



## **Systematic Literature Review : Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika**

**<sup>1</sup>Najma Aufa Khansa, <sup>2</sup>Nurul Arfinanti**

<sup>1,2</sup>UIN Sunan Kalijaga, Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta  
e-mail: najmaaufa22@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini menggunakan metode systematic literature review yang menganalisis berbagai metode dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika yang diterbitkan dari tahun 2017 hingga 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan penelitian yaitu: 1) Media pembelajaran berbasis aplikasi apa saja yang dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika? 2) Bagaimana tren penelitian mengenai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan minat belajar siswa pada tahun 2017-2023?. Berdasarkan hasil review, dengan menjawab research question yang ada, media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa diantaranya; Game Android, Multimedia Interaktif Macromedia Flash, Geogebra, Buku Saku Digital, Game Rider Edu, Quizizz, Software Prezi, Microsoft PowerPoint, serta Game Kahoot. Penelitian terkait suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa didominasi dilaksanakan pada tahun 2019, diterbitkan pada jurnal terakreditasi Sinta, dan jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif, serta cenderung dilakukan pada jenjang SMP. Artikel penelitian paling banyak diterbitkan pada tahun 2019 yaitu sebanyak 3 artikel. Dari tahun 2017-2019 mengalami peningkatan, sedangkan 2020-2021 dan 2022-2023 mengalami penurunan.

**Kata Kunci:** SLR, Matematika, Minat Belajar, Aplikasi, Media Pembelajaran.

### **Abstract**

This study uses the systematic literature review method to analyze various methods in the use of application-based learning media to increase students' interest in learning mathematics published from 2017 to 2023. This study aims to answer several research questions, namely: 1) What application-based learning media can increase interest in learning mathematics? 2) What are the research trends on learning models that can increase student interest in learning abilities in 2017-2023? Based on the review results, by answering the research questions that exist, learning media that can increase student interest in learning include; Android Games, Macromedia Flash Interactive Multimedia, Geogebra, Digital Pocket Books, Edu Rider Games, Quizizz, Prezi Software, Microsoft PowerPoint, and Kahoot Games. Research related to learning media that can increase student interest is dominated by research conducted in 2019, published in accredited Sinta journals, and the type of research used is quantitative research, and tends to be carried out at the junior high school level. The most research articles were published in 2019, totaling 3 articles. From 2017-2019 there was an increase, while 2020-2021 and 2022-2023 was decrease.

**Keywords:** Systematic Literature Review, Mathematics, Learning Interest, Application, Learning Media.

## **PENDAHULUAN**

Pada zaman sekarang ini, globalisasi ilmu dan teknologi semakin maju dan canggih dari waktu ke waktu, berkembang sangat pesat juga memberikan begitu banyak transformasi pada kehidupan. Salah satu aspek yang sangat mencolok dari kemajuan teknologi dan informasi itu terjadi dalam ranah pendidikan. Dengan demikian, pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang terjadi (Andriyani, 2022). Pendidikan sendiri merupakan upaya yang disengaja oleh manusia untuk memperoleh pengetahuan, baik melalui pendidikan



---

formal maupun non formal, dalam proses transformasi untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Warisno, 2021). Perkembangan pendidikan di dunia tak pernah jauh dari peran penting matematika. Jadinya perkembangan dunia pasti tak jauh juga dari mengacu pada perkembangan matematika (Simanjuntak et al., n.d.).

Matematika merupakan suatu bidang studi yang diketahui dapat menambah kelihaihan dalam berpikir dan juga memberikan argumen, tak lupa memiliki andil dalam merampungkan problem di kehidupan sehari-hari juga konteks pekerjaan, mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Susanto, 2016), yang artinya matematika merupakan cara berpikir yang terstruktur dan sistematis untuk menyelesaikan masalah hidup, dan berbagai konsep matematika juga diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu lainnya. Matematika itu adalah suatu ilmu yang mana kajian didalamnya bersifat abstrak atau tidak mudah dimengerti, karena sifatnya itu banyak sekali siswa yang merasa bahwa matematika itu sangat sulit untuk dipahami dan hal itu membuat banyak siswa kurang menaruh minat kepada pelajaran matematika. Karena adanya alasan tersebut, didapat juga bahwa kemampuan rata” siswa dalam pelajaran matematika di Indonesia itu masih tergolong rendah (Hadi, 2022).

Melihat pentingnya matematika dalam kehidupan maka pembelajaran matematika mengalami perkembangan dan disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Perkembangan Pendidikan Matematika di Indonesia tidak pernah tidak lepas dari perjalanan sejarah kurikulum, Karena pentingnya matematika dalam kehidupan, maka tidak aneh jika pembelajaran matematika mengalami perkembangan dan disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Adapun perkembangan pembelajaran matematika di Indonesia adalah sebagai matematika tradisional, matematika modern, dan matematika masa kini (Simanjuntak et al., 2021).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Hal ini diperkuat dengan penjelasan Teni Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi siswa, diantaranya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpikir dan menganalisis materi yang diberikan oleh guru dengan baik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Nurrita, 2018).

Studi terdahulu yang telah ada, peneliti menemukan bahwa untuk menilai minat belajar siswa, dengan menggunakan indikator minat belajar yang disusun oleh Friantini dan Winata (2019). Indikator tersebut melibatkan beberapa aspek, antara lain: 1) adanya perasaan senang



terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan untuk belajar, 4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar (Friantini & Winata, 2019).

Menurut penelitian sebelumnya, untuk mendukung proses belajar siswa, diperlukan ketersediaan materi untuk belajar mengajar yang memiliki kualitas tinggi dan tentu sesuai dengan kebutuhan. Kualitas bahan ajar yang baik terlihat dari sifatnya yang valid, praktis, dan efektif, yang artinya dapat memenuhi kebutuhan siswa, dapat digunakan dengan kemudahan, dan jadinya hal itu bisa menambah hasil belajar siswa agar lebih baik (Yuliasuti & Soebagyo, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian pada penggunaan media pembelajaran sebelumnya, ditemukan bahwa media pembelajaran sangat berguna dalam membantu siswa memahami banyaknya informasi, termasuk konsep matematika. Studi kasus yang sudah dilakukan sebelumnya dalam penelitian ini menunjukkan bahwa matematika masih dianggap sebagai subjek yang abstrak atau sulit dipahami oleh siswa, dan mereka masih belum mampu menunjukkan konsep” matematika secara visual. Oleh karenanya, guru diharapkan menggunakan media pembelajaran yang sesuai materi sebagai alat bantu untuk membantu siswa dalam mengambil pemahaman akan sulitnya konsep matematika. Pentingnya penggunaan media pembelajaran ini ditekankan, dan perlu diperbarui sesuai dengan perkembangan zaman, dengan contoh media yang disebutkan adalah penggunaan *smartphone* (Priangga, 2021).

Selain model pembelajaran, sebab dari rendahnya pemahaman konsep matematis siswa adalah kurangnya instrumen. Instrumen pemahaman konsep matematis ini bisa berwujud pembelajaran berbantuan Aplikasi (Putra & Anggraini, 2016). Dalam penelitian ini, aplikasi yang dipilih untuk menjadi fokus penelitian oleh peneliti adalah aplikasi android. Aplikasi tersebut diciptakan diharapkan dapat membantu siswa agar dapat memperoleh pemahaman matematika tentang materi yang ada dengan lebih baik.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai aplikasi media pembelajaran, tantangan kualitas belajar akibat pandangan siswa terhadap matematika, keterkaitan konsep matematika dengan budaya lokal, dan rendahnya penguasaan siswa pada materi matematika yang memiliki relevansi dalam kehidupan kita setiap hari, maka sekiranya pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi itu dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.



Penelitian ini berfokus pada peninjauan literatur yang telah ada terkait dengan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa. Penelitian ini menganalisis dan menyintesis hasil-hasil penelitian sebelumnya untuk memahami sejauh mana berbagai jenis media pembelajaran telah berhasil menarik minat siswa. Dengan demikian, penelitian ini berusaha mengidentifikasi tren, strategi efektif, dan kekurangan yang mungkin ada dalam implementasi media pembelajaran yang ada. Peninjauan ini diharapkan dapat memberikan panduan yang lebih jelas bagi pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran di masa depan, serta menawarkan rekomendasi berdasarkan bukti yang telah terkumpul dari berbagai studi sebelumnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur sistematis. Tinjauan literatur sistematis atau yang dikenal luas sebagai *Systematic Literature Review* adalah cara penelitian untuk melakukan tinjauan pustaka dengan cara yang teratur memetakan fase-fase tertentu (Yusril et al., 2021). Langkah-langkah penelitian SLR (Triandini et al., 2019) meliputi : *Research Question (RQ), Search Process, kriteria inklusi dan eksklusi, Quality Assessment, Data Collection, Data Analysis, dan Deviation from Protocol.*

Langkah pertama yaitu menentukan *Research Question*. RQ dalam penelitian ini diantaranya: (RQ1) Model pembelajaran apa saja yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika? (RQ2) Bagaimana tren penelitian mengenai model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada tahun 2017-2023? Langkah kedua yaitu search process. Peneliti mengumpulkan artikel jurnal nasional terakreditasi sinta menggunakan database Google Scholar melalui aplikasi Chrome. Artikel jurnal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah artikel jurnal yang diterbitkan pada rentang tahun 2017-2023. Langkah ketiga yaitu membuat kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria tersebut digunakan untuk memutuskan apakah artikel yang ditemukan layak untuk digunakan dalam SLR atau tidak. Berikut kriteria inklusi yang ditetapkan dalam penelitian ini.

**Tabel 1. Kriteria Inklusi**

No	Kriteria Inklusi
1.	Artikel penelitian yang dipublikasikan pada tahun 2017-2023
2.	Artikel nasional yang sesuai dengan topik penelitian
3.	Artikel jurnal terakreditasi Sinta 1 s.d Sinta 6 tentang suatu media pembelajaran berbasis aplikasi dalam meningkatkan minat belajar pada



	pembelajaran matematika
4.	Hasil penelitian menunjukkan suatu media pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika

Langkah keempat yaitu Quality Assessment (QA). QA dalam penelitian ini diantaranya: (QA1) Apakah jurnal terbit pada rentang tahun 2017-2023? (QA2) Apakah jurnal terakreditasi sinta? (QA3) Apakah pada artikel tertera jenis penelitian yang digunakan? (QA4) Apakah model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian pada artikel dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika? Pada masing-masing QA, jawaban yang diberikan adalah ya atau tidak. Langkah kelima yaitu Data Collection. Pengumpulan data artikel jurnal yang sesuai dengan topik penelitian yaitu mengenai suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Langkah keenam yaitu Data Analysis. Menganalisis data artikel jurnal yang didapat dengan merujuk RQ yang telah ditentukan. Langkah terakhir yaitu Deviation from Protocol. Memperbaiki padanan kata agar sesuai dengan kata kunci pencarian pada database.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang dimasukkan dalam artikel ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait suatu media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Didapatkan 10 artikel jurnal yang relevan untuk dikaji. Dari ke 10 artikel tersebut didapat bahwa semua media yang ada dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil yang berbeda-beda tetapi semuanya dalam kategori yang baik. Adapun hasil dari 10 artikel jurnal yang relevan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Analisis Artikel Jurnal**

No	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1.	Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah	Moh. Syadidul Itqan. (2018)	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game android untuk meningkatkan minat belajar matematika Siswa Sekolah Da	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian pengemb	Game android yang dihasilkan dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa Sekolah Dasar. Didalam artikel tersebut tidak



	h Dasar		sar.		dijelaskan minat belajar siswa meningkat berapa persen.
2	Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi.	Suci Wulandari. (2020)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat mempengaruhi minat belajar siswa.	Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data, yaitu metode observasi, wawancara dan studi pustaka.	Berdasarkan analisa dan pembahasan pada bab sebelumnya maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan Media pembelajaran yang dibuat interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari bilangan bulat pada mata pelajaran matematika di SMP karena memberikan pengalaman bermakna melalui tampilan menarik dan kegiatan evaluasi. Minat siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media tersebut termasuk dalam kategori sangat baik padakonvensional aspek perhatian siswa terhadap pembelajaran. Minat belajar siswa yang sangat baik ini kemudian sejalan dengan capaian hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas menggunakan media interaktif di banding kelas konvensional. Didalam artikel tersebut tidak dicantumkan berapa persen minat belajar siswa meningkat, tetapi dijelaskan bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari capaian hasil



					belajar siswa yang tinggi.
3.	Analisis Minat Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII PADA Materi Persamaan Garis Lurus Berbantu Aplikasi Geogebra.	Arpin Chronika Saida Manalu, Yeti Jumiaty, Wahyu Setiawan. (2019)	Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis minat belajar pada siswa SMP saat melakukan pembelajaran berbantuan aplikasi geogebra pada materi persamaan garis lurus.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan teknik deskriptif kuantitatif persentase.	Hasil dari penelitian ini ialah pengumpulan data skala minat belajar dari responden 32 siswa melalui instrumen non test yaitu angket yang memuat 5 indikator skala sikap minat belajar siswa, didapat bahwa rata-rata perolehan persentase tiap indikator adalah 70,74% dimana sesuai dengan kriteria penafsiran sudah sebagian besar dari siswa telah memiliki minat belajar terhadap kegiatan pembelajaran matematika berbantu aplikasi Geogebra pada materi persamaan garis lurus. Setelah dilakukan penelitian, kemudian peneliti melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dan didapat bahwa minat belajar pada siswa SMP dalam pembelajaran berbantuan aplikasi Geogebra pada materi persamaan garis lurus mendapat respon yang positif. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada khususnya pada pembelajaran matematika.
4.	Desain Pengembangan Buku Saku Digital	Nurmala R, Maharani Izzatin,	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan	Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan	Berdasarkan hasil analisis data angket minat siswa diperoleh bahwa



	Matematika SMP Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Alfian M ucti. (2019)	yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku saku digital matematika SMP berbasis android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.	pengembangan (Research and Development)	sebanyak 33,75% berada pada kategori sangat tinggi artinya 27 siswa memiliki minat yang sangat tinggi terhadap buku saku digital matematika SMP berbasis android. Sebanyak 41,25% berada pada kategori tinggi artinya terdapat sebanyak 33 siswa yang memiliki minat tinggi terhadap produk yang dihasilkan. Sedangkan selebihnya yaitu sebanyak 20 siswa berada pada kategori cukup tinggi sebanyak 25%. Sehingga minat belajar setelah menggunakan buku saku digital matematika SMP berbasis android dikatakan meningkat sebanyak 75% atau dengan kata lain sebanyak 60 siswa berada pada kategori minimal tinggi.
5.	Pengembangan Media Game Android "RIDER EDU" untuk Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Berorientasi pada Minat Belajar	Teguh Wibowo, Bambang Priyo Darminto, Muhammad Ikhsan Faiz. (2023)	Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media RIDER Edu yang valid, praktis, dan efektif meningkatkan minat belajar pada masa pandemi Covid-19.	Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (Research & Development).	Hasil penelitian dan pengembangan media, menghasilkan suatu media RIDER Edu berbasis game android yang valid, praktis dan efektif terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi Covid-19. Aspek kevalidan Terbagi menjadi dua yaitu kevalidan media dengan kategori sangat valid dan kevalidan materi dengan kategori valid. Sedangkan aspek kepraktisan yang dilakukan uji coba 18 siswa kelas



					<p>XI MIPA pengguna media RIDER Edu menghasilkan kategori sangat valid. Selanjutnya pada aspek keefektifan dengan membandingkan pengguna RIDER Edu dan LKS menggunakan uji t dengan hasil thitung &gt; ttabel atau <math>4,49 &gt; 1,69</math> dengan kesimpulan minat belajar siswa yang menggunakan RIDER Edu lebih baik dari pada siswa yang menggunakan LKS. Berdasarkan hasil uji t di atas dengan minat belajar RIDER Edu lebih baik dari LKS, peneliti menganggap bahwa RIDER Edu lebih mengintervensi penggunaannya dari pada pengguna LKS berdasarkan pengalaman belajar mereka dengan tujuan minat belajar. Maka hal itu menghasilkan kesimpulan yaitu RIDER Edu terbukti efektif terhadap minat belajar pada pembelajaran masa pandemi Covid-19.</p>
6.	<p>Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar.</p>	<p>Marsya Dara Azzahra, dan Puri Pramudiani. (2022)</p>	<p>Penelitian ini ditunjukkan untuk melihat adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi.</p>	<p>Penelitian ini mempergunakan penelitian kuantitatif bermetode Quasi Experimental Design dengan Posttest Only Control Design.</p>	<p>Hasil penelitian memperlihatkan adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Hal ini terlihat dari hasil akhir uji hipotesis <i>thitung</i> <math>8,768 &gt; ttabel 2,011</math>.</p>
7.	<p>Pengembangan Aplikasi</p>	<p>Muhammad Hafidh</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan</p>	<p>Aplikasi AritGeo mendapatkan hasil</p>



	Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika.	Ma'ruf dan Wahidin. (2021)	adalah untuk melihat apakah aplikasi AritGeo dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika.	adalah metode pengembangan R&D (Research and Development).	pengujian yang baik. Konsep 3 in One antara materi, latihan dan musik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 80,83%, hasil validasi ahli media sebesar 90,05% dan hasil uji kepuasan siswa sebesar 82%. Nilai tersebut menggambarkan bahwa aplikasi AritGeo termasuk kategori baik dan meningkatkan minat belajar siswa.
8.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dengan Software PREZI terhadap Minat Belajar Matematika Siswa.	Alviyatur rohmah, Saluky, Arif Muchyidin. (2017)	Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan software prezi terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen.	Untuk mengukur minat belajar matematika siswa dilakukan dengan memberikan angket yang berjumlah 18 pernyataan yang diukur dengan menggunakan skala Likert. hasil angket tiap indikator dari angket minat belajar matematika siswa diketahui bahwa hasil persentase rata-rata indikator perasaan senang sebesar 74%, Persentase rata-rata indikator keterlibatan siswa sebesar 73%, Persentase rata-rata indikator ketertarikan sebesar 74% dan Persentase rata-rata indikator perhatian sebesar 74%. Sehingga dapat diketahui rata-rata persentase Minat Belajar Matematika Siswa adalah sebesar 80% dengan kriteria Kuat. dari hasil penelitian di atas, telah terbukti bahwa media pembelajaran



					dengan software prezi berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa, sehingga media pembelajaran dengan software prezi bisa menjadi salah satu media pembelajaran bagi guru untuk menumbuhkan minat belajar matematika siswa.
9.	Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint pada Siswa SMP Kelas VIII dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius.	Sofia Nurul Hikmah, Sugama Maskar. (2020)	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat dipahami siswa dan untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis microsoft powerpoint terhadap materi koordinat kartesius.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development. Research and Devolepment (R&D) dan teknik pengumpulan yang digunakan adalah observasi langsung.	Media pembelajaran berbasis microsoft powerpoint ini diuji coba pada 5 siswa SMP kelas VIII. Hasil dari uji coba media, siswa dapat memahami materi dan juga dapat menyelesaikan latihan yang terdapat dalam slide. Menurut 5 siswa yang melakukan uji coba bahwa materi dan tampilan pada media pembelajaran sudah sangat baik. Menurut mereka juga kegiatan pembelajaran menggunakan media ini sangat menarik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini telah dihasilkan media pembelajaran berbasis microsoft powerpoint. Dalam melakukan uji coba media pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menarik minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.
10.	Penggunaan	Sri	Tujuan penelitian	Penelitian ini	1) terdapat



	Media Game KAHOOT untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika.	Wigati. (2019)	ini yaitu : a) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa; b) mengetahui keterampilan proses siswa; c) mengetahui minat belajar.	adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar, keterampilan proses siswa, dan minat belajar yang mengimplementasikan game edukasi Kahoot.	peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 87 dan siklus II sebesar 92; 2) terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 83 dan siklus II sebesar 92; 3) terdapat peningkatan minat belajar siswa sebesar 82% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%.
--	--	----------------	--	---	--

***(RQ1) Media pembelajaran berbasis aplikasi apa saja yang dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika?*** Dari kesepuluh data artikel jurnal yang relevan untuk dikaji, terdapat media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Media pembelajaran tersebut diantaranya; Game Android, Multimedia Interaktif Macromedia Flash, Geogebra, Buku Saku Digital, Game Rider Edu, Quizizz, Software Prezi, Microsoft PowerPoint, serta Game Kahoot.

Aplikasi android dibangun dari beberapa tools seperti Android SDK, Java, dan eclipse. Android SDK adalah tools bagi para programmer yang ingin mengembangkan aplikasi berbasis google android. Android SDK mencakup seperangkat alat pengembangan yang komprehensif (Itqan, 2018). Game android yang dihasilkan dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa Sekolah Dasar.

Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya (Wulandari, 2020). Penerapan Media pembelajaran yang dibuat interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari bilangan bulat pada mata pelajaran matematika di SMP karena memberikan pengalaman bermakna melalui tampilan menarik dan kegiatan evaluasi.

Salah satu program komputer (software) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika adalah program GeoGebra. Geogebra dikembangkan oleh Markus



---

Hohenwarter pada tahun 2001. GeoGebra adalah program komputer untuk membelajarkan matematika khususnya geometri dan aljabar (Asngari, 2015).

Salah satu contoh materi dari matematika yang cocok menggunakan alat bantu aplikasi Geogebra ialah Persamaan Garis lurus. Melalui aplikasi geogebra, siswa dapat mempelajari konsep materi dengan mudah khususnya menentukan nilai gradien, karena dengan aplikasi geogebra siswa bisa melihat bentuk grafik dengan jelas sehingga mempermudah siswa untuk memahami mana itu komponen X, komponen Y, dan nilai dari arah grafik tersebut. Aplikasi ini juga membuat guru dapat melakukan manipulasi dengan mudah pada grafik dengan mengubah nilai koefisien dan konstanta pada persamaan grafik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Chronika et al., 2019)(Afifah et al., 2023). Hasil dari penelitian ini ialah pengumpulan data skala minat belajar dari responden 32 siswa melalui instrumen non test yaitu angket yang memuat 5 indikator skala sikap minat belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran pada materi persamaan garis lurus berbantuan aplikasi geogebra. Setelah dilakukan penelitian, kemudian peneliti melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dan didapat bahwa minat belajar pada siswa SMP dalam pembelajaran berbantuan aplikasi Geogebra pada materi persamaan garis lurus mendapat respon yang positif. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada khususnya pada pembelajaran matematika.

Buku saku digital berbasis android. Saat ini perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, salah satunya adalah buku bertransformasi menjadi buku elektronik yang menjadi lebih praktis (E-Book). Sampai saat ini format buku berbentuk digital telah diadopsi banyak kalangan, Formatnya pun yang berbentuk buku saku digital berbasis android semakin diminati. Keunggulan buku saku digital adalah selain bentuknya kecil dan mudah dibawa kemana-mana, buku saku digital juga tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Bisa di simpan di PC, laptop, ponsel atau piranti elektronik yang secara khusus disediakan untuk menyimpan dan membaca buku berbentuk digital (Izzatin & Mucti, 2019). Berdasarkan data-data yang diperoleh, maka buku saku digital yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Selain itu, diperoleh juga bahwa dengan menggunakan produk yang dikembangkan berupa buku saku digital berbasis android dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran RIDER Edu merupakan media belajar berbasis game dengan genre Role Playing Game (RPG) (Wibowo et al., 2023). Game berjenis RPG ini dibuat



dengan map yang banyak, warna menarik, tokoh yang banyak pula, gambar, narasi dan jalan cerita yang baik serta tersedianya quest di dalamnya. Soal dan materi yang digunakan juga disesuaikan dengan kurikulum (Wibowo et al., 2023). Hasil penelitian dan pengembangan media, menghasilkan suatu media RIDER Edu berbasis game android yang valid, praktism dan efektif terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi Covid-19. Aspek kevalidan terbagi menjadi dua yaitu kevalidan media dengan kategori sangat valid dan kevalidan materi dengan kategori valid. Sedangkan aspek kepraktisan yang dilakukan uji coba 18 siswa kelas XI MIPA pengguna media RIDER Edu menghasilkan kategori sangat valid. Selanjutnya pada aspek keefektifan dengan membandingkan pengguna RIDER Edu dan LKS menghasilkan kesimpulan yaitu RIDER Edu terbukti efektif terhadap minat belajar pada pembelajaran masa pandemi Covid-19.

Quizizz merupakan webtool berbasis pendidikan yang membuat seluruh siswa di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran (Zhao, 2019). Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu Fitur Lesson dan Fitur Quiz. Media interaktif Quizizz ini dapat membuat ketertarikan siswa dalam pembelajaran, dapat membuat siswa memahami hubungan matematika dengan kehidupan sehari-harinya melalui gambar-gambar yang disajikan, agar objek-objek abstrak matematika yang sulit dibayangkan, dapat dibayangkan dengan mudah (Azzahra & Pramudiani, 2022). Hasil penelitian memperlihatkan adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Hal ini terlihat dari hasil akhir uji hipotesis  $t_{hitung} 8,768 > t_{tabel} 2,011$ .

Prezi adalah alat presentasi berbasis web yang inovatif yang di tempatkan di atas kanvas yang tak terbatas. Kanvas dan fitur zoom-nya adalah kelebihan dari Prezi. Zooming out (perkecil) menyediakan gambaran dan zooming in (perbesar) memberikan rincian. Pengguna dapat melihat presentasi Prezi sebagai mind map yang berukuran besar. Penggunaanya yaitu menempatkan teks, gambar, dan video di atas kanvas dan struktur konten dengan frame (Alviyaturrohmah & Muchyidin, 2017). Untuk mengukur minat belajar matematika siswa dilakukan dengan memberikan angket yang berjumlah 18 pernyataan yang di ukur dengan menggunakan skala Likert. hasil angket tiap indikator dari angket minat belajar matematika siswa diketahui bahwa hasil persentase rata-rata indikator perasaan senang sebesar 74%, Persentase rata-rata indikator keterlibatan siswa sebesar 73%, Persentase rata-rata indikator ketertarikan sebesar 74% dan Persentase rata-rata indikator perhatian sebesar 74%. Sehingga dapat diketahui rata-rata persentase Minat Belajar



Matematika Siswa adalah sebesar 80% dengan kriteria Kuat. dari hasil penelitian di atas, telah terbukti bahwa media pembelajaran dengan software prezi berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa, sehingga media pembelajaran dengan software prezi bisa menjadi salah satu media pembelajaran bagi guru untuk menumbuhkan minat belajar matematika siswa.

Microsoft power point merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini, menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Media pembelajaran koordinat cartesius berbasis power point ini diharapkan bisa membantu guru dalam proses belajar mengajar. Media ini juga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif (Hikmah & Maskar, 2020). Pada Power Point juga banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunanya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada Power Point (Misbahudin et al., 2018). Media pembelajaran berbasis microsoft powerpoint ini diuji coba pada 5 siswa SMP kelas VIII. Hasil dari uji coba media, siswa dapat memahami materi dan juga dapat menyelesaikan latihan yang terdapat dalam slide. Menurut 5 siswa yang melakukan uji coba bahwa materi dan tampilan pada media pembelajaran sudah sangat baik. Menurut mereka juga kegiatan pembelajaran menggunakan media ini sangat menarik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini telah dihasilkan media pembelajaran berbasis microsoft powerpoint. Dalam melakukan uji coba media pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran sudah sangat baik. Menurut mereka juga kegiatan pembelajaran menggunakan media ini sangat menarik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. hasil penelitian ini telah dihasilkan media pembelajaran berbasis microsoft powerpoint. Dalam melakukan uji coba media pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menarik minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu media pembelajaran game edukasi Kahoot. Game edukasi Kahoot memiliki keunggulan antara lain soal – soal yang disajikan dalam Game edukasi Kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas, karena dengan adanya keterbatasan waktu siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media Kahoot. Keunggulan lain dari game edukasi Kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada



perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang ditampilkan (Wigati, 2019). Hasil dari penelitian yaitu 1) terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 87 dan siklus II sebesar 92; 2) terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 83 dan siklus II sebesar 92; 3) terdapat peningkatan minat belajar siswa sebesar 82% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%.

***(RQ2) Bagaimana tren penelitian mengenai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan minat belajar siswa pada tahun 2017-2023?***

Penelitian mengenai media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan minat belajar telah banyak dilakukan dari tahun 2017-2023. Dari 10 artikel penelitian yang relevan, jumlah artikel terbanyak diterbitkan pada tahun 2019, yaitu sebanyak 3 artikel. Pada periode 2017-2019, terdapat peningkatan jumlah artikel yang diterbitkan, dengan jumlah artikel pada tahun 2019 lebih banyak dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Namun, pada periode 2020-2021 dan 2022-2023, terjadi penurunan jumlah artikel yang diterbitkan. Penurunan ini disebabkan oleh jumlah artikel yang diterbitkan pada tahun-tahun tersebut lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah artikel yang diterbitkan pada tahun 2019.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan di atas, didapat kesimpulan bahwa dengan memilih media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran matematika maka media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Dari artikel jurnal yang relevan dikaji, media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa diantaranya; Game Android, Multimedia Interaktif Macromedia Flash, Geogebra, Buku Saku Digital, Game Rider Edu, Quizizz, Software Prezi, Microsoft PowerPoint, serta Game Kahoot. Penelitian terkait suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa didominasi dilaksanakan pada tahun 2019, diterbitkan pada jurnal terakreditasi Sinta, dan jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif, serta cenderung dilakukan pada jenjang SMP.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, R. N., Oktaviya, U., Qoriroh, R., & Wahyuni, I. W. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Kemampuan Matematika Siswa. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 207–216.  
<https://doi.org/10.31537/laplace.v6i1.1121>



- Alviyaturrohmah, & Muchyidin, A. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN SOFTWARE PREZI*.
- Andriyani, J. S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika E-Komik dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Himpunan Kelas VII SMP*. UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu.
- Asngari, D. R. (2015). *Penggunaan Geogebra dalam Pembelajaran Geometri*. [www.geogebra.com](http://www.geogebra.com).
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Chronika, A., Manalu, S., Jumiati, Y., Setiawan, W., Siliwangi, I., Terusan, J., Sudirman, J., Tengah, C., Cimahi, K., & Barat, J. (2019). *ANALISIS MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP KELAS VIII PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS BERBANTU APLIKASI GEOGEBRA*.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). *ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Hadi, W. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Cognitive Load Theory Tipe Worked Example Berorientasi pada Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa*. IAIN Pare-pare.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT PADA SISWA SMP KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN KOORDINAT KARTESIUS. In *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Itqan, M. S. (2018). Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal EduMatSains* (Vol. 2, Issue 2).
- Izzatin, M., & Mucti, A. (2019). *DESAIN PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL MATEMATIKA SMP BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA*. 6. <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/edukasia/index>
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., Solihati, I., Pasirbiru Kecamatan Cibiru Kabupaten, K., Bandung, K., & Barat, J. (2018). *PENGGUNAAN POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN: EFEKTIFKAH?* 3(1), 43–48.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Priangga, Y. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. 05(02), 1116–1126.
- Putra, R. W. Y., & Anggraini, R. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software iMindMap pada Siswa SMA. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 7, Issue 2).
- Simanjuntak, J., Isadora Simangunsong, M., & Naibaho, T. (n.d.). *Perkembangan Matematika Dan Pendidikan Matematika Di Indonesia Berdasarkan Filosofi*.
- Simanjuntak, J., Isadora Simangunsong, M., & Naibaho, T. (2021). *Perkembangan Matematika Dan Pendidikan Matematika Di Indonesia Berdasarkan Filosofi*.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Kencana, Ed.; 4th ed.). Prenada Media Grup.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., Iswara, B., Studi, P., Informasi, S., Bali, S., Raya, J., & No, P. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk



- 
- Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. In *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)* (Vol. 1, Issue 2).  
<https://www.google.com>
- Warisno, A. (2021). Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. In *An Nida* (Vol. 1). <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jp1>
- Wibowo, T., Darminto, B. P., & Faiz, M. I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA GAME ANDROID “RIDER EDU” UNTUK PEMBELAJARAN MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP MINAT BELAJAR. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 160.  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.4961>
- Wigati, S. (2019). PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3).  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.  
<https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yuliasuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks. 05(03), 2270–2284.
- Yusril, A. N., Larasati, I., & Al Zukri, P. (2021). *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Systematic Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile*. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>