

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan proses dimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik menyerap ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dari pendidik dengan cara memperhatikan penjelasan pendidik dan bertanya jika tidak memahami suatu materi pembelajaran (Mardiana Pangabea & Maslaha, 2022). Menurut Wardana & Djamaluddin, (2021), pembelajaran adalah kegiatan interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses untuk dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah sebuah proses susunan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi proses belajar seseorang, pembelajaran akan efektif apabila sesuai dengan apa yang diharapkan dimana kelas merupakan sarana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengungkapkan ide dan gagasannya serta guru mengeksplorasi kreativitas peserta didik dengan menanamkan pemahaman yang bervariasi (Novyanti et al., 2022).

Menurut Damayanti et al., (2024) pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dibangun guru untuk meningkatkan moral, intelektual, serta mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa, baik itu kemampuan berpikir, kemampuan kreativitas maupun kemampuan menyusun pengetahuan. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik yang di koordinir oleh pendidik, dengan harapan peserta didik dapat menyerap ilmu dan pengetahuan baru dari pendidik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga universitas. Penting untuk memperkuat kemampuan siswa supaya dapat berpikir logis, analitis, sistematis dan kritis. Permendikbud No. 58 Tahun 2014 menetapkan standar isi mata pelajaran matematika, sehingga semua peserta didik mulai dari sekolah dasar harus diajarkan matematika untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif, dan kreatif. Diharapkan pula, melalui pembelajaran matematika yang efektif siswa akan dibekali keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk peningkatan mutu dan perbaikan berkelanjutan (Kirana & Ghani, 2024). Menurut Murtianto dalam (Ryan & Bowman, 2022) matematika adalah alat untuk berpikir, berkomunikasi dan memecahkan masalah. Kemampuan berpikir logis, berpikir kreatif, memecahkan masalah dan keterampilan matematika lainnya dapat dikembangkan melalui matematika. Pembelajaran matematika memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berperaan aktif, bertanya, menyampaikan pendapat dengan tujuan mengembangkan kemampuan matematisnya.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan ataupun mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan. Minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung yaitu.

- a) Pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan
- b) Alat penampil atau perangkat keras.

Hasan et al., (2021) mengartikan media pembelajaran sebagai sarana impersonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh guru untuk mengajar dan belajar untuk mencapai isi pembelajaran, berperan dalam proses tersebut.

Dari pengertian yang dikemukakan diatas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Semua media pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, berisi informasi dari internet, buku, film, televise, dll.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi dalam dunia pendidikan. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran (Shoffa et al., 2021).

1. Mempermudah pemahaman: media pembelajaran membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit.
2. meningkatkan retensi informasi : gambar, video, dan elemen visual lainnya membantu siswa menyimpan informasi lebih lama.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa: media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
4. Mengugah minat belajar: media yang menarik memotivasi siswa agar lebih semangat belajar.
5. Menghemat waktu: media pembelajaran dapat menjelaskan konsep dengan cepat, menghemat waktu yang dapat digunakan untuk materi lain.
6. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: media pembelajaran mandiri memungkinkan siswa belajar mandiri diluar lingkungan kelas.

7. Kolaborasi dan interaksi: media online memupuk kolaborasi antar siswa dan memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok.
8. Personalisasi dan kustomisasi: media dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu atau kelompok siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal.
9. Mengajar dengan beragam gaya belajar: anda dapat menggunakan media untuk mengajar siswa dengan gaya berbeda, antara lain: visual, auditori, dan kinestetik.
10. Menyajikan konteks dunia nyata: media membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Fitrah, (2021), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya.
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya didengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Dilihat dari jangkauannya.
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya.
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - b) Media yang tidak di proyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Sedangkan menurut yusuffhadi miarso, pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

1. Media penyaji, yang terdiri dari.
 - a) Grafis, bahan cetak, dan bahan diam
 - b) Media proyeksi diam
 - c) Media audio
 - d) Audio tambahan media visual diam
 - e) Gambar hidup (film)
 - f) Televisi
 - g) Multimedia
2. Media objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

3. Media interaktif

Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

d. Pemilihan Media

Untuk memperoleh hasil pembelajaran efektif dan relevan yang memenuhi kebutuhan maka diperlukan kriteria pemilihan media yang didasarkan berbagai pertimbangan (Tri et al., 2023) yaitu:

1. Tujuan intruksional yang ingin dicapai merupakan suatu pertanyaan konkrit dan relevan yang tertuju pada penampilan/keterampilan terhadap hasil dari proses belajar.
2. Karakteristik peserta didik adalah kemampuan atau pola perilaku yang dimiliki dari hasil pembawaan dan adaptasi lingkungan.
3. Keterkaitan belajar peserta didik terdiri dari respon belajar yang dibutuhkan dalam bentuk penggunaan audio atau visual terhadap lingkungan sekitar pembelajaran.

4. Ketersediaan sumber berarti bahwa diperlukan sumber media yang perlu disediakan dengan cara dibeli atau dibuat sendiri.
5. Media yang siap digunakan atau dirancang dengan cara didesain secara mandiri oleh pendidik yang relevan dengan tujuan, capaian dan kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik.
6. Kepraktisan dan ketahanan media berarti bahwa media yang digunakan harus fleksibel dan dapat berfungsi secara baik pada saat digunakan dalam pembelajaran.
7. Efektivitas penggunaan biaya untuk jangka waktu tertentu dengan media yang berbiaya rendah namun dapat digunakan lama.

2.1.3 Aplikasi *Wordwall*

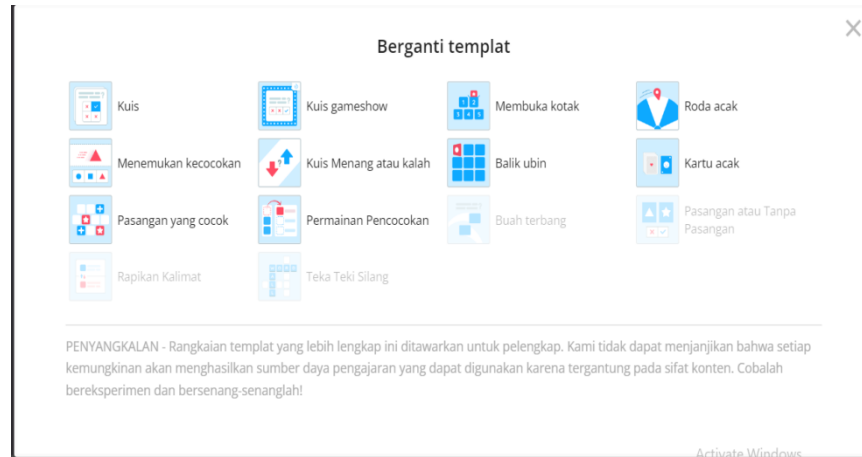
a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi yang bisa diakses melalui browser dan atau dalam bentuk aplikasi android. Dalam bentuk aplikasi android yang ada pada playstore, *Wordwall* hanya membutuhkan ruang sebanyak 7,3 MB dimana kapasitas tersebut sangat ringan untuk android 4.4 (Kitkat) dimana mayoritas handphone saat ini menggunakan android versi terbaru. (*Wordwall –Aplikasi Di Google Play, N.D*)

Berdasarkan ungkapan dari Dewanti & Sholihah, (2022) tujuan dari adanya aplikasi *Wordwall* ialah sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Didalam halaman *Wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa baik dalam media pembelajaran.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar media pembelajaran, pembelajaran berupa permainan yang dapat dimainkan sendiri tanpa ada yang menyertainya

(Novyanti et al., 2022). *Wordwall* terdiri dari beberapa jenis permainan. Berikut jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 2. 1 Tampilan Templat Game Pada Wordwall

Dilihat dari gambar diatas, berikut masing-masing penjelasan jenis permainan pada *Wordwall*.

- a. Permainan mencocokkan, siswa harus mencocokkan dengan mengganti kata kunci disamping setiap definisi
- b. Kuis, permainan berisi soal pilihan ganda dimana siswa harus memilih jawaban yang benar untuk lanjut kesoal berikutnya.
- c. Roda acak, permainan ini meminta siswa untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang mereka dapatkan ketika memutar roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan siswa untuk mencatat dan menyimpan materi untuk guru, karena permainan ini tidak dinilai.
- d. Membuka kotak, permainan ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang dipilih.
- e. Pasangan yang cocok, siswa diminta mengetuk ubin yang berisi sepasang gambar kemudian mencocokkan satu gambar dengan gambar lainnya dengan cara membuka ubin satu persatu.
- f. Kartu acak, permainan kartu acak yang berisi gambar atau soal yang dibagikan kepada siswa. Game ini masih dimainkan secara online.

Salah satu media interaktif adalah aplikasi *Wordwall* yang merupakan aplikasi berbasis web yang sangat menari dan menyenangkan untuk digunakan (Malik, 2020). *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan yang dapat dimainkan sendiri tanpa ada yang menyertainya.

Wordwall memiliki fitur yang lengkap yaitu ada 18 model permainan, yaitu:

1. *Match-up*
2. *Open the box*
3. *Random card*
4. *Anagram*
5. *Labeled diagram*
6. *Categorize*
7. *Quiz*
8. *Find the match*
9. *Matching match*
10. *Missing word*
11. *wordsearch*
12. *Rank order*
13. *Ramdom wheel*
14. *Group sort*
15. *Unjumble*
16. *Game show*
17. *Labyrinth pursue*

b. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Penggunaan *Wordwall* didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan *Wordwall* didalam kelas adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik ditingkat sekolah dasar maupun di jenjang tingkat tinggi (Setyorini et al., 2024). Penggunaan *Wordwall* dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman-temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut

dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam *Wordwall* yang sebelumnya telah direncanakan guru.

Selain itu *Wordwall* memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk visual serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama (Herta et al., 2023).

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media *Wordwall* sebagai berikut :

a. Kelebihan media pembelajaran *Wordwall*

- 1) Media *Wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah
- 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan
- 3) Media *Wordwall* bersifat kreatif
- 4) Meningkatkan minat siswa dalam belajar
- 5) Dapat menjadi alat evaluasi
- 6) Kuis dapat dicetak dan dibagikan kepada siswa

b. Kekurangan media pembelajaran *Wordwall*

- 1) Media *Wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual
- 2) Media *Wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuat atau menyusunnya.

c. **Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall***

Wordwall merupakan sebuah platform yang dapat membantu dalam meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan *Wordwall*, guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif seperti game kata-kata silang, puzzle kata, kartu kata, dan lain-lain.

Berikut langkah-langkah untuk memanfaatkan *Wordwall* dalam pembelajaran :

a. Langkah 1 : membuat akun *Wordwall*

1. Buka situs resmi *Wordwall* di <https://wordwal.net/> atau unduh aplikasi *Wordwall* di perangkat anda.
2. Klik tombol “Sign up” atau “Daftar” untuk membuat akun baru.

3. Isi formulir yang diperlukan untuk membuat akun, atau dapat masuk menggunakan akun Google atau Microsoft jika lebih mudah.
- b. Langkah 2 : Membuat Aktivitas
 1. Setelah masuk, klik tombol “create” atau “buat” untuk membuat aktivitas baru.
 2. Pilih jenis aktivitas yang ingin di buat dari daftar pilihan yang tersedia, seperti “kata silang”, “puzzle kata,” “kartu kata,” atau jenis lainnya sesuai kebutuhan pembelajaran.
 - c. Langkah 3 : mengisi konten aktivitas
 1. Berikan judul untuk aktivitas agar mudah dikenali oleh siswa.
 2. Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan untuk aktivitas yang dipilih.
 3. Dapat menambah gambar atau video untuk membuat aktivitas lebih menarik dan informatif.
 4. Dapat menyesuaikan opsi dan pengaturan lainnya, seperti waktu, skor, dan kunci jawaban.
 - d. Langkah 4 : menyimpan dan membagikan aktivitas.
 1. Setelah menyelesaikan konten aktivitas, klik tombol “save” atau “simpan” untuk menyimpannya.
 2. Terakhir akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan aktivitas, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik untuk dimasukkan siswa, atau menyematkan aktivitas ke situs web atau platform pembelajaran lainnya.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar yang telah dilalui oleh seseorang melalui berbagai tahapan. Bentuk perubahan yang terjadi sebagai hasil dari belajar dapat mencakup aspek pengetahuan, pemahaman,

sikap, tingkah laku, keterampilan, dan kecakapan. Proses ini mencakup segala sesuatu yang dipelajari atau diperoleh seseorang sepanjang perjalanan pendidikannya, baik dalam konteks formal maupun informal

.Menurut Ariyanto et al., (2023) banyak upaya yang dilakukan agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Hasil belajar juga merupakan suatu pernyataan rinci yang diciptakan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan perilaku dan kinerja yang telah dilakukan sebagai gambaran hasil yang telah diharapkan (Prastika, 2020).

Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar tercapai, diperlukan pengukuran dan evaluasi sistematis. Pengukuran ini tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Evaluasi hasil belajar sangat penting karena membantu pendidik dalam menilai efektivitas metode pengajaran serta memberikan umpan balik kepada siswa untuk perbaikan lebih lanjut. Mahmudah et al., (2022) menyampaikan hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik internal, seperti motivasi, kecerdasan, dan kondisi fisik siswa, maupun faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, dan kualitas pengajaran.

Hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator utama dalam menilai keberhasilan sistem pendidikan. Jika hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku maka sistem pendidikan tersebut dapat dianggap berhasil. Sebaliknya, jika hasil belajar tidak sesuai dengan harapan, maka perlu dilakukan evaluasi untuk perbaikan metode dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran (Hermawan et al., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar yang telah dilalui oleh seseorang melalui berbagai tahapan. Bentuk perubahan yang terjadi sebagai hasil dari belajar dapat mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, dan kecakapan. Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar tercapai, diperlukan pengukuran dan evaluasi sistematis. Pengukuran ini tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan

psikomotorik. Hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator utama dalam menilai keberhasilan sistem pendidikan.

2.1.5 Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat adalah rasa suka, rasa ketertarikan pada sesuatu. Minat juga erat kaitannya dengan usaha seseorang untuk melakukan sesuatu, dalam proses belajar, minat sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, jika tidak adanya minat belajar maka siswa dalam mengalami masalah dalam belajar (Ndraha et al., 2022).

Minat belajar dapat dikatakan sebagai bentuk minat khusus yang berkaitan dengan proses pendidikan dan mempengaruhi seberapa terlibatnya siswa dalam belajar dan seberapa efektif mereka menyerap informasi. Menurut Ricardo & Meilani dalam Furqon et al., (2024) minat belajar merupakan elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar adalah salah satu elemen motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan serta partisipasi pelajar dalam melakukan kegiatan belajar.

Menurut Mahmudah et al., (2022) minat merupakan sifat yang relative menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang mendorong seseorang untuk memilih, memperhatikan, atau berpartisipasi dalam suatu aktivitas tertentu. Minat sering kali diartikan sebagai respons emosional positif terhadap sesuatu yang merangsang perilaku dan membuat kita lebih antusias terhadap suatu aktivitas yang menarik. Minat dapat berasal dari pengalaman sebelumnya, kepribadian, dan pengaruh sosial budaya. Minat atau ketertarikan merupakan salah satu elemen yang dapat mempengaruhi

kesuksesan siswa dalam belajar, karena ketertarikan siswa menjadi dorongan untuk meraih keberhasilan dalam proses pembelajaran (Triastuti et al., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa, minat adalah rasa suka, rasa ketertarikan pada sesuatu. Minat juga erat kaitannya dengan usaha seseorang untuk melakukan sesuatu, dalam proses belajar, minat sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, jika minat tidak adanya minat belajar maka siswa akan mengalami masalah belajar. Ketertarikan untuk belajar adalah salah satu elemen motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan serta partisipasi pelajar dalam melakukan kegiatan belajar. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang mendorong seseorang untuk memilih, memperhatikan, atau berpartisipasi dalam suatu aktivitas tertentu.

b. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut pendapat hidayat yang dimodifikasi oleh peneliti (Putri et al., 2024).

- 1) Adanya keinginan untuk belajar
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- 3) Perhatian terhadap pembelajaran
- 4) Adanya perasaan tertarik terhadap pembelajaran
- 5) Giat dalam belajar menyelesaikan tugas-tugas
- 6) Menaati peraturan.

2.1.6 Materi Penelitian

a. Pengertian fungsi linear

Fungsi linear adalah suatu hubungan khusus antara dua variabel (biasanya x dan y) yang jika digambarkan dalam grafik akan menghasilkan sebuah garis lurus. Artinya, setiap perubahan yang terjadi pada variabel x akan mengakibatkan perubahan yang konsisten pada variabel y , sehingga membentuk pola yang lurus.

Contoh dalam Kehidupan Sehari-hari:

- Tarif taksi: Semakin jauh jarak tempuh, semakin besar biaya yang harus dibayar. Hubungan antara jarak dan biaya ini dapat dinyatakan sebagai fungsi linear.
- Pertumbuhan tanaman: Jika kita menyiram tanaman dengan jumlah air yang sama setiap hari, maka tinggi tanaman akan bertambah secara konsisten. Hubungan antara jumlah hari dan tinggi tanaman juga merupakan fungsi linear.

Bentuk umum fungsi linear :

Fungsi linear umumnya dapat ditulis dalam bentuk :

$$y = mx + c$$

- y: Nilai pada sumbu Y (nilai tergantung)
- x: Nilai pada sumbu X (nilai bebas)
- m: Gradien atau kemiringan garis
- c: Konstanta atau titik potong sumbu Y

b. persamaan dan fungsi linear

Persamaan linear dan **fungsi linear** adalah dua konsep yang saling berkaitan erat dalam matematika, khususnya dalam aljabar. Keduanya menggambarkan hubungan antara dua variabel (biasanya x dan y) yang jika digambarkan dalam grafik akan menghasilkan sebuah garis lurus.

Persamaan linear adalah suatu pernyataan matematis yang menyatakan kesamaan antara dua ekspresi aljabar. Dalam konteks garis lurus, persamaan linear umumnya berbentuk :

$$ax + by = c$$

c. penerapan fungsi linear

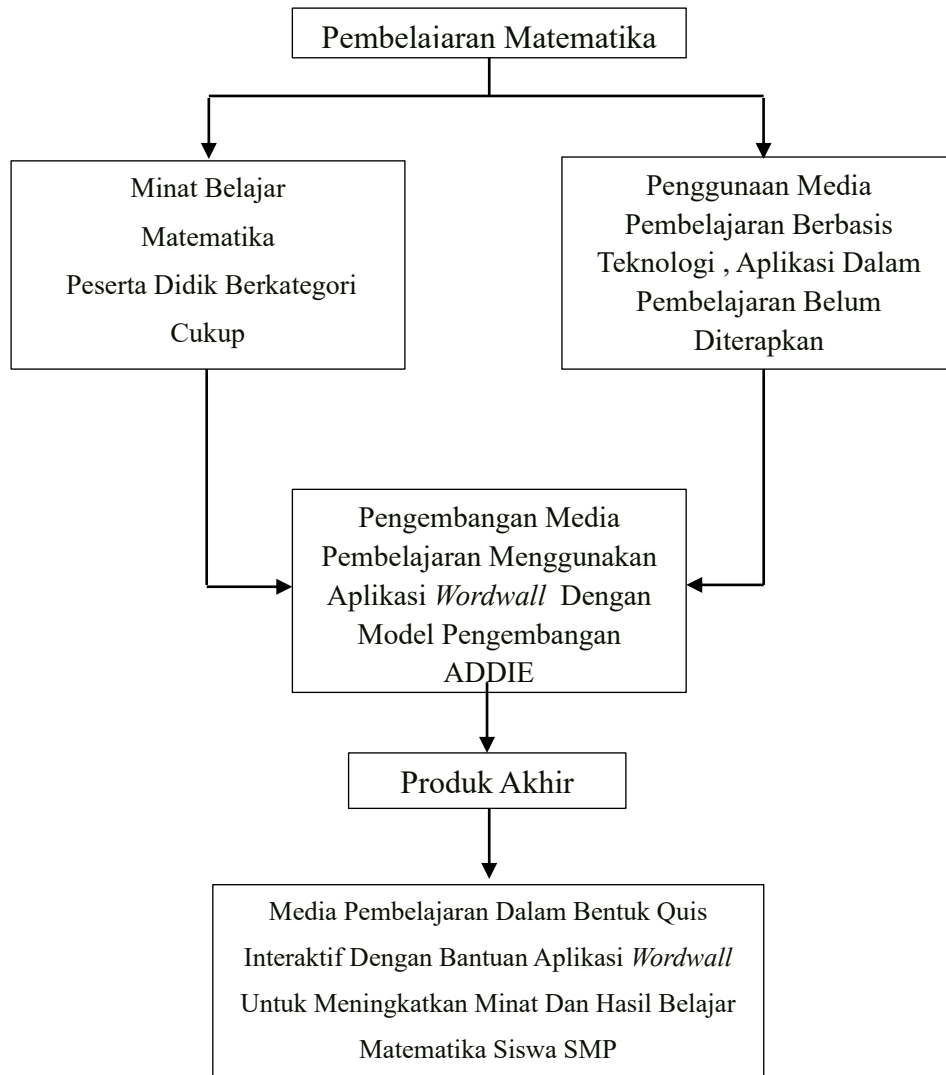
fungsi linear merupakan konsep matematika yang sangat dasar namun memiliki aplikasi yang luas dalam berbagai bidang kehidupan. Konsep ini begitu dekat dengan kita sehingga sering kita temui tanpa disadari.

Fungsi linear banyak digunakan dalam berbagai bidang, seperti:

- Fisika: Hukum Ohm ($V = IR$)
- Ekonomi: Permintaan dan penawaran

- Statistik: Regresi linear
- Komputer: Algoritma pencarian

2.1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar 2.2 diatas, terlihat bahwa alur pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pengembangan plomp. Dalam melaksanakan pengembangan ini, didasari oleh hasil observasi, wawancara dan pemberian pretest kepada peserta didik. Dari hasil tersebut, ditemukan beberapa masalah yang terjadi yaitu, minat matematis siswa masih dalam kategori cukup dan penggunaan media berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi masih belum diterapkan. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku teks dan lain-lain. Berdasarkan masalah yang di temukan tersebut, maka dilakukan pengembangan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa menggunakan model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ini dimulai dari Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Tahap Analyze (analisis), dilakukan analisis terhadap kurikulum merdeka, analisis karakteristik siswa, dan kebutuhan. Setelah melakukan analisis, dilanjutkan pada tahap Design (perancangan). Pada tahap ini, dilakukan perancangan produk, dan apa saja hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan produk. Tahap selanjutnya adalah tahap Development (pengembangan).