukar informasi dan teknologi. Tetapi di lain pihak, hal ini menimbulkan perbedaan mencolok antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan ICT atau yang dikenal dengan istilah *digital-divide*.

Indonesia adalah salah satu negara yang berusaha mengurangi *digital-divide* di antar penduduknya melalui penggunaan ICT dalam berbagai sektor. Kebijakan pemerintah atas penggunaan ICT didasarkan pada Keppres No. 50/2000 tentang Pengadaan Tim Koordinir Telematika Indonesia. Tim tersebut terdiri dari semua menteri yang termasuk Menteri Pendidikan Nasional.<sup>3</sup>

Seiring dengan hal tersebut, upaya praktisi pendidikan dalam rangka mengurangi *digital-divide* di ranah pendidikan dapat dilakukan dengan upaya menggunakan bahan ajar bentuk virtual. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa guru

---

<sup>3</sup>Rusman, *Op.cit.*, h. 95.

wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain ialah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, sarana dan prasarana. Salah satu aspek yang paling mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu guru, sebab gurulah yang terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didiknya supaya jadi cerdas, terampil dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga siswa mampu mandiri sebagai makhluk individual maupun sosial. Selain guru aspek yang mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu cara atau metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kecendrungan yang terjadi pada proses pembelajaran di Indonesia adalah kegiatan belajar masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak bercerita atau berceramah saja, siswanya pun banyak yang tidak aktif terlibat dalam proses belajar mengajar, selain itu guru kurang atau jarang menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi pasif.

Keadaan tersebut perlu diperhatikan oleh seorang pendidik khususnya guru mata pelajaran matematika agar selalu berusaha untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran matematika sehingga prestasi belajar siswanya mengalami peningkatan. Diantara inovasi tersebut yaitu dengan menggunakan bahan ajar *virtual*.

Hal ini pun sejalan dengan ajaran islam yang mana penggunaan perantara dalam pembelajaran baik itu media ataupun perantara pembelajaran lainnya, salah satunya dijelaskan dalam surah Al-Alaq ayat 3-5 yang berbunyi:

... أَقْرَأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾ ...

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran atau proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari yang semula tidak tahu menjadi tahu, itu menggunakan perantara berupa kalam. Menurut tafsir, kalam yang dimaksud disini ialah baca tulis. Secara tidak langsung, Allah mengisyaratkan bahwa Allah akan memberikan pengetahuan kepada manusia, akan tetapi itu tidak langsung begitu saja. Akan tetapi, Allah akan memberikan pengetahuan melalui perantara.

Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah, bahan ajar yang bersifat *virtual* dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar. Dengan motivasi belajar dan minat belajar yang tinggi diharapkan hasil belajar siswanya pun akan meningkat pula.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran berbasis *virtual* ialah *Wondershare Quiz Creator*. *Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara *online* (berbasis web). Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar/*user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak

memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya.

Hasil soal, kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format Flash yang dapat berdiri sendiri (*stand alone*) di *website*. Dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), Kuis dengan area gambar dan lain-lain. Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file *Flash (Flash movie)* untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal.<sup>4</sup>

Penggunaan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini sejatinya dapat dilakukan pada semua mata pelajaran yang ditawarkan di Sekolah ataupun Perguruan Tinggi. Berbicara perihal pemilihan mata pelajaran tertentu yang dianggap cocok untuk dikembangkan tentunya akan terjebak dalam sebuah kemelut yang rumit karena setiap mata pelajaran tertentu memiliki karakteristik dan tujuan-tujuan yang sama pentingnya.

Terlepas dari pemilihan mata pelajaran yang paling cocok untuk pembelajaran berbasis *virtual*, peneliti mencoba menawarkan mata pelajaran matematika. Saat ini mayoritas guru matematika dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak

---

<sup>4</sup>Kuswari hernawati, *Membuat Quiz/Evaluasi dengan WonderShare Quiz Creator* (diakses:<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom/modul-wondershare.pdf>) Banjarmasin, 6 Mei 2015.

melakukan pengajaran bermakna, langkah-langkah yang digunakan dalam memberikan pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik. Pembelajaran cenderung *text book oriented*, dan abstrak, sehingga konsep-konsep akademik sulit dipahami siswa.<sup>5</sup> Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.<sup>6</sup> Setidaknya ada beberapa alasan yang menjadikan mata pelajaran matematika perlu menggunakan pembelajaran berbasis virtual: pertama, Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu ada di bangku pendidikan mulai dari sekolah sampai perguruan tinggi sekalipun. Kedua, dengan usaha penggunaan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini diharapkan mampu meningkatkan prestise matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang ditawarkan di sekolah. Ketiga, menepiskan anggapan dan *mindset* negatif terhadap pelajaran matematika yang dituduh sebagai pembelajaran yang monoton, tradisional dan klasik. Keempat, diharapkan setelah menggunakan bahan ajar *virtual* ini ada perubahan positif pada hasil belajar siswa.

---

<sup>5</sup>R. Widdiharto, *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP*, Makalah, (Yogyakarta: PPPG Matematika, 2004), h. 1.

<sup>6</sup>Rostina Sundayana, *Media pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h.2.

Terlebih lagi, penggunaann bahan ajar mata pelajaran matematika ke wujud *virtual* merupakan salah satu bentuk upaya pemberantasan pembelajaran yang membosankan.

Artinya, memang upaya dalam penggunaan bahan ajar yang inovatif memiliki kecenderungan positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang efektif dan ketuntasan belajar siswa yang efesien. Setidaknya informasi ini merupakan dasar argumen yang melatar belakangi ketertarikan peneliti untuk menggunakan bahan ajar pembelajaran matematika materi Matriks ke dalam bentuk virtual berbasis *Wondershare Quiz Creator*.

Upaya penggunaan bahan ajar ini berupa sebuah produk CD Interaktif yang didesain untuk siswa sekolah menengah kejuruan kelas sepuluh pada materi Matriks mata pelajaran matematika.

Penggunaan bahan ajar ini nantinya akan menjadi acuan bagaimana minat dan motivasi peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan dalam bentuk virtual berbasis *Wondershare Quiz Creator*. Minat dan motivasi yang bagus peserta didik terhadap pemakaian bahan ajar ini diharapkan prestasi belajar siswapun menjadi baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMK NU Banjarmasin bahwa selama ini guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan belum pernah menyentuh media komputer. Kemudian berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika SMK NU Banjarmasin yang mengajar di kelas X yaitu Bapak Eddy Fitriansyah, S.Pd bahwa paradigma lama

dimana guru merupakan pusat kegiatan belajar di kelas (teacher center) masih dipertahankan dengan alasan pembelajaran seperti ini adalah yang paling praktis dan tidak menyita banyak waktu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pramyta Manda Saril dan Sri Wahyuni yang berjudul **Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa**. Diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri Arjasa semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan jenis produk dalam bursa efek semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan argumen-argumen yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti berkeyakinan bahwa penelitian ini perlu dilakukan karena dapat berpengaruh besar terhadap motivasi, minat, serta hasil belajar siswa yang tinggi.

Pembuktian motivasi, minat dan hasil belajar siswa yang baik terhadap pembelajaran matematika materi matriks inilah yang menjadi sasaran utama peneliti untuk menawarkan skripsi yang berjudul **Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Matriks di Kelas X SMK Nahdlatul Ulama Banjarmasin**.



## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah digunakannya bahan ajar materi Matriks berbasis *Wondershare Quiz Creator* di kelas X SMK Nahdlatul Ulama Banjarmasin?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik setelah digunakannya bahan ajar materi Matriks berbasis *Wondershare Quiz Creator* di kelas X SMK Nahdlatul Ulama Banjarmasin?
3. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator*?
4. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar tanpa menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator*?
5. Apakah terjadi perbedaan hasil belajar yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada materi matriks di kelas X SMK Nahdlatul Ulama Banjarmasin?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah digunakannya bahan ajar materi Matriks berbasis *Wondershare Quiz Creator* di kelas X SMK Nahdlatul Ulama Banjarmasin.

2. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah digunakannya bahan ajar materi Matriks berbasis *Wondershare Quiz Creator* di kelas X SMK Nahdlatul Ulama Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator*.
4. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang diajar tanpa menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator*.
5. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* dan tanpa menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* di kelas X SMK Nahdlatul Ulama Banjarmasin.

#### **D. Signifikansi Penelitian**

Dari Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Mampu menyediakan media alternatif dalam pembelajaran matematika sebagai bahan ajar yang dapat digunakan secara mudah dan murah.
2. Mampu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang efektif dan efisien terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bahan ajar yang dibuat dapat dipergunakan dari berbagai kalangan, terutama siswa yang mengenyam bangku sekolah menengah atas.
4. Mampu menjadikan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika menjadi lebih baik.

5. Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di IAIN Antasari Banjarmasin.

## **E. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan**

### **1. Definisi Operasional**

Agar terhindar dari kesalahpahaman terhadap judul ini penulis merasa perlu memberikan batasan beberapa istilah dalam ruang lingkup pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

#### **a. Penggunaan Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.<sup>7</sup>

Bahan ajar yang digunakan penulis adalah bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* materi Matriks.

#### **b. Wondershare Quiz Creator**

*Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara *online* (berbasis web). Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar/*user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya.

---

<sup>7</sup>Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011), h. 128.

### c. Matriks

Materi untuk soal yang digunakan nantinya ialah Pengertian Matriks, Transpose Matriks, Jenis-Jenis Matriks, Penjumlahan Dua Matriks, Pengurangan Dua Matriks, Kesamaan Dua Matriks, Perkalian Matriks Dengan Bilangan Real, Perkalian dua buah Matriks.

### d. Minat Belajar

Minat belajar adalah rasa tertarik atau kecenderungan melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan perilaku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Minat belajar dalam penelitian ini ialah setelah seluruh pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *Wondershare Quiz Creator* telah selesai kemudian akan dilihat seberapa besar minatnya dalam belajar dengan cara membagikan angket yang diberikan dan diisi oleh siswa.

### e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Abdorrahman Gintings adalah “Sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya.” Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan definisi motivasi belajar sebagai “kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar atau dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia (perilaku belajar).”<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 80

Jadi motivasi belajar merupakan motivasi (dorongan) internal dan eksternal siswa untuk belajar guna memperoleh prestasi yang baik.

Motivasi belajar dalam penelitian ini ialah setelah seluruh pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *Wondershare Quiz Creator* telah selesai kemudian akan dilihat seberapa besar motivasinya dalam belajar dengan cara membagikan angket yang diberikan dan diisi oleh siswa.

f. Hasil belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata hasil dan belajar.

- 1) Hasil berarti sesuatu yang ada (terjadi oleh suatu kerja).<sup>9</sup>
- 2) Sedangkan belajar adalah proses orang memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap.

Jadi, hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah skor tes akhir siswa pada materi Matriks setelah diajarkan oleh guru baik dengan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* maupun dengan model konvensional.

## 2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas X SMK Nahdlatul Ulama Banjarmasin.
- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

---

<sup>9</sup>Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 12.

- c. Materi yang dilakukan dalam penelitian adalah Matriks kelas X SMK.
- d. Hasil belajar siswa dilihat dari tes akhir.
- e. Minat dan motivasi siswa dilihat dari hasil angket.

#### **F. Alasan Memilih Judul**

1. Hasil belajar siswa mempunyai andil yang sangat besar dalam mencapai tujuan pendidikan dan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
2. Mengingat bahwa hasil belajar adalah ukuran pencapaian tujuan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan dengan penuh kesungguhan dan kesadaran yang tinggi.
3. Pentingnya penggunaan bahan ajar yang menarik berbasis komputer yang dipergunakan guru sangat menentukan kualitas hasil dalam pembelajaran serta dapat membuat minat dan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.
4. Pentingnya mata pelajaran matematika bagi setiap manusia pada umumnya dan bagi siswa pada khususnya.
5. Penulis ingin mengetahui bagaimana motivasi, minat dan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* yang telah dibuat.
6. Belum adanya penelitian yang sejenis yang dilakukan di tempat tersebut.

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang software *Wondershare Quiz Creator*.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Distribusi pembagian waktu antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

### **2. Hipotesis**

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini terdiri atas:

- a.  $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan digunakannya bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* dan tanpa menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator*.
- b.  $H_a$ : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan digunakannya bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* dan tanpa menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator*.

## H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan karya ilmiah ini terdiri atas lima bab dengan garis besar, yakni pada Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV dan Bab V sebagai berikut:

Bab I berupa pendahuluan. Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, serta sistematika penulisan.

Bab II berupa landasan teori. Bab ini berisi tentang penggunaan bahan ajar, kajian perangkat lunak (*software*), minat belajar, motivasi belajar, hasil belajar dan materi Matriks.

Bab III berupa metode penelitian. Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen tes, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV yakni tentang penyajian data dan analisis. Pada bab ini berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol, deskripsi pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa, minat belajar siswa kelas eksperimen, motivasi belajar siswa kelas eksperimen, pembahasan hasil penelitian.

Bab V berupa penutup yang berisi simpulan dan saran.