

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KECEMASAN
MATEMATIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA SMPN 13 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan*



Oleh:

RHONALDO PERDANA PUTRA

NIM. 17029178/2017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
DEPARTEMEN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Kecemasan
Matematis dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 13
Padang

Nama : Rhonaldo Perdana Putra

NIM : 17029178

Program Studi : Pendidikan Matematika

Departemen : Matematika

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 10 Agustus 2023
Disetujui oleh,
Pembimbing



Mirna, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19700811 200912 2 001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Rhonaldo Perdana Putra
NIM/TM : 17029178/2017
Program Studi : Pendidikan Matematika
Departemen : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

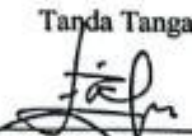


Dengan Judul Skripsi

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KECEMASAN MATEMATIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMPN 13 PADANG

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika Departemen Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 24 Agustus 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Mirna, S.Pd, M.Pd.	
Anggota	: Dr. Edwin Musdi, M.Pd.	
Anggota	: Saddam Al Aziz, S.Pd, M.Pd.	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rhonaldo Perdana Putra
NIM : 17029178
Program Studi : Pendidikan Matematika
Departemen : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Kecemasan Matematis dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 13 Padang”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam tradisi keilmuan. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 18 Oktober 2023

Diketahui oleh,
Ketua Departemen/Program Studi
Pendidikan Matematika,



Dr. Devni Prima Sari, S.Si., M.Sc
NIP. 19841220 201012 2 006
Surat Kuasa No: 970/UN35.1 2/TU/2023
Tanggal 13 Oktober 2023

Saya yang menyatakan,



Rhonaldo Perdana Putra
NIM. 17029178

ABSTRAK

Rhonaldo Perdana P. : Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Kecemasan Matematis dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 13 Padang

Masih banyak siswa mengalami kecemasan matematis yang signifikan. Kecemasan matematis tidak hanya memengaruhi kepercayaan diri siswa, tetapi juga dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Siswa yang mengalami kecemasan matematis sering kali kesulitan dalam mengungkapkan pemikiran mereka secara lisan maupun tulisan penting untuk mencari metode pembelajaran yang dapat mengatasi kecemasan matematis siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, melibatkan satu kelas eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dari siswa kelas 8 SMPN 13 Padang pada Tahun Akademik 2022/2023. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis siswa, yang didukung oleh uji hipotesis *Paired Samples T-Test* dan *N-Gain Score*. Sebagian besar siswa mengalami penurunan kecemasan matematis dengan rata-rata berada di kategori sedang. Efek positif yang sama juga teramati pada hasil belajar matematika siswa, seperti yang ditunjukkan oleh uji *Paired Samples T-Test* dan *N-Gain Score*. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika, dengan rata-rata berada di kategori sedang.

Secara keseluruhan, multimedia interaktif terbukti efektif dalam mengurangi kecemasan matematis dan meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 13 Padang. Namun, beberapa keterbatasan, seperti generalisasi karena ukuran sampel yang terbatas, durasi perlakuan yang singkat, dan ketergantungan pada satu jenis multimedia, perlu mendapatkan perhatian. Penelitian lebih lanjut diperlukan dengan melibatkan lebih banyak sekolah untuk lebih memahami pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Kecemasan Matematis, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Kecemasan Matematis dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 13 Padang”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan dukungan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Mirna S.Pd, M.Pd., Pembimbing Skripsi
2. Bapak Dr. Edwin Musdi, M.Pd., dan Saddam Al Aziz, S.Pd., M.Pd., Tim Penguji.
3. Ibu Dra. Hj. Fitriani Dwina, M.Ed., Pembimbing Akademik.
4. Bapak Defri Ahmad, S.Pd, M.Si, Kepala Departemen Matematika FMIPA UNP.
5. Bapak Dr. Suherman, M.Si, Sekretaris Departemen Matematika FMIPA UNP.
6. Bapak Fridgo Tasman, S.Pd, M.Sc, Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA UNP.
7. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Matematika FMIPA UNP.
8. Bapak Drs. Ali Usman M.M., Kepala SMP Negeri 13 Padang.

9. Ibu Hj. Sofiati S.Pd., Guru Matematika SMP Negeri 13 Padang.
10. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Staf Tata Usaha SMP Negeri 13 Padang.
11. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Padang Tahun ajaran 2022/2023.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga dukungan, bimbingan dan arahan yang Bapak, Ibu serta rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan yang senantiasa mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia khususnya pada mata pelajaran matematika. Aamiin.

Padang, Agustus 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Pembelajaran Matematika	9
2. Multimedia Interaktif	11
3. Kecemasan Matematika	12
4. Hasil Belajar Matematika.....	15
5. Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Kecemasan Matematis dan Hasil Belajar Matematika	17
B. Penelitian relevan.....	20
C. Kerangka berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel Penelitian	26
D. Instrumen Penelitian	27
E. Uji Validasi dan Reliabilitas Instumen	30
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39

A. Hasil Penelitian	39
1. Analisis Hasil Belajar Matematis	39
2. Analisis Kecemasan Matematis	48
B. Pembahasan.....	65
C. Kendala Penelitian	68
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel:	Halaman
1. Rata-rata Mid Matematika Semester Ganjil SMPN 13 Padang TP 2022/2023 .	3
2. Rancangan One Group Pretest - Posttest	25
3. Jumlah Siswa Kelas VIII SMPN 13 Padang 2022/2023.....	26
4. Kriteria Indeks Kesukaran Soal	31
5. Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	32
6. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Masing-masing Soal.....	33
7. Kriteria Tingkat Reliabilitas Soal	34
8. Kriteria Pengskoran Kuesioner	34
9. Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAN)	35
10. Kriteria Nilai N-Gain	38
11. Analisis Statistik Data Tes	40
12. Data Distribusi Hasil Tes Matematika Siswa Kelas VIII 1	40
13. Persentase Perolehan Skor	41
14. Persentase Perolehan Skor Aspek Remembering	42
15. Persentase Perolehan Skor Aspek Understanding	42
16. Persentase Perolehan Skor Aspek Applying.....	43
17. Persentase Perolehan Skor Aspek Analyzing	44
18. Persentase Perolehan Skor Aspek Evaluating.....	44
19. Persentase Perolehan Skor Aspek Creating	45
20. Distribusi N-Gain Tes	46
21. Hasil Normalitas Tes.....	47
22. Hasil Homogenitas Tes	47
23. Hasil Paired Samples Correlations Tes.....	48
24. Paired Samples T Test	48
25. Analisis Statistik Data Kuesioner	49
26. Distribusi Kecemasan Matematis Siswa Kelas VIII 1	49
27. Distribusi N-Gain Kuesioner	50
28. Hasil Normalitas Kuesioner	50

29. Hasil Homogenitas Kuesioner	51
30. Hasil Paired Samples Correlations Kuesioner	51
31. Hasil Paired Samples T Test Kuesioner.....	51
32: Sampel Wawancara.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar:	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir	24
2. Wawancara Kecemasan Matematis Subjek 1	53
3. Wawancara Kecemasan Matematis Subjek 2	55
4. Wawancara Kecemasan Matematis Subjek 3	57
5. Wawancara Kecemasan Matematis Subjek 4	60
6. Wawancara Kecemasan Matematis Subjek 5	62
7. Wawancara Kecemasan Matematis Subjek 6	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:	Halaman
1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	79
2. Kisi-kisi Pretest-Posttest Hasil Belajar Matematika	98
3 . Rubrik Penskoran Ranah Kognitif Hasil Belajar Matematika	100
4. Pretest Hasil Belajar Matematika.....	103
5. Posttest Hasil Belajar Matematika	105
6. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran.....	107
7. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Matematika	130
8. Aspek dan Indikator Kecemasan Matematis.....	135
9. Kuesioner Kecemasan Matematis.....	136
10. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Kecemasan Matematis.....	138
11. Pedoman Wawancara.....	139
12. Lembar Validasi Pedoman Wawancara	141
13. Distribusi Nilai Uji Coba Tes Hasil Belajar Matematika	144
14. Reliabilitas Soal Tes	146
15. Tabel Indeks Pembeda Butir Soal.....	148
16. Perhitungan Indeks Pembeda	149
17. Perhitungan Indeks Kesukaran	153
18. Klasifikasi Uji Coba Soal Tes.....	156
19. Distribusi Nilai Pretest Hasil Belajar Matematika.....	157
20. Distribusi Nilai Posttest Hasil Belajar Matematika	158
21. Uji Normalitas Hasil Tes	159
22. Uji Homogenitas (Tes).....	160
23. Uji Hipotesis Penelitian (Tes).....	160
24. N-Gain Tes	161
25. Distribusi N-Gain Tes	161
26. Hasil Kuesioner Awal	162
27. Hasil Kuesioner Akhir	163
28. Uji Normalitas Hasil Kuesioner.....	164

29. Uji Hipotesis Penelitian (Kuesioner)	165
30. N-Gain Kuesioner	166
31. Distribusi N-Gain Kuesioner	166
32. SK Validator	167
33. Surat Izin Observasi	168
34. Surat Izin Penelitian	169
35. Surat Keterangan Penelitian Sekolah	170
36. Dokumentasi Penelitian	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang menantang bagi banyak siswa. Banyak siswa mengalami kecemasan matematis yang signifikan, yang dapat menghambat kemampuan mereka dalam memahami, menerapkan, dan berkomunikasi dalam konteks matematika. Kecemasan matematis tidak hanya memengaruhi kepercayaan diri siswa, tetapi juga dapat secara efektif mempengaruhi hasil belajar matematika. Oleh karena itu, penting untuk mencari metode pembelajaran yang dapat mengatasi kecemasan matematis siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika mereka.

Salah satu metode yang menunjukkan potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika adalah penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif melibatkan penggunaan elemen visual, audio, dan interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan komunikasi konsep matematika. Dalam konteks ini, penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan pemahaman konsep matematika. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika siswa masih terbatas.

Sebuah penelitian sebelumnya oleh Novitasari, (2016) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa. Namun, penelitian tersebut tidak secara khusus meneliti pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan melengkapi penelitian sebelumnya dan memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang hubungan antara multimedia interaktif, kecemasan matematis, dan hasil belajar siswa.

Slameto (2010) yang mengatakan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, dimana faktor yang mempengaruhi adalah faktor psikologis antara lain motivasi, kecemasan, perhatian, pengamatan, dan sebagainya. Meskipun kecemasan siswa bukan satu satunya faktor yang mempengaruhi hasil belajar tetapi hal ini perlu diatasi. Dimana, siswa yang mengalami kecemasan matematis sering kali kesulitan dalam mengungkapkan pemikiran mereka secara verbal. Oleh karena itu, penelitian yang fokus pada pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa dan potensinya dalam mengurangi kecemasan matematis perlu dilakukan.

Pentingnya hasil belajar juga dimuat dalam beberapa ketetapan dan literatur. Salah satunya adalah Permendikbud No. 23 Tahun 2016, "*Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan*". Selain itu pentingnya hasil belajar sebagai salah satu tujuan akhir dalam pembelajaran matematika juga dijelaskan oleh PISA dalam

(Wardhani & Rumiati, 2011). Oleh karena itu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi salah satu kewajiban yang mesti dicapai oleh guru. Namun faktanya hasil belajar siswa masih di kategori kurang baik. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan Wali, dkk (2020) dan Nurhayati (2014), yang sama-sama mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika siswa berada pada kategori kurang baik. Rendahnya hasil belajar ini dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek, di antaranya adalah proses pembelajaran yang membosankan dan tingkat kecemasan yang tinggi.

Tabel 1. Rata-rata Mid Matematika Semester Ganjil SMPN 13 Padang TP 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai Matematika
1	VIII-1	29	46,33
2	VIII-2	32	39,14
3	VIII-3	32	42,65
4	VIII-4	32	48,13
5	VIII-5	32	48,24
6	VIII-6	32	45,61
7	VIII-7	32	36,14
8	VIII-8	30	40,66
9	VIII-9	32	37,73

Sumber: Wakil Kesiswaan SMP Negeri 13 Padang

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa rata-rata nilai mid semester ganjil SMPN 13 Padang tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan hasil belajar matematika siswa yang masih sangat rendah di bawah standar Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75,00. Hal ini menunjukkan siswa masih banyak yang melakukan kesalahan-kesalahan dalam menyelesaikan soal matematika. Hal ini diduga terjadi karena siswa belum beradaptasi dengan pembelajaran langsung yang diterapkan sekarang. Dimana

pada tahun pelajaran sebelumnya siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran secara kombinasi langsung dan online, dengan kondisi pembelajaran yang tidak terlalu padat dan tingkat pemahaman materi yang disesuaikan. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan dalam menghadapi pembelajaran sekarang dengan tingkat pemahaman materi yang lebih tinggi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru matematika di SMP Negeri 13 Padang, siswa mengalami kesalahan pada langkah awal, berupa tidak melakukan pemisalan dan merasa kesulitan untuk menyusun metode atau rencana penyelesaian masalah sehari-hari, sehingga mereka ragu dalam penyelesaian yang tepat. Keraguan ini juga didukung dengan munculnya penyelesaian masalah dari setiap siswa yang berbeda, karena mereka memiliki pemisalan dan metode yang berbeda dalam menyelesaikan masalah matematika. Hal ini diduga menyebabkan mereka ragu terhadap pembelajarannya, dan akhirnya menganggap matematika sebagai pembelajaran yang sulit.

Dugaan lain yang muncul dari hasil wawancara guru adalah ketakutan menghadapi soal cerita. Hal ini didasari pada pengamatan guru, siswa terlihat takut dan gelisah saat dihadapkan pada soal cerita. Kondisi ini bisa disebabkan karena pemahaman bahasa matematika siswa yang kurang, sehingga mereka kesulitan mengkomunikasikan masalah dunia nyata ke dalam model matematika yang abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat Amri dkk (2017) yang menyatakan rendahnya kemampuan komunikasi matematis ditunjukkan dari hasil kerja siswa, siswa mengklaim kesulitan dalam memodelkan

permasalahan nyata, yaitu dari soal cerita ke dalam bahasa matematika yang menggunakan persamaan, dan simbol.

Studi yang dilakukan oleh Setyawati, dkk (2020) dan Rotbain, dkk (2008) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak, memperkuat representasi mental mereka, dan meningkatkan pemahaman konsep tersebut. Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, berinteraksi dengan konten matematika, dan mengembangkan keterampilan komunikasi matematis melalui pemecahan masalah dan diskusi. Penelitian yang dilakukan oleh Chen dan Chang (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan kemampuan komunikasi matematis. Penelitian ini memberikan bukti awal yang menarik untuk menjelajahi lebih lanjut tentang dampak multimedia interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maharani, dkk (2018) juga mengindikasikan bahwa multimedia interaktif dapat berpotensi mengurangi kecemasan matematis siswa. Kecemasan matematis yang tinggi dapat menghambat kemampuan siswa untuk berpikir kritis, membuat kesalahan, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dengan menghadirkan konten matematika melalui multimedia interaktif yang menarik dan menantang, siswa dapat mengurangi kecemasan dan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi materi matematika.

Dalam era yang semakin terhubung dan digital ini, multimedia interaktif telah membuka peluang baru dalam pendidikan matematika. Dengan pemanfaatan yang bijak, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa. Melalui penggunaan multimedia interaktif, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan maksimal dan mengatasi kecemasan matematis, sehingga mendorong minat mereka terhadap matematika. Oleh karena itu dilakukanlah penelitian dengan tujuan utama untuk menginvestigasi pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika mereka dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Kecemasan Matematis dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 13 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, terutama saat dihadapkan pada soal cerita.
2. Hasil belajar matematika siswa yang masih sangat rendah di bawah standar
3. Kemampuan matematis siswa yang masih belum optimal berdampak buruk pada hasil belajar siswa.
4. Kecemasan matematis siswa masih cukup tinggi dan belum dikelola ke arah positif sehingga mempengaruhi pemahaman mereka.
5. Multimedia dianggap sebagai metode yang berpotensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis siswa di SMPN 13 Padang?
2. Bagaimana pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa di SMPN 13 Padang?
3. Seberapa signifikan pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika siswa di SMPN 13 Padang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis siswa di SMPN 13 Padang.
2. Menganalisis pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa di SMPN 13 Padang.
3. Mendeskripsikan seberapa signifikannya pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika siswa di SMPN 13 Padang.

E. Manfaat Penelitian

.Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman sebagai calon pendidik dalam mengidentifikasi pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai pengaruh multimedia interaktif terhadap kecemasan matematis dan hasil belajar matematika, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.
3. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas sehingga dapat mengurangi kecemasan matematis dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
4. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan pada bidang matematika.
5. Bagi peneliti lain, sebagai referensi untuk penelitiannya guna meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pembelajaran matematika.