

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Allah SWT telah menciptakan insan sebagai makhluk-Nya yang paling sempurna (*kamil*) dan mulia diantara makhluk lainnya. Sebagaimana yang tertuang pada Qs. At-Tin: 5, bahwa Allah SWT berfirman: “Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk (struktur) yang paling baik” (Daulai, 2021: 69–70). Manusia dibekali akal pikiran, perasaan dan keyakinan sebagai pembeda dengan makhluk lainnya dengan tujuan untuk meninggikan kualitas hidup. Melalui agama Islam, Allah SWT mengajarkan bahwa ilmu dipandang sebagai hal penting dalam kehidupan manusia. Terdapat banyak ayat pada Al-Qur'an maupun hadits yang mendorong manusia untuk menuntut ilmu, salah satu diantaranya adalah lima ayat pertama yang diturunkan kepada Nabi SAW yaitu Surah Al-Alaq. Pada lima ayat ini, Allah SWT memerintahkan manusia untuk membaca agar ilmunya bertambah. Perintah membaca diulang sebanyak dua kali sebagai penekanan bahwa pentingnya membaca dan menuntut ilmu dengan tujuan agar manusia mendapat rahmat dan semakin mengenal Rabb-nya yaitu Allah SWT yang menciptakan segala sumber ilmu (Adawiyah & Robbaniyah, 2024: 49). Menuntut ilmu berkaitan erat dengan proses belajar. Belajar dibutuhkan oleh manusia terkhusus kaum muslimin untuk menegakkan urusan agamanya. Rasulullah SAW memotivasi kepada para sahabat begitupun umatnya untuk tidak hanya mempelajari ilmu agama saja, tetapi juga menyeru para muslim untuk mempelajari ilmu yang bermanfaat bagi keahlian lainnya (Ramdhani dkk., 2024: 19).

Belajar adalah suatu proses yang bercirikan adanya perubahan diri seseorang agar kehidupannya dapat lebih baik dari sebelumnya (Nast & Yarni, 2019: 271). Proses belajar merupakan inti dari pendidikan sebab pendidikan adalah wadah belajar yang sistematis untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu serta meningkatkan kualitas kehidupan. Sehingga, pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia. Setiap putra-putri

Indonesia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan diharapkan untuk selalu mengembangkan potensi diri didalamnya. Hal ini sejalan dengan Pasal 31 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menekankan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia suatu negara dapat meningkat. Pendidikan menjadi sangat esensial untuk melihat kemajuan dan perkembangan suatu negara (Afriyadi, 2020: 28).

Memasuki zaman modern, dimana IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang kian maju dan berkembang memengaruhi kemampuan apa saja yang harus dimiliki seorang individu agar dapat berkompetisi dan mengikuti arus zaman. Kemampuan pada bidang matematika menjadi salah satu yang dibutuhkan masyarakat dunia pada saat ini. Sebab matematika membiasakan seseorang untuk membuat keputusan dan menyimpulkan informasi atas dasar pemikiran yang logis, rasional, kritis, cermat, efisien, dan juga efektif. Selain itu, matematika melatih seseorang untuk mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil kesimpulan yang tepat dari suatu permasalahan yang kompleks. Kemampuan-kemampuan inilah yang berhubungan erat dengan situasi dunia saat ini yang dinamis dan cepat berubah (Hamzah dkk., 2023).

Kehidupan yang memasuki era peralihan dari revolusi industri 4.0 ke 5.0 juga menuntut untuk ditemukannya inovasi-inovasi baru agar meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif inovasi yang dapat digunakan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran (Khairunnisa & Ilmi, 2020: 132). Media pembelajaran sudah digunakan sejak lama dan terus berkembang serta bervariasi dari tahun ke tahun. Pada era ini, media pembelajaran tidak lagi berupa media konkret saja, melainkan berkembang menjadi basis digital yang interaktif. Guru sangat perlu untuk meningkatkan daya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media yang menarik untuk membuat siswa senang dan lebih semangat dalam belajar (Sa'id, 2021: 9).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pra penelitian melalui wawancara yang dilaksanakan pada hari Selasa, 4 Februari 2025 dengan salah satu guru

matematika SMP Negeri 5 Cileunyi, beliau menuturkan bahwa selama mengajar ia sudah mencoba beberapa media. Namun, media belajar yang beliau gunakan hanya memanfaatkan barang-barang atau keadaan sekitar saja sehingga beliau belum pernah mencoba memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Menurut beliau, tantangan di kelas dalam pembelajaran matematika pada era 4.0 ini adalah bagaimana guru berkreasi memanfaatkan perkembangan zaman sebagai media pembelajaran yang baru. Kondisi sekolah yang sudah menggunakan teknologi mulai dari presensi, asesmen, dan lainnya menuntut guru juga untuk membuat media belajar digital yang menarik namun harus tetap bisa membuat siswa-siswi fokus serta senang belajar. Selain itu, terdapat kendala terhadap waktu pembelajaran yang kurang ideal dari yang seharusnya. Hal ini membuat guru harus menyiapkan bahan belajar di rumah untuk siswa agar belajar di kelas esok hari menjadi efektif dan dapat mengejar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Beliau juga menuturkan jika guru berhasil membuat media belajar yang menyenangkan akan membuat siswa-siswi memiliki rasa penasaran (*curiosity*), motivasi belajar yang meningkat, daya tarik belajar matematika serta memiliki *mood* atau suasana belajar yang baik di kelas.

Wawancara juga dilakukan kepada siswa-siswi SMP Negeri 5 Cileunyi, diperoleh data masih terdapat anggapan bahwa subjek matematika adalah pelajaran yang sulit dimengerti dan kurang menarik. Siswa-siswi kurang memahami pelajaran matematika karena salah satu penyebabnya adalah mereka tidak memiliki alternatif sumber belajar lain seperti buku. Sehingga pemaparan materi dari guru di kelas adalah satu-satunya sumber belajar yang mereka miliki. Selain itu, bagi mereka pembelajaran matematika di kelas masih kurang interaktif sehingga siswa-siswi mudah bosan dan terdistraksi dengan *smartphone* yang dibawanya. Terlebih lagi, setiap siswa disana sudah memiliki akun sosial media seperti Instagram yang hampir setiap waktu terutama di waktu senggang mereka menggunakan aplikasi media sosial tersebut.

Salah satu strategi meningkatkan motivasi dan daya tarik materi belajar matematika menurut Wahyu dan Mahfudy dalam penelitiannya yaitu dengan pengintegrasian sejarah matematika (Rosaliana Saraswati dkk., 2020: 10). Selain

itu, menurut Arthur dkk. (2022) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa memanfaatkan sejarah matematika sebagai salah satu alat pedagogik dapat meningkatkan pemahaman siswa dan *self-efficacy* dalam pembelajaran. Sejarah matematika membantu siswa-siswi mengeksplorasi masa lalu dan mengetahui perkembangan penemuan konsep yang mana hal ini membantu siswa meningkatkan daya tarik belajar matematika dan juga meningkatkan motivasinya bahwa mereka juga bisa menjadi seorang matematikawan dengan berbagai keterbatasan dan tantangan yang ada (Bütüner & Baki, 2020). Selain itu menurut penelitian oleh Alghozali dkk. (2024) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan literasi, pemahaman materi, keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa dalam pembelajaran yang menggunakan teks cerita sejarah.

Dengan memaknai sejarah matematika, siswa menyadari bahwa peran matematika sangat penting dalam perkembangan zaman. Teknologi-teknologi yang memudahkan kehidupan manusia sampai saat ini tidak terlepas dari peran matematika termasuk kemudahan komunikasi dan akses dalam bertukar informasi satu sama lain melalui media sosial (Kadiasti, 2022). Perkembangan teknologi sebanding dengan perkembangan media sosial. Kondisi ini memberikan dampak pada proses belajar siswa di kelas. Menurut McGraw Hill, salah satu cara terbaik untuk memastikan siswa berhasil dalam kelas, selain sikap fokus yang menjadi kuncinya adalah dengan belajar secara efektif sesuai dengan jenis teknologi yang tepat (Sesriyani & Sukmawati, 2019: 10).

Media sosial memiliki dampak positif di ranah pendidikan dimana siswa dapat belajar cara bersosialisasi dengan mudah, berbagi ilmu, memperbaharui pengetahuan diri karena informasi-informasi dapat mudah diperoleh (Ayub & Sulaeman, 2022: 29). Media sosial dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran (Sesriyani & Sukmawati, 2019: 10). Oleh karena itu, hal ini dapat menjadi peluang adaptasi bagi pendidik untuk menggunakan media sosial sebagai media dalam pembelajaran. Siswa sudah siap dalam perubahan teknologi dalam belajar. Oleh karena itu, melalui media sosial ini dapat dijadikan media pembelajaran yang memberikan dampak positif pada khususnya pembelajaran matematika (Sesriyani & Sukmawati, 2019: 11).

Studi pendahuluan juga peneliti lakukan dengan mengobservasi media sosial sebagai media pembelajaran digital pada materi teorema Pythagoras. Peneliti menemukan bahwa materi teorema Pythagoras telah banyak disajikan melalui *platform* YouTube, TikTok, dan Instagram. Pada media sosial YouTube, materi teorema Pythagoras disajikan dalam bentuk konten video pembelajaran yang durasinya bervariasi mulai dari 30 detik hingga 30 menit. Gaya penyampaian konten umumnya berbentuk ceramah dan tutorial pengerjaan soal baik penjelasan langsung oleh pengajar maupun video animasi. Sebagian konten YouTube telah mencantumkan tujuan pembelajaran, meskipun dalam beberapa video tujuan tersebut belum disajikan secara lengkap dan sistematis. Terdapat pula beberapa akun yang menyusun materi teorema Pythagoras dalam bentuk seri atau *playlist*, sehingga pembahasan dilakukan secara lebih menyeluruh dan berurutan. Namun demikian, masih banyak video yang disajikan secara terpisah seperti video yang hanya membahas rumus cepat atau cara menyelesaikan soal tertentu tanpa keterkaitan dengan materi sebelumnya. Selain YouTube, hasil observasi terhadap media sosial TikTok menunjukkan bahwa materi teorema Pythagoras umumnya disajikan dalam bentuk video singkat dengan durasi antara 1–2 menit. Konten ditampilkan dalam berbagai bentuk, seperti penjelasan langsung, animasi, maupun gambar yang diberi efek video tertentu, dengan gaya penyampaian yang cenderung langsung dan ringkas. Sebagian besar video TikTok tidak secara eksplisit mencantumkan tujuan pembelajaran. Konten yang disajikan lebih banyak berfokus pada trik cepat pengerjaan soal, visualisasi pembuktian dalam bentuk animasi, atau penjelasan singkat mengenai konsep tertentu.

Observasi juga dilakukan pada media sosial Instagram yang menunjukkan bahwa materi teorema Pythagoras cukup banyak ditemukan dengan jumlah unggahan mencapai lebih dari seratus konten. Bentuk konten yang dominan adalah unggahan *carousel* atau gambar, meskipun terdapat pula video singkat dalam fitur *reels*. Sebagian besar konten Instagram tidak menyertakan tujuan pembelajaran secara eksplisit. Materi yang disajikan umumnya membahas topik tertentu secara terpisah, seperti pembuktian teorema, konsep dasar, biografi

Pythagoras, atau rangkuman seluruh sub materi teorema Pythagoras dalam bentuk visual, namun tanpa penjelasan naratif yang mendalam.

Instagram menjadi salah satu media sosial yang digandrungi masyarakat saat ini yang memiliki kedudukan dan kepopuleran tersendiri dalam perkembangan media sosial yang sangat cepat sehingga dalam kurun waktu satu bulan setelah resmi diluncurkan, Instagram dapat memperoleh satu juta pengguna (Nuryani dkk., 2020: 63). Instagram adalah *platform* media sosial yang mana pengguna dapat berbagi gambar dengan pengguna lain. Instagram kini adalah media sosial yang banyak digunakan oleh para pelajar karena kemudahan dalam penggunaannya dan akses informasi yang cepat melalui foto dan video diikuti dengan berbagai variasi fitur Instagram lain seiring dengan berkembangnya gaya hidup di masyarakat (Rani dkk., 2023: 24).

Pada mulanya Instagram adalah media sosial yang mengunggah foto dan video pendek saja namun di masa sekarang sudah muncul beberapa fitur lain seperti Instagram *story*, *reels*, *live* Instagram bahkan *carousel*. *Carousel* adalah salah satu jenis konten di media sosial yang memungkinkan pengguna dapat mengunggah beberapa gambar dalam satu konten. Fitur ini mirip dengan *slideshow* PowerPoint (Dewanti, 2019). *Carousel* adalah fitur yang interaktif dimana audiens dapat menggeser deretan gambar yang ada di dalamnya. Adanya fitur yang berkembang termasuk *carousel* membuat Instagram tidak sebatas sebagai media sosial untuk berkomunikasi saja namun dapat dimanfaatkan sebagai sarana dan media pendidikan yang dapat disebarluaskan pada publik (Fujiawati & Raharja, 2021: 35–36).

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Instagram serta penelitian berkaitan dengan integrasi sejarah dalam pembelajaran. Hasil penelitian Suarsini dkk. (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Instagram dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mempelajari geografi. Penelitian Novianti dkk. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran melalui Instagram layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada bahasan grafik fungsi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Akbar dkk. (2023)

yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PAI menggunakan *reels* Instagram yaitu salah satu fitur terbaru Instagram yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian Rosaliana Saraswati dkk. (2020) menunjukkan pembelajaran pada materi teorema Pythagoras dengan menggunakan pengintegrasian sejarah dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Puspa & Argaswari (2018) yang menunjukkan bahwa integrasi sejarah dalam pembelajaran dapat meningkatkan atensi siswa sebesar 11% dalam belajar. Namun, terdapat kesenjangan penelitian dimana belum ada peneliti yang mengembangkan media pembelajaran berbentuk postingan *carousel* pada media sosial Instagram yang diintegrasikan dengan sejarah-sejarah matematika. Dengan demikian, peneliti disini melakukan penelitian untuk merancang sebuah media pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran tersebut yang diintegrasikan dengan sejarah-sejarah matematika seperti biografi-biografi matematikawan dan proses penemuan konsep matematika yang diunggah dalam bentuk *carousel* Instagram.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas menjadi dasar peneliti dalam melakukan penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi Sejarah Matematika Berbasis *Carousel* Instagram Pada Siswa SMP”**.

B. Batasan Masalah Penelitian

Adanya keterbatasan peneliti dalam mengendalikan proses pembelajaran, Oleh karena itu penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Cileunyi dan SMPIT Quantum pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.
2. Materi yang akan disampaikan adalah teorema Pythagoras
3. Pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai media belajar siswa baik di dalam kelas pada proses pembelajaran ataupun sebagai sumber belajar mandiri di luar jam pembelajaran formal.
4. Alat-alat atau sarana yang diperlukan untuk mengakses media pembelajaran berbasis *carousel* Instagram ini adalah *handphone* yang tergolong *smartphone*.

5. *Carousel* yang merupakan produk media pembelajaran akan diunggah dalam akun Instagram @thetamatika dan dapat diakses secara *online*.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran terintegrasi sejarah matematika berbasis *carousel* Instagram pada siswa SMP?
2. Bagaimana validitas dan kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran terintegrasi sejarah matematika berbasis *carousel* Instagram pada siswa SMP?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran terintegrasi sejarah matematika berbasis *carousel* Instagram pada siswa SMP?
4. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran terintegrasi sejarah matematika berbasis *carousel* Instagram pada siswa SMP?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka terdapat beberapa tujuan yang ingin diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran terintegrasi sejarah berbasis *carousel* Instagram pada materi teorema Pythagoras ini, yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran terintegrasi sejarah matematika berbasis *carousel* Instagram pada siswa SMP.
2. Mengetahui validasi para ahli baik ahli materi maupun ahli media dan mengetahui kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran terintegrasi sejarah matematika berbasis *carousel* Instagram pada siswa SMP.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran terintegrasi sejarah matematika berbasis *carousel* Instagram pada siswa SMP.
4. Mengetahui praktikalitas dari persepsi siswa pada penggunaan media pembelajaran terintegrasi sejarah matematika berbasis *carousel* Instagram pada siswa SMP.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Peneliti memiliki besar harapan bahwa penelitian ini membawa dan memperluas manfaatnya kepada dunia pendidikan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan memperkaya kajian teoritis dalam bidang pendidikan matematika, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur sejarah matematika dengan teknologi digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan turut memperluas wawasan tentang pemanfaatan media sosial seperti Instagram, Twitter, Telegram, Line, dan media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru atau Pendidik

Sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang menarik dan tidak kaku, dengan memanfaatkan media sosial Instagram sebagai sarana penyampaian materi dan sumber belajar siswa. Media ini juga dapat menjadi referensi untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menyusun pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

b. Bagi Siswa

Diharapkan media ini dapat membuat dan menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik, aktif, interaktif dan bermakna melalui media sosial yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media ini juga diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep matematika, khususnya pada materi teorema Pythagoras melalui pendekatan historis yang mudah diakses kapan saja.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital dan memberi kontribusi terhadap inovasi pembelajaran matematika. Penelitian ini juga menjadi langkah awal untuk mengambil peran sebagai *content creator* pendidikan di era digital.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan penelitian yang serupa, khususnya terkait pemanfaatan *carousel* Instagram sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat dieksplorasi lebih lanjut mengenai integrasi desain grafis pada *carousel*, sejarah matematika pada materi atau cabang materi matematika lainnya.

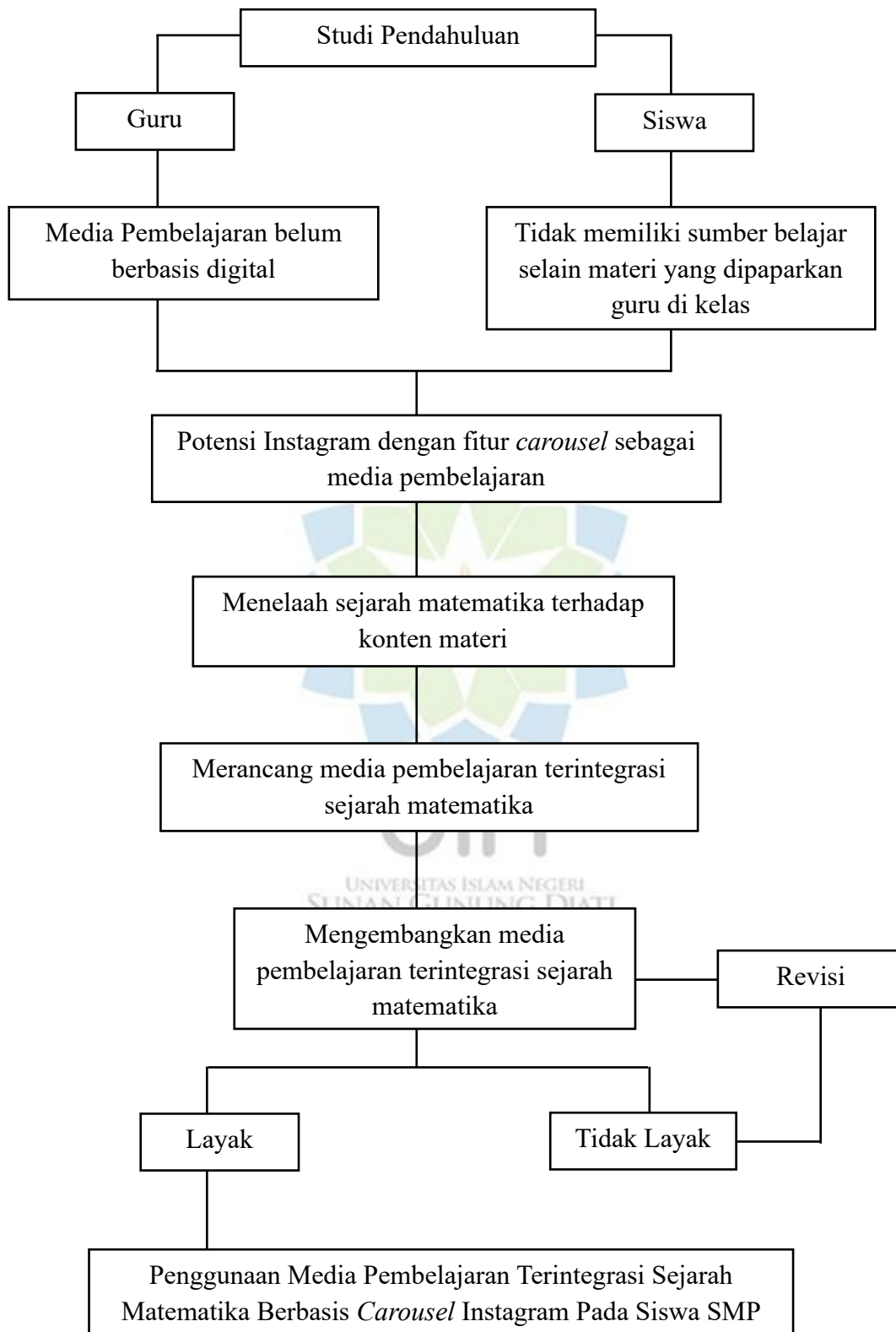
F. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru dan siswa di SMP Negeri 5 Cileunyi berdasarkan hasil studi pendahuluan, di mana siswa kesulitan belajar matematika karena terbatasnya sumber-sumber belajar. Mereka hanya mengandalkan penjelasan guru di kelas saja tanpa buku tambahan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya akses mandiri siswa terhadap materi dan kesulitan siswa dalam memahami ulang pelajaran. Selain itu, daya tarik siswa terhadap matematika pun rendah karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, sementara guru belum memanfaatkan media digital untuk meningkatkan minat belajar.

Melihat pesatnya perkembangan teknologi, media sosial seperti Instagram dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif, terutama melalui fitur postingan *carousel* yang menyajikan materi secara visual, ringkas, dan berurutan. Instagram adalah media sosial yang mudah diakses baik oleh guru dan siswa melalui *smartphone*.

Untuk meningkatkan daya tarik dan literasi siswa, konten *carousel* yang akan disajikan tidak hanya berisi materi matematika saja, tetapi juga diintegrasikan dengan sejarah matematika, seperti biografi penemu konsep matematika, proses penemuan konsep, bangunan-bangunan bersejarah, dan perubahan-perubahan yang terjadi dalam konsep matematika seiring majunya perkembangan zaman. Karena itu, Instagram dipilih oleh peneliti sebagai *platform* untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan sejarah.

Kerangka penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian relevan disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian Sabila Akbar dkk. yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Reels Instagram untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" pada tahun 2023. Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil kelayakan dengan rata-rata persentase adalah 95% dengan kategori sangat layak, hasil kepraktisan dengan rata-rata 82,21% dengan kategori sangat praktis, dan hasil keefektifan dengan skor gain ternormalisasi 0,58% pada kategori efektif (Akbar dkk., 2023).
2. Penelitian oleh Suarsini dkk. yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Media Sosial Instagram Untuk Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa" pada tahun 2020. Berdasarkan penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis media sosial ini memenuhi syarat efektivitas dimana terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan skor pada kelas eksperimen sebesar 2.910 (Suarsini dkk., 2020).
3. Penelitian Eka Wahyuni, I Nyoman Arcana dan Irham Taufiq yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Instagram pada Pokok Bahasan Grafik Fungsi untuk Siswa SMA" pada tahun 2020. Berdasarkan penelitian ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dengan kategori sangat valid dengan rata-rata 4,23 menurut validasi ahli dan rata-rata 3,47 menurut respon siswa. Selain itu penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dalam pembelajaran berdasarkan presentase penilaian hasil belajar sebesar 94,44% (Novianti dkk., 2020).
4. Penelitian oleh Rahma Rosaliana Saraswati dkk. dengan judul "Integrasi Sejarah Matematika dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Phytagoras" pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian sejarah matematika dalam pembelajaran matematika dapat membuat siswa termotivasi berdasarkan pemenuhan indikator motivasi

belajar. Disamping itu pengintegrasian sejarah dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar yang lebih bermakna (Saraswati dkk., 2020).

5. Penelitian oleh Deshinta Puspa Ayu Dwi Argaswari yang berjudul "Integrasi Sejarah Matematika untuk Meningkatkan Atensi Siswa" pada tahun 2018. Penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai atensi siswa sebesar 11% setelah diberikan pembelajaran yang dirancang menggunakan integrasi sejarah didalamnya (Puspa & Argaswari, 2018).

