

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BAMBANG



**Oleh :
JELIANTI
H0221515**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

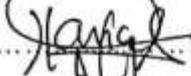
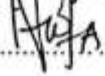
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BAMBANG

JELIANTI

H0221515

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal: 03 Juli 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Pd.	(..... )
Sekretaris Ujian	: Dr. Herna, M.Pd.	(..... )
Pembimbing I	: Sartika Arifin, S.Pd.,M.Pd.	(..... )
Pembimbing II	: Fauziah Hakim, S.Pd.,M.Pd.	(..... )
Penguji I	: Ana Muliana, M. S.Si, M.Pd.	(..... )
Penguji II	: Nursafitri Amin, S.Pd.,M.Pd.	(..... )

Majene, 05 Juli 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.

NIP. 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Jelianti
NIM : H0221515
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya susun dengan judul: "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bambang" adalah murni hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Seluruh sumber informasi atau kutipan yang berasal dari karya pihak lain telah disebutkan dengan jelas dan diacu secara tepat sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Oleh karena itu, saya bertanggung jawab penuh atas keaslian karya ini. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika ilmiah, termasuk tindakan plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Sulawesi Barat."

Majene, 19 Mei 2023.

Yang membuat pernyataan



JELIANTI

NIM.H0221515

ABSTRAK

JELIANTI : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bambang. **Skripsi. Majene** : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Bambang. Metode yang digunakan adalah *quasi-experimental design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dan kelas X1 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media buku paket. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang mencakup indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada rata-rata skor minat belajar siswa di kelas eksperimen, dari 66,14 menjadi 76,82 setelah perlakuan. Sebaliknya, kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan kecil dari 58,05 menjadi 67,64. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,048 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dapat berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa secara efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Information and Communication Technology* (ICT), Minat Belajar Matematika.

ABSTRACT

Jelianti: The Effect of *Information and Communication Technology* (ICT)-Based Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics in Grade X of SMA Negeri 1 Bambang. Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, University of West Sulawesi.

This study aims to determine the effect of *using Information and Communication Technology* (ICT)-based learning media on students' interest in learning mathematics in Grade X of SMA Negeri 1 Bambang. The research method used was a quasi-experimental design with the Nonequivalent Control Group Design. The research subjects consisted of two classes: class X2 as the experimental class, which used ICT-based learning media, and class X1 as the control class, which used textbook-based media. The research instrument was a learning interest questionnaire covering indicators such as enjoyment, attention, interest, and student engagement. The results showed a significant increase in the average score of students' interest in the experimental class, from 66.14 to 76.82 after the treatment. In contrast, the control class only showed a slight increase from 58.05 to 67.64. The results of the independent sample t-test showed a significance value of 0.048 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the two groups. These findings suggest that the use of ICT-based learning media effectively influences students' interest in learning mathematics.

Keywords: Learning Media, *Information and Communication Technology* (ICT), Interest in Learning Mathematics.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap manusia, karena setiap orang punya hak mendapatkan dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Secara umum, pendidikan memiliki arti sebagai proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu agar dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya sehingga menjadi seseorang yang terdidik. Di lingkungan pendidikan pertama kali yang didapatkan setiap orang yaitu di lingkungan keluarga (pendidikan informal), lingkungan sekolah (pendidikan formal), dan pendidikan lingkungan masyarakat (pendidikan nonformal). Pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dalam keluarga dengan sadar ataupun tidak sadar, sejak lahir sampai akhir hayat. Pendidikan formal merupakan peran sekolah sangat berpengaruh pada sarana tukar pikiran antara guru dan siswa. Sebagai seorang guru harus berupaya dalam mendidik agar pelajaran yang di berikan kepada peserta didik selalu cukup dan dapat menarik minat belajar siswa (Alpian et al., 2019). Di era modern, masyarakat tidak hanya perlu memahami konsep pengetahuan, tetapi juga harus memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, penguatan kompetensi akademik serta penanaman nilai-nilai budaya dan karakter bangsa menjadi suatu keharusan dalam setiap mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika (Anderha et al., 2021).

Matematika adalah suatu cara atau metode untuk berpikir dan bernalar, matematika juga dapat digunakan untuk membuat suatu keputusan apakah sebuah ide itu benar atau salah atau paling tidak ada kemungkinan benar. Matematika juga merupakan metode berpikir yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang terdapat di dalam sains, pemerintah, dan industri (Simangunsong, 2021). Adapun Susilo Lestari et al., (2018) mengatakan bahwa matematika tidak hanya kumpulan angka, simbol dan juga formula yang tidak berhubungan dengan dunia nyata, namun sebaliknya

matematika tumbuh dan berakar dari dunia nyata. Selain itu, matematika yang dipelajari di sekolah merupakan materi matematika dengan karakteristiknya dipilih sedemikian rupa sehingga siswa mudah memahami pelajaran matematika tersebut. Prayuga & Abadi, (2019) mengatakan bahwa matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa, sehingga minat mereka terhadap pelajaran ini cenderung rendah. Minat belajar matematika yang rendah berkontribusi terhadap kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran. Kurangnya kemajuan akademik siswa dalam matematika mendorong perlunya kajian terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, jenis-jenis minat, serta karakteristik siswa yang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran matematika.

Menurut Hendriana & Kadarisma (2019) bahwa keberhasilan akademik siswa yang diukur melalui pencapaian nilai, sangat dipengaruhi oleh keterampilan efektif. Proses dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal apabila siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran. Kemampuan *hard skill* perlu didukung oleh pengembangan *soft skill* untuk meningkatkan pencapaian akademik, salah satu contoh *soft skill* yang berperan dalam pembelajaran matematika adalah minat belajar.

Minat belajar adalah dorongan seseorang untuk tumbuh dalam meningkatkan kebiasaan dalam belajar. Minat belajar akan tumbuh jika siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan sebuah persaingan dalam kelas dengan siswa yang lain. Minat belajar dapat dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan kemampuan berfikirnya seseorang. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan cenderung tekun, tangguh, semangat dalam belajar, tidak menyerah dalam menghadapi segala tantangan, dan mereka memandang setiap tantangan belajar sebagai hambatan yang harus mampu di selesaikan. Anak yang memiliki minat belajar yang tinggi pada umumnya menyukai belajar matematika, sehingga anak tersebut benar-benar memenuhi kewajiban dan tugas dari guru juga menjadikan belajar matematika sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi (Nursalma & Pujiastuti, 2023). Menurut Rahmadhani & Yulia, (2023) minat belajar merupakan ketertarikan seseorang terhadap suatu

hal atau aktivitas tertentu, yang membuatnya terus melakukannya tanpa paksaan. Minat juga memiliki peran penting dalam proses belajar siswa, karena siswa yang memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran tertentu cenderung lebih aktif mempraktikkan dan mendalami pelajaran tersebut dibandingkan dengan siswa yang kurang tertarik. Ketertarikan ini biasanya muncul dari rasa senang, yang diperkuat oleh sikap positif terhadap pembelajaran, sebaliknya rasa tidak puas dapat menghambat proses belajar, karena tidak mendukung pembentukan minat atau sikap positif terhadap pelajaran.

Dengan demikian, meskipun ketidakpuasan siswa terhadap pembelajaran berdampak pada minat belajar mereka, observasi di lapangan menunjukkan adanya berbagai hambatan yang perlu diatasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 13 November 2024 di kelas X SMA Negeri 1 Bambang, ditemukan bahwa siswa memiliki tingkat perhatian yang rendah dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari kurangnya fokus siswa terhadap pelajaran yang disampaikan guru. Mereka lebih asyik berbicara dengan teman sebangku selama pembelajaran berlangsung dan jarang menanyakan materi yang belum dipahami, sehingga mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Observasi ini diperkuat oleh wawancara langsung dengan guru matematika di sekolah, yang menyatakan bahwa minat belajar siswa terhadap matematika memang rendah. Selama proses pembelajaran, banyak siswa yang kurang memperhatikan materi, lebih sibuk berbincang dengan teman sebangkunya, dan jarang bertanya ketika mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, guru juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas masih terbatas pada papan tulis, buku paket, dan laptop. Meskipun sekolah memiliki fasilitas proyektor, penggunaannya dalam pembelajaran masih jarang dimanfaatkan secara optimal. Padahal, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan sepuluh siswa perwakilan dari kelas X1 dan X2 yang

dipilih berdasarkan tingkat pengetahuan yang bervariasi (rendah, sedang, dan tinggi). Hasil wawancara menunjukkan bahwa tujuh dari mereka tidak menyukai matematika. Ketika ditanya alasan mereka tidak menyukai mata pelajaran tersebut, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa penjelasan guru sering kali sulit dipahami dan tidak sesuai dengan jenis soal yang diberikan dalam latihan maupun ujian.

Untuk memperkuat temuan sebelumnya, peneliti kembali melakukan observasi pada tanggal 16 November 2024 dengan mengamati secara langsung proses belajar siswa di kelas X. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Ketika guru mengajukan pertanyaan terkait materi, siswa cenderung memberikan jawaban asal-asalan tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, teknologi yang tersedia di kelas sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, dalam praktiknya, guru masih lebih dominan menggunakan media buku paket. Akibatnya, partisipasi siswa tetap rendah, sejalan dengan hasil wawancara sebelumnya yang menunjukkan bahwa banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami matematika, sehingga kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Syfani et al., (2023) mengatakan bahwa agar peserta didik memiliki minat belajar dan aktif dalam proses pembelajaran, diperlukan dorongan serta motivasi dari guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) yang menarik sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan adanya media berbasis ICT, diharapkan pendidik dapat menggunakannya secara efektif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Menurut kementerian Negara Riset dan Teknologi, ICT adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian data informasi. Adanya ICT yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat berdampak positif pada siswa,

dimana siswa lebih mudah untuk mencari informasi yang diperlukan selama proses pembelajaran (Hikmah, 2020).

Pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dapat dikatakan identik dengan pembelajaran yang berbasis komputer dan sumber lainnya. Teknologi pembelajaran berbasis ICT mengutamakan pada proses bagaimana teknologi perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang dapat di manfaatkan untuk mengkomunikasikan pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan ICT dalam pendidikan tidak terbatas pada media tertentu seperti video atau aplikasi saja, melainkan mencakup pemanfaatan teknologi secara menyeluruh guna meningkatkan efektivitas pembelajaran Mukminan dalam (Suratman et al., 2019).

Dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya persaingan global, kreativitas dan semangat belajar siswa menjadi sangat penting, pada perangkat keras (*hardware*) seperti laptop dan handphone merupakan alat yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu siswa dan tenaga pendidik dalam mengakses serta menjalankan berbagai perangkat lunak dengan efisien (Putri, 2017). Pada penerapan media dalam video pembelajaran, aplikasi kahoot dan desmos, termasuk dalam perangkat lunak (*software*) karena semuanya merupakan program atau aplikasi yang dapat berjalan di komputer atau perangkat digital lainnya. Murtiyas & Anisyawati (2022) menyebutkan bahwa video pembelajaran adalah produk digital yang dibuat menggunakan perangkat lunak, yang hanya bisa ditonton dan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan tidak dapat di eksekusi atau dijalankan seperti aplikasi komputer. Putra & Afrilia (2020) menegaskan bahwa aplikasi Kahoot merupakan aplikasi kuis berbasis perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran interaktif. Sementara itu, (Dhani et al., 2022) menyatakan bahwa Desmos adalah *software* berbasis web yang mendukung pembelajaran matematika secara visual dan interaktif.

Hanifah & Astuti, (2020) *Information and communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas, dan aksesibilitas pendidikan, dalam media ICT siswa dapat belajar di mana

saja dan kapan saja, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Selain itu, ICT juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Para guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyampaikan materi guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Dengan demikian ICT memungkinkan eksplorasi yang lebih luas, relevan dan berkelanjutan dan dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan teknologi dalam pendidikan secara keseluruhan.

Information and Communication Technology (ICT) memiliki peran penting dalam dunia pendidikan dengan menyediakan berbagai alat digital yang mendukung proses pembelajaran. Dalam pengajaran matematika, ICT memungkinkan pemahaman konsep yang lebih jelas memberikan fleksibilitas dalam menyerap materi, serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan interaktif seperti simulasi dan gamifikasi. Penggunaan ICT bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dengan menggabungkan berbagai media dibandingkan hanya berfokus pada satu jenis media saja (Dewi et al., 2023)

Dengan demikian pada penyajian materi yang diberikan oleh guru agar lebih efektif dan efisien, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik untuk semangat dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah penggunaan pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) penggunaan media ini akan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran karena menggunakan media yang dirancang menjadi pembelajaran yang semenarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat bosan, dan meningkatkan minat siswa serta mendorong peserta didik semangat dalam belajar, sehingga penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menggabungkan pendidikan dan hiburan adalah dengan penggunaan berbasis teknologi dalam ilmu inovasi media pembelajaran (Wangge, 2020).

Berdasarkan dari masalah tersebut peneliti memilih untuk menerapkan media pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dimana salah satunya contoh yang berbasis teknologi yakni video

pembelajaran dan aplikasi yang lain. Menurut Batubara & Ariani, (2016) salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran matematika yang menarik adalah dengan memanfaatkan teknologi video sebagai sumber dan media pembelajaran.

Menurut pendapat Prastica et al., (2021) pada media video telah banyak digunakan sebagai alat yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan semangat siswa dalam belajar, dan menjadi motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, kehadiran media video pembelajaran yang variatif menjadi pengalaman baru bagi siswa, yang dilakukan guru dalam mengajar baik menggunakan secara luring maupun secara langsung, sehingga pada media ini dapat menggambarkan sesuatu yang akurat, selain dari itu pada media video tersebut akan membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif dan menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti memilih untuk melakukan suatu penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bambang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Minat belajar matematika yang rendah

Banyak siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bambang menunjukkan minat yang rendah terhadap pelajaran matematika. Hal ini ditandai dengan kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, kurangnya keinginan untuk bertanya, dan kesulitan memahami materi.

2. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran

Selama proses pembelajaran, siswa lebih sering berbicara dengan teman sebangku dibandingkan memperhatikan pelajaran. Mereka juga kurang aktif dalam proses pembelajaran, atau ketika guru meminta siswa menjawab pertanyaan.

3. Kelelahan dan kebosanan siswa dalam pembelajaran matematika

Matematika sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Hal ini menyebabkan mereka cepat merasa jenuh saat mengikuti pelajaran, terutama karena metode pengajaran yang monoton seperti ceramah tanpa adanya variasi media pembelajaran.

4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT)

Guru cenderung menggunakan media buku paket tanpa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Sementara itu teknologi dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana perbedaan minat belajar siswa pada kelas X2 sebagai kelas eksperimen sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran matematika di SMA Negeri 1 Bambang?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar matematika antara siswa kelas eksperimen (X2) yang diajar menggunakan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dari pada siswa kelas kontrol (X1) yang diajar menggunakan media buku paket?

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian tersebut adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Bambang. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan kelas eksperimen (X2), yang diajar menggunakan media berbasis ICT dengan kelas kontrol (X1), yang diajar menggunakan media buku paket.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen (X2) sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran matematika di SMA Negeri 1 Bambang.
2. Untuk membandingkan tingkat minat belajar matematika antara siswa kelas eksperimen (X2), yang diajar menggunakan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT), dengan siswa kelas kontrol (X1), yang diajar menggunakan media buku paket.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan dalam teori pembelajaran, khususnya mengenai integrasi teknologi dalam pendidikan, serta memperluas pemahaman tentang interaksi antara teknologi dan minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar matematika, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik. Siswa yang terlibat aktif dan tertarik cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

b. Bagi Guru

Memberikan strategi baru dalam mengajar terutama pada penggunaan teknologi untuk menarik perhatian siswa. Dengan mengetahui efektivitas *Information and Communication Technology* (ICT), guru dapat merancang matematika dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat membantu sekolah dalam merumuskan kebijakan penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran, dan mendorong pengembangan infrastruktur teknologi yang lebih baik

untuk mendukung proses belajar mengajar.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memperluas wawasan tentang implementasi teknologi dalam pembelajaran, menjadi referensi bagi studi selanjutnya, meningkatkan keterampilan penelitian dalam observasi dan analisis data, mendorong inovasi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, serta berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Saleh & Syahrudin, (2023) Istilah “media” sudah tidak asing bagi kita, yang dapat diartikan sebagai sarana yang mentransfer atau menjembatani komunikasi antara komunikator dan penerima pesan. Dengan kata lain dalam konteks teknologi informasi, media diartikan sebagai perangkat yang mampu mengirimkan dan menerima pesan serta informasi. Sebuah teknologi dapat dianggap sebagai alat komunikasi jika mampu menyampaikan pesan dengan efektif dan mempermudah proses komunikasi. Media berfungsi sebagai layanan yang mengintegrasikan kebutuhan teknologi dan komunikasi sekaligus memenuhi tuntutan akan inovasi canggih. Salah satu peran penting dalam media adalah dalam bidang pendidikan terutama dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat dan sumber yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi dan pesan-pesan yang berkaitan dengan pendidikan. Tujuan dari media pembelajaran yakni untuk mendukung dalam proses pengajaran dan memudahkan pemahaman materi. Misalnya media pembelajaran mencakup buku, alat perekam suara, kaset, kamera, video, dan film. Selain itu, gambar, grafik, televisi, dan komputer juga termasuk dalam kategori media yang dapat membantu guru dan siswa dalam belajar. Dengan media pembelajaran dapat meningkatkan pengajaran menjadi menarik dan lebih efektif (Hariyadi et al., 2021).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami konsep, mempelajari keterampilan, dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih mudah dan efektif karena pesan yang disampaikan menjadi lebih

jelas dan terarah (Hasan et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi dan materi secara lebih efektif. Media ini berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa, sehingga membantu pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan dalam belajar, serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai bentuk media pembelajaran dapat digunakan, termasuk buku, audio, video, grafik, serta perangkat teknologi seperti komputer dan televisi. Dengan penggunaan media yang tepat, proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inovatif, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut pendapat Rohani et al., (2018) secara umum, media dapat membantu memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien, secara khusus media memberikan beberapa manfaat antara lain :

1. Materi dapat disampaikan dengan konsisten, sehingga siswa mendapatkan informasi yang sama.
2. Pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik, dengan membantu siswa lebih antusias dalam belajar
3. Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar
4. Menjelaskan materi dengan waktu yang efisien
5. Hasil belajar siswa dapat meningkat, karena materi dengan media dapat lebih mudah dipahami
6. Mendorong sikap positif siswa terhadap materi dalam proses belajar
7. Peran guru menjadi lebih efektif dan produktif karena media mendukung penyampaian materi dengan baik.

c.) Jenis-jenis Media pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Susanti & Zulfiana, (2018) adalah sebagai berikut :

1. Media visual, adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara kreatif dan menarik, yang hanya dapat diakses melalui indera penglihatan. Jenis media ini contohnya seperti gambar, video, dan grafik, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena sajian visualnya lebih mudah ditangkap dan dipahami. Namun, penggunaan media visual ini memiliki keterbatasan karena kurang efektif bagi mereka yang memiliki gangguan penglihatan, seperti tuna netra yang tidak merespon informasi melalui penglihatan.
2. Media audio, adalah jenis alat pembelajaran yang menyampaikan informasi atau materi pelajaran melalui suara, sehingga hanya bisa diakses melalui indera pendengaran. Media tersebut memuat pesan atau konten edukatif yang dikemas secara menarik dan kreatif untuk membantu pemahaman siswa tanpa memerlukan elemen visual, karena fokusnya sepenuhnya pada aspek suara.
3. Media audio visual, adalah media pembelajaran yang menyajikan informasi atau materi pelajaran melalui kombinasi suara dan gambar, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya melalui indera pendengaran dan penglihatan sekaligus. Dengan perpaduan audio dan visual, media ini juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Bentuk media audio visual dapat berupa video, presentasi interaktif, atau animasi yang menggabungkan suara narasi, musik, atau efek audio dengan visual yang mendukung, seperti gambar, teks, atau grafik.

2. *Information and Communication Technology (ICT)*

a. Pengertian *Information and Communication Technology (ICT)*

Menurut Hartini et al.(2023) *Information and Communication Technologi* atau dalam bahasa Indonesia disebut TIK, merupakan istilah umum untuk berbagai alat dan teknologi yang digunakan untuk mendapatkan dan

menyampaikan informasi. ICT mencakup tiga bagian utama : teknologi komputer, informasi dan komunikasi. Teknologi informasi mencakup segala hal terkait pengolahan, pemanfaatan, dan pengelolaan data menggunakan perangkat komputer. Sementara itu, teknologi komunikasi berkaitan dengan penggunaan alat untuk mengirim dan menerima data antar perangkat. Menurut Yunika (2023) Video pembelajaran dan aplikasi edukasi merupakan teknologi komunikasi yang memungkinkan penyampaian materi secara interaktif tanpa tatap muka langsung.

Adapun pendapat Hanif et al., (2022) di era globalisasi saat ini teknologi informasi dan komunikasi atau *Information and Communication Technology* (ICT) menjadi kebutuhan penting untuk mendukung efektivitas dan kualitas manusia khususnya dalam dunia pendidikan. ICT tidak hanya mencakup komputer, tetapi juga mencakup berbagai alat yang memudahkan proses pembelajaran, seperti VCD, radio, televisi, internet, projector, telepon. Kehadiran teknologi tersebut membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan menarik, sehingga berperan besar dalam meningkatkan kualitas dan fasilitas dalam pendidikan.

Information and Communication Technology (ICT) menjadi sarana penting dalam pendidikan, membantu pendidik, tenaga kependidikan, dan siswa untuk meningkatkan kualitas, efektivitas dan akses dalam belajar. Dengan kemajuan teknologi khususnya internet pembelajaran kini dapat dilakukan secara virtual melalui e-learning, yang memungkinkan guru mengelolah pembelajaran dan siswa belajar secara aktif, seperti membaca materi, mengerjakan tugas, berdiskusi, dan dapat mencari sumber buku pengetahuan dari internet (Muzdalifah, 2021). Sejalan dengan pendapat Utari & Hidayatullah, (2019) bahwa pembelajaran matematika berbasis merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pendidikan sebagai alat atau media untuk membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep matematika secara lebih interaktif dan efektif.

Dewi et al. (2023) mengatakan bahwa *Information and Communication Technology* (ICT) memiliki peran penting dalam pendidikan dengan menyediakan berbagai alat digital yang mendukung pembelajaran.

Dalam pengajaran matematika, bahwa ICT membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas, memberikan kebebasan dalam menyerap materi, dan meningkatkan keterlibatan melalui metode interaktif seperti simulasi dan permainan edukatif. Penggunaan ICT bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dengan menggabungkan berbagai jenis media, bukan hanya mengandalkan satu media saja.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Information and Communication Technology* (ICT) adalah sistem yang mencakup berbagai alat dan teknologi untuk memperoleh, mengolah, dan menyampaikan informasi. ICT memiliki peran penting dalam pendidikan, karena tidak hanya melibatkan penggunaan komputer, tetapi juga alat lainnya seperti internet, televisi, radio, dan proyektor. Kehadiran teknologi ini membuat proses belajar mengajar lebih efisien, inovatif, dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, kualitas pendidikan dan sarana pembelajaran dapat meningkat, sehingga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan mendukung pengembangan potensi siswa secara optimal, membuat pembelajaran dengan menggabungkan beberapa media.

b. Penggunaan *Information and Communication Technology* dalam Pembelajaran

Menurut Utami & Kintoko, (2019) menjelaskan bahwa ada beberapa manfaat penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) antara lain sebagai berikut :

1. *Information and Communication Technology* (ICT) dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, diantaranya :
 - a. Membantu siswa memahami materi
 - b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi
 - c. Menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami
 - d. Pembelajaran dengan teknologi menjadi lebih menarik
 - e. Mempermudah pembelajaran yang sulit dilakukan secara manual
 - f. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar
2. Dijadikan sebagai sumber dan tempat belajar, pada kegiatan pembelajaran

tidak hanya dilakukan didalam kelas saja, namun juga dapat dilakukan diluar kelas atau pembelajaran jarak jauh yang disebut online.

3. Perkembangan *Information and Communication Technology* (ICT) memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik yaitu guru dan dosen untuk meningkatkan profesionalisme mereka, juga dapat mengasah keterampilan serta menerapkannya dalam proses pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, para pendidik dapat mengakses informasi terbaru mengenai materi ajar dibidang pendidikan, dan teknologi ini juga memungkinkan bagi tenaga pendidik berdiskusi tentang media pembelajaran berbasis teknologi dan berbagai solusi mengenai tantangan yang dihadapi dalam pengajaran, sehingga mendukung proses pembelajaran yang efektif.
- c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT)

- 1) Kelebihan

Adapun kelebihan dari *Information and Communication Technology* (ICT) menurut (Hasanuddin & Hamdanah, 2019) bahwa siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah secara mandiri, sehingga mereka dapat mengembangkan kemandirian dan keterampilan berfikir kritis. Selain itu, materi yang diajarkan dengan cara yang menarik, misalnya menerapkan video pembelajaran berbentuk animasi untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Disamping itu, guru juga menyediakan beragam pilihan materi yang memungkinkan siswa memilih sesuai minat mereka, kemudian pengalaman belajar yang konkret membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu adanya umpan balik secara langsung agar peserta didik dapat mengetahui kemajuan mereka sendiri.

Sedangkan menurut Salamah, (2017) kelebihan suatu teknologi adalah sebagai berikut :

- a) suatu teknologi dapat membantu siswa yang lambat dalam memahami pelajaran karena dapat menciptakan suasana yang lebih mendukung secara emosional dengan pendekatan yang lebih personal, siswa tidak lupa pelajaran, tidak pernah merasa bosan, dan sangat sabar dalam mengikuti intruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.

- b) Komputer dapat mendorong siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium, atau simulasi karena adanya animasi, grafik, warna dan musik yang membuat pengalaman belajar lebih hidup dan menarik.
- c) Siswa dapat mengontrol proses belajar mereka sendiri, sehingga mereka bisa belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan pemahaman mereka. Komputer juga dapat berinteraksi secara individu setiap siswa seperti dengan bertanya dan mengevaluasi jawaban mereka.
- d) Kemampuan untuk mencatat kemajuan siswa saat menggunakan program pengajaran memberikan peluang yang lebih baik untuk pembelajaran individu, sehingga perkembangan setiap peserta didik dapat terus dipantau.
- e) Teknologi dapat terhubung dan mengedalikan perangkat lain seperti CD, video pembelajaran, dan lainnya menggunakan program kontrol dari komputer.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Information and Communication Technology* (ICT) memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran, seperti meningkatkan kemandirian siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik. ICT juga memungkinkan akses materi yang lebih luas, memberikan umpan balik langsung, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan fitur visual, audio, dan simulasi, *Information and Communication Technology* (ICT) mendukung pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

2) Kekurangan

Berikut ini kekurangan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) menurut Wena dalam Hasanuddin & Hamdanah, (2019) adalah sebagai berikut :

- a) Hanya efektif digunakan oleh individu atau kelompok kecil
- b) Jika desain materi pembelajaran tidak menarik atau hanya seperti buku teks biasa, penggunaan media komputer tidak akan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, sehingga mereka mudah merasa jenuh dalam belajar.

- c) Apabila guru tidak menguasai penggunaan program komputer maka tidak dapat membuat pembelajaran dengan media komputer, sehingga ia harus bekerja sama dengan ahli pemrograman, dan desain grafis.

3. Media Video Pembelajaran, Aplikasi Kahoot, dan Aplikasi Dasmos

a.) Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi abstrak dengan lebih kongkret melalui ilustrasi yang jelas. Selain itu, video dapat menyajikan model yang realistis serta memberikan penguatan visual yang memungkinkan siswa untuk melihat materi secara berulang, sehingga pemahaman mereka semakin meningkat. Penggunaan media video dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, terutama dengan dukungan teknologi yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Murtiyasa & Anisyawati, 2022).

Menurut Fitri & Putri (2021) video merupakan media pembelajaran yang fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai situasi, baik di kelas, kelompok kecil, maupun untuk pembelajaran individu. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang akrab dengan budaya visual seperti televisi, handphone, dimana program singkat dengan durasi beberapa menit lebih menarik perhatian. Penggunaan video yang singkat memungkinkan guru lebih efektif dalam menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, video pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur multi suara dan teks dalam berbagai bahasa dapat menjangkau berbagai tipe pembelajaran, sehingga membantu meningkatkan pemahaman materi secara lebih menyeluruh.

Video sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Keunggulan dari video pembelajaran ini terletak pada kemampuannya memberikan pengalaman visual yang memperjelas konsep-konsep kompleks, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi (Safitri et al, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka media video pembelajaran sangat membantu siswa memahami suatu materi dengan lebih mudah melalui visualisasi yang jelas dan menarik. Dengan durasi singkat dan fitur pendukung

seperti suara dan teks, video ini fleksibel digunakan dalam berbagai situasi belajar serta sesuai dengan kebutuhan masa kini.

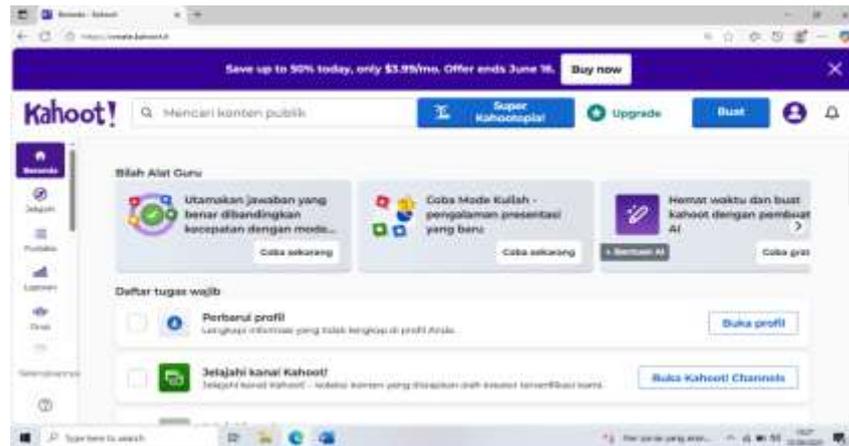
b.) Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah aplikasi berbasis online yang memungkinkan guru atau pengguna untuk membuat kuis interaktif dalam bentuk permainan. Melalui media Kahoot, peserta didik dapat langsung melihat skor atau poin yang diperoleh ketika menjawab pertanyaan dengan benar. Pembelajaran berbasis permainan seperti ini sangat efektif karena dapat merangsang kemampuan visual dan verbal siswa, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Putra & Afrilia, 2020). Sedangkan menurut Zoebaidha (2020) aplikasi Kahoot adalah aplikasi kuis online dengan tampilan menarik dan dilengkapi musik yang membuat suasana belajar lebih seru dan kompetitif, dalam permainan tersebut, guru berperan sebagai pengendali jalannya kuis, sementara siswa berperan sebagai peserta yang berusaha menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan skor tertinggi. Kahoot juga memiliki fitur seperti koreksi jawaban otomatis, peringkat hasil secara *real time*, sehingga siswa dapat langsung mengetahui jawaban mereka. Sehingga fitur tersebut membuat Kahoot menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk menarik minat belajarnya.

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, dan dengan format kuis yang kompetitif, dan fleksibilitas dalam penggunaannya, Kahoot telah menjadi alat yang populer bagi pendidik di seluruh dunia. Aplikasi web ini juga sangat membantu siswa dalam belajar, seperti evaluasi, tugas mandiri, dan bahkan sebagai pengisi waktu yang edukatif. Aplikasi ini dibuat pada tahun 2013 (Vassya et al., 2023).

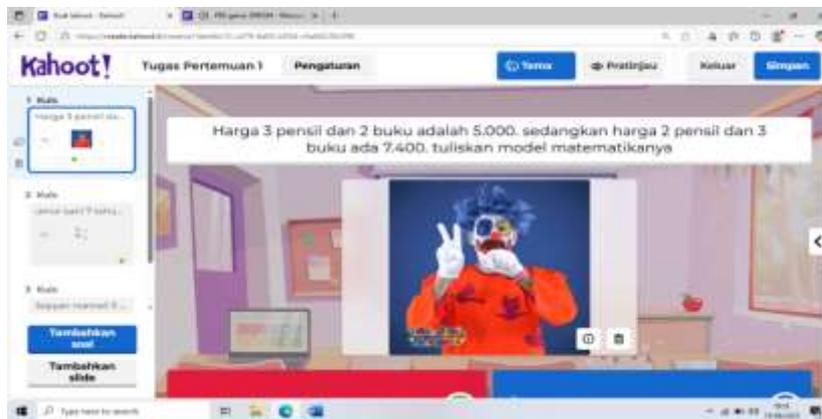
Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Kahoot adalah aplikasi kuis online interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan tampilan yang menarik, musik, dan fitur seperti koreksi otomatis serta peringkat real-time, Kahoot menciptakan suasana belajar yang seru dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun tampilan pada media Kahoot adalah sebagai berikut :

a.) Tampilan awal



Gambar 2.1. Tampilan awal Kahoot

b.) Tampilan games yang sudah dibuat



Gambar 2.2. Tampilan games yang telah dibuat

c.) Tampilan games yang sedang berlangsung



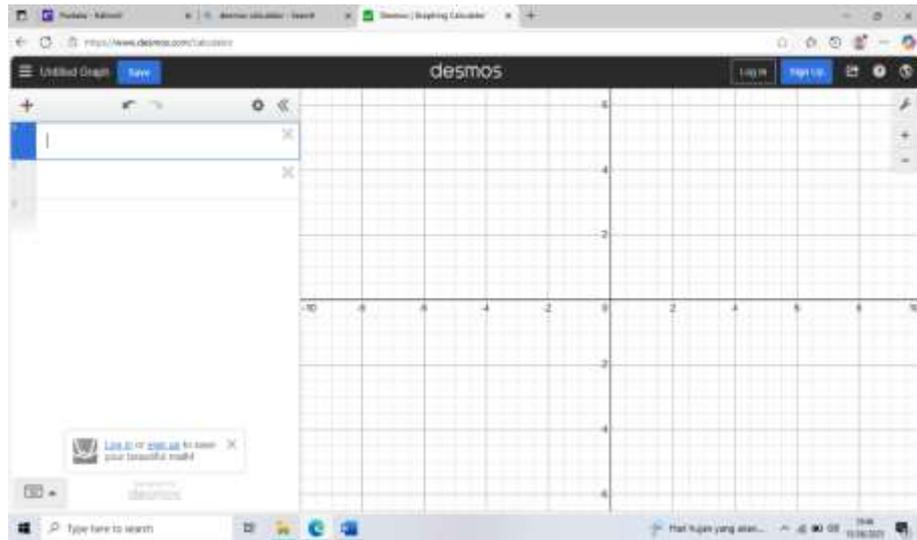
Gambar 2.3. Tampilan games yang sedang berlangsung

c.) Aplikasi Desmos

Desmos adalah platform yang menawarkan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran matematika. Dengan fitur seperti kalkulator grafik, kalkulator ilmiah, dan alat visualisasi, platform ini dirancang untuk membantu pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Penggunaannya dapat memperluas pemahaman siswa, terutama dalam penggambaran grafik, sehingga mempermudah proses belajar mereka. Dengan kemampuannya tersebut, desmos berpotensi meingkatkan matematika menjadi lebih baik dan bermakna (Tumanggor & Yahfizham, 2024).

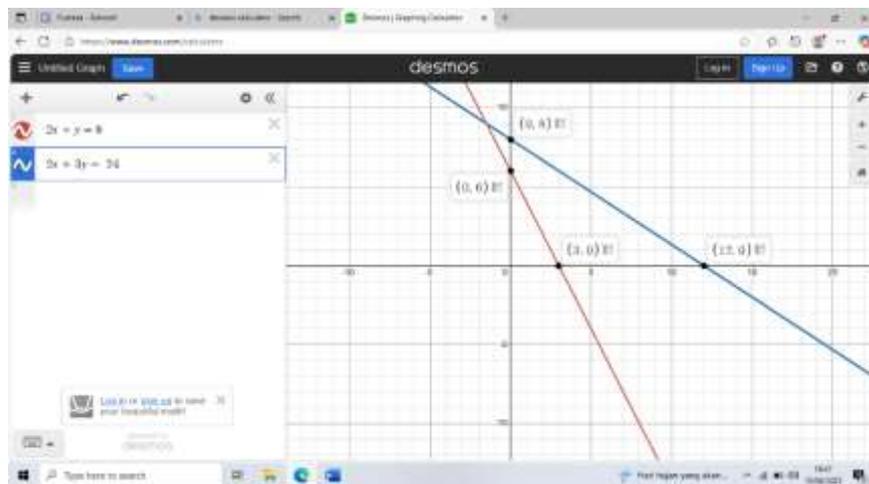
Desmos adalah platfrom pendidikan yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas digital untuk mendukung pembelajaran matematika secara interaktif dan menyenangkan. Layanan ini dapat melalui situs web serta aplikasi iOS dan android, menawarkan alat seperti kalkulator grafik, kalkulator ilmiah, kalkulator empat fungsi, kalkulator matriks, dan alat geometri lainnya. Selain dari itu, Desmos juga menyediakan banyak aktivitas matematika digital yang fleksibel, dapat disesuaikan, serta mudah diakses oleh guru untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa Dhani et al., (2022) Dalam (Kristanto 2021). Adapun tampilan media Desmos adalah sebagai berikut:

a.) Tampilan awal



Gambar 2.4. Tampilan awal Desmos

b.) Tampilan hasil dari soal menggunakan media Desmos



Gambar 2.5. Tampilan akhir dari Desmos

4. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan kuat dalam diri seseorang untuk fokus dan berusaha memahami pengetahuan yang dipelajarinya. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka mereka akan lebih termotivasi untuk mempelajari dan mendalami materi pelajaran. Adapun pendapat dari Ananda (2020) mengatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar adalah siswa yang akan menunjukkan ketertarikan yang jelas terhadap materi pelajaran.

Mereka biasanya akan lebih aktif berpartisipasi dalam kelas, bertanya, dan mencari informasi tambahan diluar jam belajar. Minat ini mencerminkan kecenderungan mereka untuk merasa senang dan antusias dalam kegiatan belajar, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami dan mendalami topik yang dipelajari. Dengan adanya minat siswa akan lebih fokus dan bersemangat dalam belajar, yang akan membantu mereka dalam mencapai tujuan pendidikan dengan lebih baik. Minat belajar ini juga bisa dilihat dari keinginan mereka untuk berkolaborasi dengan teman sebayanya dan berbagi pengetahuan, serta bereksplorasi lebih lanjut di bidang mana yang mereka sukai.

Menurut Achru (2019) minat belajar adalah fokus perhatian yang melibatkan perasaan, kesenangan, dan keinginan untuk memahami atau menguasai sesuatu hal. Minat dapat membantu seseorang untuk terus berusaha keras dalam mencapai tujuan dalam proses belajar. Dengan adanya minat, setiap individu lebih termotivasi dan bersemangat dalam menjalani aktivitas belajar, sehingga minat dapat dianggap sebagai salah satu faktor penting dalam mendorong keberhasilan seseorang dalam belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi motivasi, partisipasi dan hasil belajar siswa. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka mereka cenderung lebih aktif, antusias, dan berinisiatif, dalam memahami materi pelajaran. Minat belajar tidak hanya mendorong siswa untuk fokus dalam proses belajar, tetapi juga memotivasi mereka untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dan mencari informasi tambahan diluar kelas. Dengan demikian, minat belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan pendidikan, karena siswa yang tertarik pada pelajaran akan lebih mudah mencapai tujuan akademik dan berkembang sesuai potensi mereka. Mengembangkan dan memupuk minat belajar sejak dini sangat penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang produktif dan bermakna.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut pendapat Pakaya et al. (2020) menjelaskan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi berbagai faktor, baik berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun lingkungan sekitar mereka (eksternal).

- a. Faktor internal (Dari Dalam Diri Siswa) meliputi : kondisi fisik atau kesehatan, artinya apabila siswa mengalami gangguan kesehatan seperti sering sakit atau kelelahan, maka energi dan konsentrasi mereka akan terganggu sehingga minat untuk belajar pun akan menurun. Selain itu, aspek psikologis juga memengaruhi siswa cenderung cemas, tidak percaya diri, atau kurang tertarik dengan materi, maka motivasi belajar mereka akan berkurang. Selain itu, ketidakmampuan mengingat materi dan kurangnya perhatian dapat menyebabkan siswa merasa tertekan, sehingga mereka semakin sulit berpartisipasi aktif dalam proses belajar,
- b. Faktor eksternal (dari lingkungan sekitar) meliputi : lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Dalam lingkungan keluarga apabila orang tua tidak memberikan dukungan atau perhatian yang memadai, maka siswa akan kesulitan fokus dalam belajar. Selain itu, kurangnya fasilitas belajar di rumah dan suasana yang tidak kondusif dapat semakin menghamat minat anak dalam belajar. Pada lingkungan sekolah ketika metode pembelajaran yang digunakan monoton atau kurang menarik, maka siswa akan kehilangan motivasi. Di samping itu, minimnya sarana dan prasarana serta kurangnya hubungan positif dengan guru dan teman dapat membuat siswa merasa tidak nyaman, sehingga partisipasi mereka menurun. Kemudian dalam lingkungan masyarakat jika siswa berada dalam lingkungan pergaulan yang tidak mendukung, maka mereka akan lebih sulit termotivasi dalam belajar. Lebih jauh lagi, kondisi tempat tinggal yang bising atau tidak aman dapat mengganggu fokus mereka, sehingga minat untuk belajar menjadi semakin berkurang.

Sedangkan menurut Putri et al. (2022) minat belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti guru, orang tua, dan lingkungan. Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pendekatan yang tepat dan komunikasi yang baik, misalnya penggunaan

metode pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton juga dapat menjaga minat siswa karena media yang menarik membantu siswa tetap fokus dan aktif dalam belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih terlibat dan lebih bersemangat dalam belajar, lebih efektif dan merasa lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun faktor eksternal dari orang tua juga sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Dukungan dan perhatian yang diberikan dapat meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa, pada kondisi sosial dan ekonomi yang baik memungkinkan penyediaan fasilitas belajar yang memadai. Hubungan yang positif antara siswa dan orang tua serta suasana rumah yang mendukung dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pembelajaran. Selain itu, dorongan orang tua kepada anak untuk terus belajar sangat berpengaruh. Selain dari faktor eksternal juga berpengaruh pada faktor internal, dimana tercipta dalam diri siswa, artinya motivasi yang tinggi dan cita-cita yang jelas dapat mendorong siswa dalam semangat dalam belajar, juga persepsi positif terhadap materi pelajaran juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal seperti kondisi fisik, kesehatan, motivasi dan persepsi terhadap pelajaran. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan orang tua, peran guru, metode pembelajaran yang menarik dan lingkungan yang mendukung dan dorongan juga sangat penting agar siswa dapat lebih aktif, bersemangat dan tenang, senang dalam mengikuti proses belajar.

6. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan pada penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Penelitian Relevan

Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pengaruh Penggunaan media berbasis <i>information information</i>	Terdapat pengaruh media <i>Information and Communication</i>	Ruang lingkup penelitian berfokus pada siswa sekolah menengah SMA	Peneliti mengukur hasil belajar siswa

Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
<i>and communiaction technology</i> (ICT) terhadap hasil belajar siswa pada materi dimesi tiga Wungguli, & Yahya, (2020)	<i>technology</i> ICT terhadap penggunaan model pembelajaran konvensional pada materi dimensi tiga.	sebagai subjek peneliitian. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen untuk membandingkan dua kelompok	Dan juga berfokus pada pembelajaran matematika secara khusus pada materi dimensi 3
Pengaruh media pembelajaran berbasis <i>Information and Communica tion Technology</i> (ICT) terhadap kemandirian dan hasil belajar matematika Nadhifah et al. (2019)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis ICT terhadap kemandirian belajar matematika	Pada penelitian tersebut keduanya meneliti penggunaan media berbasis <i>Information and Communication Technology</i> (ICT). Metode yang digunakan instrumen tes dan angket untuk mengukur hasil atau perubahan tertentu dalam pembelajaran	Penelitian ini berfokus pada kemandirian belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada kemandirian belajar dan hasil belajar siswa.
Pengaruh Media Pembelajaran ICT Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kurniawan (2024)	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif terhadap pengaruh media pembelajaran akan peningkatan rajin belajar dan giat mengerjakan tugas matematika	Penelitian tersebut berfokus pada pengaruh media <i>Informaion and Communication Technology</i> (ICT) terhadap minat belajar matematika siswa Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengujian hipotesis melalui data.	Penelitian ini berfokus pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Peneliti menggunakan aplikasi Geogebra dan VBA Exel sebagai media pembelajaran ..

B. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam masyarakat. Menurut Alpian et al. (2019), pendidikan formal yang berlangsung di sekolah memiliki peran penting dalam mentransfer pengetahuan serta membentuk pola pikir siswa. Namun, agar pembelajaran lebih efektif, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memberikan informasi, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan problem-solving agar siswa dapat menghadapi tantangan global (Anderha et al., 2021).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan pola pikir siswa adalah matematika. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk perhitungan, tetapi juga sebagai metode berpikir logis yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan (Simangunsong, 2021). Meskipun demikian, banyak siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga minat mereka dalam belajar matematika cenderung rendah (Prayuga & Abadi, 2019). Kurangnya minat ini berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran serta pencapaian akademik siswa.

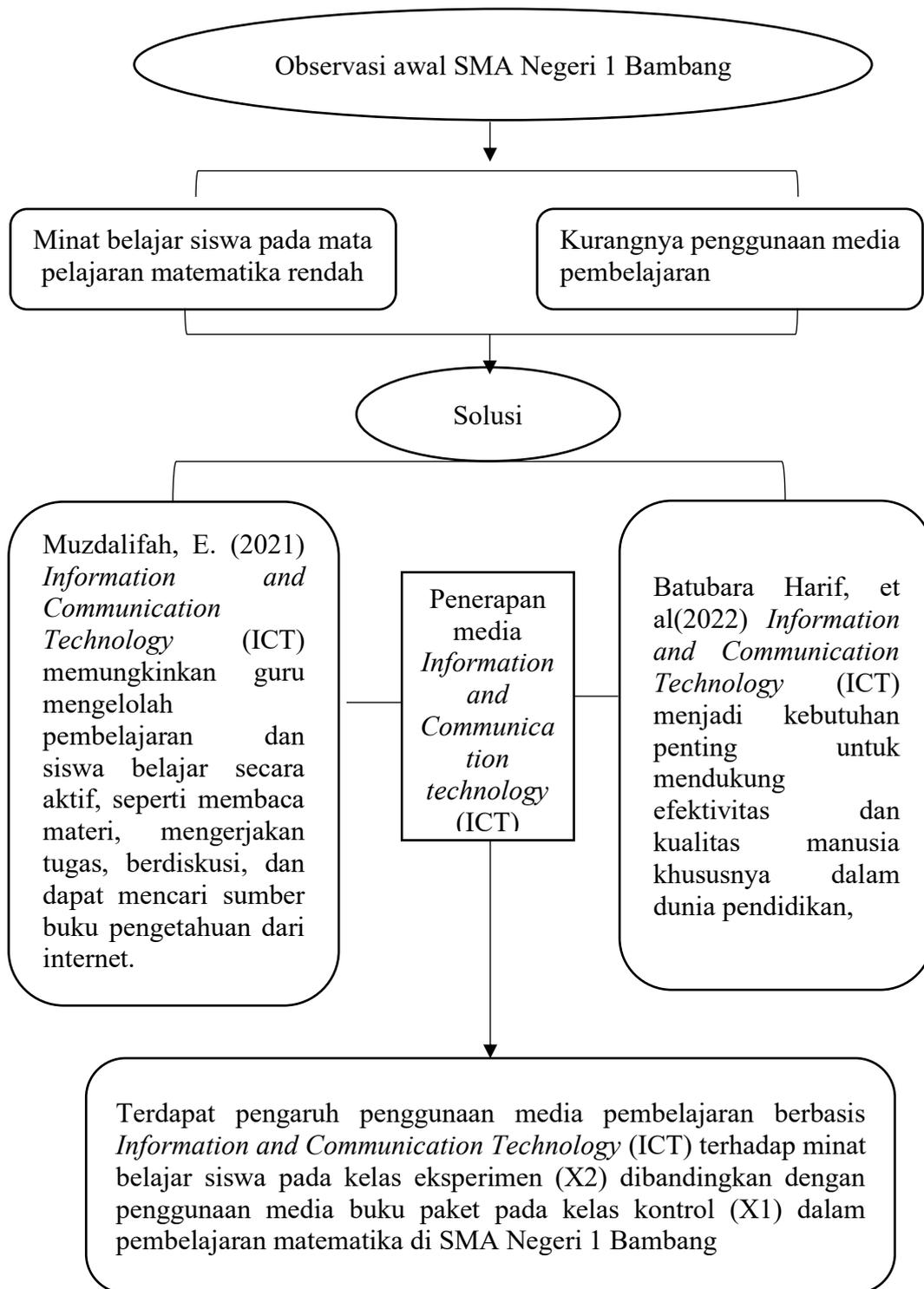
Minat belajar sendiri merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan akademik. Menurut Rahmadhani & Yulia (2023), minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas yang membuatnya terus berusaha tanpa paksaan. Nursalma & Pujiastuti (2023) menambahkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi akan lebih tekun, gigih, dan semangat dalam menghadapi tantangan akademik. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bambang, ditemukan bahwa banyak siswa memiliki tingkat perhatian yang rendah terhadap pembelajaran matematika. Mereka cenderung pasif, lebih sibuk berbicara dengan teman sebangku, serta jarang bertanya jika mengalami kesulitan memahami materi. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih

didominasi oleh ceramah dan latihan soal, tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Kondisi ini menunjukkan perlunya solusi inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). Menurut Syfani et al. (2023), pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik. Hikmah (2020) juga menambahkan bahwa ICT membantu siswa dalam mengakses informasi dengan lebih mudah serta memperkuat pemahaman konsep melalui berbagai media digital seperti video pembelajaran dan aplikasi interaktif.

Lebih lanjut, penggunaan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran matematika telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Batubara & Ariani (2016) menekankan bahwa video pembelajaran dapat menjadi sumber belajar yang menarik, karena mampu menyajikan konsep secara visual dan sistematis. Selain itu, aplikasi edukatif seperti Kahoot dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong kreativitas serta partisipasi aktif siswa dalam belajar (Putra & Afrilia, 2020) dan Desmos juga dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif (Dhani et al., 2022). Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, pembelajaran matematika tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Bambang. Adapun skema kerangka pikir berdasarkan latar belakang dan beberapa penjelasan yang telah dikemukakan, ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2.6. Skema kerangka pikir

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikansi dalam minat belajar matematika antara siswa kelas eksperimen (X2) yang diajar menggunakan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dari pada siswa kelas kontrol (X1) yang diajar menggunakan media buku paket.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikansi dalam minat belajar matematika antara siswa kelas eksperimen (X2) yang diajar menggunakan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dari pada siswa kelas kontrol (X1) yang diajar menggunakan media buku paket.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikansi dalam minat belajar matematika antara siswa kelas eksperimen (X2) yang diajar menggunakan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dari pada siswa kelas kontrol (X1) yang diajar menggunakan media buku paket.

Berikut adalah formula dari hipotesis statistik diatas :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, Artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, Artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak

Keterangan :

μ_1 = Rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen

μ_2 = Rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang peneliti lakukan yaitu pengaruh media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Bambang pada mata pelajaran Matematika tahun ajaran 2024/2025 semester genap diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan media pembelajaran berbasis ICT terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor minat belajar matematika yang signifikan pada siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media ICT.
2. Perbedaan signifikan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika siswa kelas eksperimen (X2) dan kelas kontrol (X1), yang berarti penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa lebih tinggi dari pada penggunaan media buku paket.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran matematika tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mendorong terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Oleh karena itu, penerapan media tersebut sangat direkomendasikan sebagai salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah menengah.

B. Saran

1. Untuk Guru:

Guru diharapkan lebih inovatif dan aktif dalam mengintegrasikan media *information and communication technology* (ICT) dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media seperti Kahoot, video edukatif, dan aplikasi

interaktif lainnya terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa dan sebaiknya dijadikan bagian dari strategi pembelajaran rutin.

2. Untuk Sekolah

Sekolah perlu mendukung penggunaan *information and communication technology* (ICT) dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti jaringan internet, proyektor, laptop, serta pelatihan atau workshop bagi guru guna meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Untuk Siswa:

Siswa hendaknya lebih terbuka terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan memanfaatkannya secara optimal sebagai sumber belajar tambahan yang menyenangkan, bukan hanya untuk hiburan.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini hanya meneliti satu variabel terikat, yaitu minat belajar. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh media *information and communication technology* (ICT) terhadap variabel lain seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau keterampilan berpikir kritis. Selain itu, cakupan penelitian dapat diperluas kejenjang pendidikan lain untuk menguji generalisasi hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderha, R. R., & Maskar, S., (2021). Pengaruh kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.
- Ade Afni Utari, & Hidayatullah, S. P. (2019). Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di SD Dharmajaya Palembang. *Seminar Nasional Pendidikan*, 52–57.
- Alpian, Y., Anggraeni, S.W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian.*, 1 (1), 66. View of Pentingnya pendidikan bagi manusia (ubpkarawang.ac.id)
- Agusta Sari, E. (2020). Peningkatan kemampuan matematis siswa melalui pendekatan pendidikan matematika realistik. *Journal Of Mathematics Education (AJME)*, 2(2), 145-165
- Ananda, R., (2020). *Variabel Belajar : Kompilasi konsep*. (Medan).
- Achru, A., (2019). Perkembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Idarah Jurnal Manajemen*, 3(2), 205.
- Batubara Hanif, I. dkk., (2022). Media pembelajaran berbasis ICT. (Medan, 2022), hal 103. Media pembelajaran berbasis ICT - Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd., Hikmawan Syahptra., S.I.P., M.A., Ismail Hanif Batubara, S.Pd.I., M.Pd., - Google Buku
- Dhani, S. R., Nasution, M. D., & Irvan, I. (2022). Penggunaan desmos dalam pembelajaran matematika materi program linear sebagai sarana meningkatkan kemampuan siswa. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 237-247.
- Dewi, C., Salsabila, N. A., Wibowo, R., Lumbanraja, S., Suhendri, H., & Mayanty, S. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar matematika peserta didik di SMKN 22 Jakarta. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 58, 161–168. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/6507%0Ahttps://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/viewFile/6507/1906>
- Eldant, A., Hoendarto, G., & Willay, T. (2018). Penerapan metode statistika inferensial sebagai alat bantu hitung dengan solusi komprehesif. *Inteksis*, 5(2)

- Fitri, Y., & Putri, A. (2021). Praktikalitas media pembelajaran matematika berbentuk video simulasi pada siswa sekolah menengah kejuruan. *Math Educa Journal*, 5(2), 123–134. <https://doi.org/10.15548/mej.v5i2.3175>
- Friantini R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hanifah, N., & Astuti, T. (2020). Prosiding sdnik magister pendidikan dasar ums 2020 75 urgensi media pembelajaran berbasis ICT di era revolusi 4.0. *Urgensi Media Pembelajaran Berbasis ICT Di Era Revolusi 4.0*, 1, 75–81. <https://mpd.ums.ac.id/wp-content/uploads/sites/24/2021/08/8.-Nurdinah-Hanifah-Tri-Astuti-Urgensi-Media-Pembejaran.pdf>
- Hendriana, H., & Kadarisma, G.(2019). Self-Efficacy dan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 153–164
- Hikmah, U. L. (2020). Pemanfaatan ICT pada pembelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah Negeri 2 palembang. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i1.8521>
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66.
- Hariyadi, dkk., (2021). ICT dan perkembangan media pendidikan islam. (Yogyakarta), hal 49. <http://eprints.umsb.ac.id/411/1/ICT.pdf>
- Hasanuddin & Hamdanah. (2019). *Media pembelajaran Berbasis ICT*. Sulawesi Selatan, hal 23. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2352/1/Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20ICT.pdf>
- Kurniawan, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran ICT terhadap minat belajar matematika siswa SMP pada materi persamaan linear satu variabel. *JRPI (Jurnal Riset Pendidikan Inovatif)*, 2(1), 31-40.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.

- Lestari, D., Testiana, G., & Agustiani, R. (2018). Pendekatan pendidikan matematika realistik indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika Rafa*, 4(2), 79–90.
- Mulyani Rochani. S., (2021). *Metodologi penelitian*. (Bandung)
- Mariyaldo, S. (2021). Penerapan model pembelajaran Index card match untuk meningkatkan kerja sama siswa kelas V pada tema peristiwa dalam kehidupan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar Muhammadiyah 022 Penyasawan Kabupaten Kampar (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Masturoh, H. I., Warif, M., Fauzi, M., Nurjanah, H., Santika, T., Sepriano, S., Efitra, E., Kumala Sari, I., & Harefa, E. (2023). *Buku ajar teori belajar dan pembelajaran*. Medan: PT. Sopedia publishing indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Teori_Belajar_dan_Pembelajaran/XCT2EAAAQBAJ
- Murtiyasa, B., & Anisyawati, F. A. (2022). Pengembangan video pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan minat belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 986-999.
- Mustika, A. (2023). The effectiveness of using LINE webtoon application on student's vocabulary improvement. (Skripsi, Universitas Sulawesi Barat)
- Muzdalifah, E. (2021). *Pengaruh model teams games tournamnet (TGT) berbasis information and communication technology (ICT) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa tentang sistem reproduksi manusia Kelas XI IPA di MA Nahdlotussibyan Wonoketingal 2020/2021* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Nursalma, A., & Pujiastuti, H. (2023). Pengaruh waktu belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), 135–141. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.479>
- Ndraha, I. S., & Mendrofa, R. N. (2022). Analisis hubungan minat belajar dengan hasil belajar matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672-681.
- Nadhifah, N., Soewardini, H. M. D., & Meilantifa, M. (2019). Pengaruh media pembelajaran berbasis ICT terhadap kemandirian dan hasil belajar matematika. *Proceeding Umsurabaya*

- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. (2019). Minat belajar siswa dalam pembelajaran. *Prosiding Sesiomadika*, 1052–1054. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufron, S., & Akhwani, A. (2021). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan Larangan Tangerang. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).
- Putri, N. E. (2017). Aplikasi berbasis multimedia untuk pembelajaran hardware komputer. *Edik Informatika*, 1(2), 70–81. <https://doi.org/10.22202/ei.2015.v1i2.1427>
- Rahmadhani, A. S., & Yulia, P. (2023). Minat belajar matematika siswa di MTsN 2 Kerinci. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 183–190. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i2.3000>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 90–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Salsabila, U., & Sitepu, J.M. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Persiapan Negeri 4 Medan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1097–1104. <https://jurnal.permapedis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/383>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Simangunsong, V. H. (2021). Hubungan filsafat pendidikan dan filsafat matematika dengan pendidikan. *Sepren*, 2(2), 14–25. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.513>

- Sahusilawane, W., Wayudi, M., Pintakhari, B., Rais, R., Muchammadun., Rachmad, S. H., Werdiningsih, R., Hakim, A. L., Wibowo, T. S., Nurhoiriyah., & Nduru, M. P. (2023). *Peran ICT dalam pendidikan tinggi*. Indramayu: Penerbit Adab
- Vassya, F. N., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2023). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes> Pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap minat belajar siswa kelas v sdn 6 boja. 3(24), 10–19.
- Syfani, A. E., Surani, D., & Fricitarani, A. (2023). Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT terhadap minat belajar siswa pada era society 5.0 di Kelas VIII Daar Al-Ilmi. *Innovativ: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 2627–2733. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3780/2720>
- Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>
- Sulaiman, dkk., *.Teori belajar Dan Pembelajaran*. (Jambi, 2024), hal.2 Buku ajar teori belajar dan pembelajaran - Google Books
- Safitri, A., Latifah, I., & Rahmayanti, P. A. (2023). Analisis minat belajar matematika dengan pendekatan contextual teaching learning (CTL) menggunakan media video pembelajaran pada siswa Sekolah Menengah Pertama. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 4(1), 133-137.
- Sugiyono (2018). *Metode penelitian pendidikan; Kuantitatif, kualitatif, kombinasi R & D dan penelitian pendidikan*. Bandung; alvabeta.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Suriani, N., Risnita & Jaelani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*
- Tumanggor, N. C., & Yahfizham. (2024). Systematic literature review: penggunaan aplikasi desmos dalam pembelajaran matematika. *Holistik Analisis Nexus*, 1(5). <https://doi.org/10.62504/n4dhnz65>
- Untami & Kintoko., (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT. (Yogyakarta), hal 2-4). <https://repository.upy.ac.id/4190/1/ICT-KINTOKO-buku.pdf>

- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh penggunaan media berbasis information and communication technology (ICT) terhadap hasil belajar siswa pada materi dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41-47.
- Yunika, F. D. (2023). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era 4.0. *CES (Confrence Of Elementary Studies)*, 286–291.
- Zoebaidha, S. (2020). Penggunaan media prezi dan kahoot serta pemberian reward sebagai upaya meningkatkan hasil belajar akuntansi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 213. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213--233>
- Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT: konsep dan aplikasi pada pembelajaran pendidikan agama islam. Kencana.