

---

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ICT TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP PADA MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL

**Apri Kurniawan**

SMP Muhammadiyah 5 Cimahi, Cigugur Tengah, Kota Cimahi, Indonesia  
aprimathikip@gmail.com

---

### ABSTRACT

*This research is motivated by the still low student interest in learning about mathematics, while the aim is to foster interest in learning mathematics through the ICT learning media, namely Geogebra and VBA Excel on material in one variable linear equations. This study is classified as an experimental study with a one-shot case study design. The population of this study was all seventh grade junior high school students in the city of Cimahi with a sample of 31 students chosen randomly at one school. The research instrument was a non-test question in the form of a questionnaire of mathematics interest in 20 statements with 5 indicators containing 11 positive statements and 9 negative statements. The research data was obtained by testing a non-validated instrument then a recapitulation process was carried out to see the comparison of the number of students with the total number of samples of a statement. The results of the study provide information that ICT media influence indicators of feeling happy 93.55%, student interest 77.42%, student involvement 41.94%, diligently doing assignments and learning by 61.29% and perseverance and discipline by 77.42%.*

**Keywords:** ICT; Interest in Learning Mathematics; Linear Equation of One Variabel

Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika, sedangkan tujuannya untuk menumbuhkan minat belajar matematika melalui media pembelajaran ICT yaitu Geogebra dan VBA Excel pada materi persamaan linear satu variabel. Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen yang didesain secara one-shot case study. Adapun populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa SMP kelas VII dari sampel 31 siswa yang dipilih secara acak pada salah satu sekolah di kota Cimahi. Instrumen penelitian yaitu soal non-tes berupa angket minat belajar matematika sebanyak 20 pernyataan dengan 5 indikator yang memuat 11 pernyataan positif dan 9 pernyataan negatif. Data penelitian diperoleh dengan mengujikan instrumen non tes yang telah divalidasi kemudian dilakukan proses rekapitulasi untuk melihat perbandingan jumlah siswa dengan jumlah seluruh sampel atas suatu pernyataan. Hasil penelitian memberikan informasi bahwa media ICT mempengaruhi indikator perasaan senang 93,55%, ketertarikan siswa 77,42%, keterlibatan siswa 41,94%, rajin belajar dan giat mengerjakan tugas matematika sebesar 61,29%, serta indikator ketekunan dan kedisiplinan sebesar 77,42%.

**Kata Kunci:** ICT; Minat Belajar Matematika; Persamaan Linear Satu Variabel

---

### ARTICLE INFORMATION

**Article History:**

Received Nov 19, 2023  
Revised Dec 15, 2023  
Accepted Dec 29, 2023

**Corresponding Author:**

Apri Kurniawan,  
SMP Muhammadiyah 5 Cimahi  
Cigugur Tengah, Cimahi, Jawa Barat  
aprimathikip@gmail.com

---

### How to cite:

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.

---

## PENDAHULUAN

Menjadikan generasi penerus bangsa yang cerdas dalam hidup dan membentuk bangsa yang berkarakter sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia yang termuat dalam Pancasila merupakan tujuan pendidikan nasional (Fitiani, 2015). Mata pelajaran sekolah yang berkontribusi dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional Indonesia, salah satunya matematika. Hal ini dapat diamati bahwa matematika termasuk mata pelajaran wajib yang diterima siswa mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu, pengajaran matematika terhadap siswa memiliki jumlah jam pelajaran yang paling banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal tersebut menandakan bahwa matematika merupakan ilmu yang sangat penting dikuasai siswa sebagai subjek pendidikan. Sejalan dengan Hamidah & Chotimah (2015) yang menyatakan bahwa pemanfaatan matematika terutama dalam kehidupan sehari – hari sangat luas, sehingga mata pelajaran ini tergolong sangat penting. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Azzahrah et.al, 2023; Marlina, 2023; Nuriah et.al, 2023; Khoerunnisa et.al, 2023). Lebih lanjut, Suherman (2003) menyatakan bahwa matematika merupakan ratunya ilmu karena matematika merupakan pusat pengembangan ilmu lain di luar matematika. Artinya matematika merupakan syarat utama untuk menguasai mata pelajaran lain. Sehingga siswa sebagai subjek pendidikan harus menampilkan perilaku matematis di antaranya logis, kritis, cermat, dan analitis serta disiplin di dalam setiap proses pembelajaran.

Salah satu topik pembahasan matematika yang diajarkan di kelas VII adalah persamaan linear satu variabel yang merupakan bagian dari cabang matematika, aljabar. Setiawan (2019) menyatakan bahwa aljabar merupakan bentuk matematika yang penyajiannya menggunakan huruf untuk mewakili suatu bilangan atau angka yang belum diketahui sehingga masih sifatnya terbuka. Konsep persamaan linear satu variabel secara kontekstual dapat diamati pada timbangan dua lengan. Timbangan ini dapat dijumpai di kegiatan jual beli. Saat lengan kiri ditambah ataupun dikali maka lengan kanan juga ditambah atau dikali agar tetap dalam keadaan seimbang. Artinya penyampaian konsep dan pemahaman materi harus benar - benar dipahami dan dikuasai siswa mengingat pengaplikasian materi ini biasa ditemui dalam bidang perdagangan yang tidak bisa lepas dalam kehidupan (Oktaviani, Salbiah, Hidayat, & Rohaeti, 2019).

Hendriana & Kadarisma (2019) menyatakan bahwa keberhasilan belajar siswa di bidang akademik yang mana diukur dengan nilai dipengaruhi oleh keterampilan afektif. Seseorang akan optimal prestasinya jikalau adanya minat yang kuat untuk belajar terhadap suatu mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Hendriana, Rohaeti, & Sumarmo (2017) yang menyatakan bahwa *hard skill* harus diiringi dengan *soft skill* agar tercipta peningkatan prestasi akademik dan salah satu contoh *soft skill* dalam matematika adalah minat belajar. Minat belajar matematika adalah ketertarikan siswa terhadap matematika yang ditandai dengan adanya perhatian, elaborasi, penyelesaian tugas, motivasi dan ketekunan siswa dalam mempelajari matematika (Siagiaan, 2015). Adapun indikator minat belajar sebagai berikut (Yuniharto & Susanti, 2019): 1). perasaan senang; 2). ketertarikan siswa; 3). keterlibatan siswa; 4). rajin belajar matematika dan giat mengerjakan tugas matematik; 5). ketekunan dan kedisiplinan. Siswa yang mempunyai minat matematika yang tinggi akan mudah diarahkan sehingga tujuan belajar dapat dicapai sesuai harapan guru, namun sebaliknya siswa yang memiliki minat yang rendah akan timbul penolakan terhadap matematika sebaik apa pun guru dalam menyampaikan konsep materi.

Pentingnya minat belajar matematika, tidak diiringi dengan fakta di lapangan. Penelitian yang dilakukan Rahayu, Rohaeti, & Sanjayawati (2019) memberikan hasil bahwa minat terhadap

belajar matematika masih tergolong rendah dengan persentase 42% terhadap ketertarikan belajar. Sejalan dengan penelitian oleh Jamal (2019) bahwa minat belajar siswa masih rendah dikarenakan guru kurang membangkitkan motivasi belajar matematika. Padahal minat belajar memberikan kontribusi yang besar bagi siswa dalam mencapai prestasi belajar matematika dengan pengaruh sebesar 76,4% (Rozikin, Amir, & Rohiat, 2018).

Dewasa ini perkembangan dalam bidang IPTEK semakin pesat dan matematika merupakan cabang ilmu yang menjadi bagian dari perkembangan tersebut. Bentuk perkembangannya banyak dijumpai pada banyaknya media pembelajaran matematik berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) yang menarik dan inovatif dalam mengenalkan konsep materi kepada siswa terutama pada bahan ajar persamaan linear. Pembelajaran matematika berbasis ICT pada dasarnya merupakan segala sesuatu baik alat atau bahan yang dimanfaatkan guru dalam mengenalkan konsep matematik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan (Utari & Hidayatullah, 2019). Sebagai contoh pemanfaatan aplikasi Geogebra dan VBA Excel yang dinilai dapat membangkitkan semangat, keaktifan dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Geogebra dan VBA Excel mudah dalam penggunaan, lebih praktis dari alat beraga dan efisien dalam segi persiapan belajar. Geogebra dapat digunakan untuk menggambar dan menentukan persamaan, koordinat secara langsung, menghubungkan variabel dengan angka, vektor, dan titik (Marlina, 2023). Program ini menarik perhatian karena siswa dapat melihat langsung proses konstruksi pengetahuan yang lebih mudah untuk dipahami. Sehingga citra matematika yang rumit dan penuh rumus secara perlahan akan terkikis. Pernyataan Hamalik (Utari & Hidayatullah, 2019) bahwa belajar dengan media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar serta membawa pengaruh positif terhadap psikologi siswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti terdorong untuk menumbuhkan aspek afektif siswa yaitu minat belajar matematika dengan memanfaatkan media belajar Geogebra dan VBA Excel. Pemberian perlakuan ini diharapkan dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa dan menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar.

## METODE

Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen di mana observasi dilakukan di bawah kondisi yang dibuat dan diatur sedemikian rupa oleh peneliti dengan desain penelitian *One-shot case study* yang hanya melibatkan satu kelas sebagai eksperimen. Kelas tersebut diberikan perlakuan pembelajaran yang memanfaatkan Geogebra dan VBA Excel dalam penyampaian materi. Adapun bentuk penelitiannya sebagai berikut (Arikunto, 2013):

X	O
---	---

Keterangan:

X : pemberian perlakuan

O : hasil observasi setelah perlakuan

Penelitian ini menggunakan instrumen non-tes berupa angket minat belajar yang bersifat tertutup yang terdiri atas 4 alternatif pilihan dengan mengacu pada skala *likert* yang telah

dimodifikasi. Adapun angket tersebut berisikan 20 pernyataan dengan berisikan 5 indikator kemampuan yaitu 1). perasaan senang; 2). ketertarikan siswa; 3). keterlibatan siswa; 4). rajin belajar dan giat mengerjakan tugas matematika; serta 5). ketekunan dan kedisiplinan (Yuniharto & Susanti, 2019). Adapun rincian pernyataannya terbagi dalam 11 pernyataan positif dan 9 pernyataan negatif.

Data diambil dengan membagikan angket tersebut setelah siswa menerima perlakuan yang diberikan peneliti di mana dalam perlakuannya peneliti memanfaatkan media pembelajaran ICT saat mengenalkan konsep materi. Kemudian dilakukan proses rekapitulasi yang berpedoman pada rumus (Ahmad, 2019):

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

$P$  : persentase

$f$  : frekuensi jawaban

$n$  : jumlah sampel

Adapun acuan pengkategorian persentase respons siswa didasarkan pada tabel di bawah ini (Rahayu, Rohaeti, & Sanjayawati, 2019):

**Tabel 1.** Klasifikasi Respons atas Media ICT

Persentase Respons Siswa (RS)	Kategori
$0\% \leq RS < 19,99\%$	Sangat tidak baik/tidak setuju, buruk
$20\% \leq RS < 39,99\%$	Tidak baik, kurang baik
$40\% \leq RS < 59,99\%$	Netral, cukup
$60\% \leq RS < 79,99\%$	Setuju, baik
$80\% \leq RS < 100\%$	Sangat setuju, sangat baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

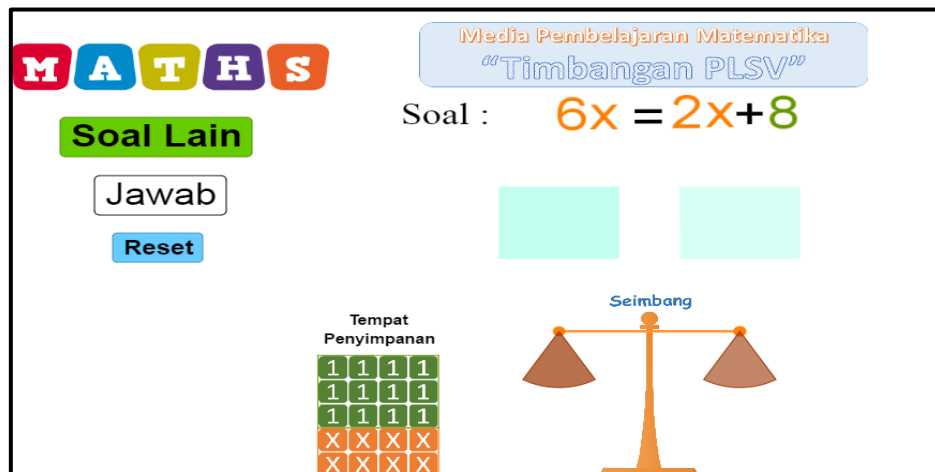
Penelitian yang telah dilakukan di salah satu MTS negeri di kota Cimahi memberikan hasil berupa data yang kemudian diolah untuk diinterpretasikan secara deskriptif. Setelah dilakukan proses rekapitulasi pada masing-masing indikator yaitu indikator perasaan senang, indikator ketertarikan siswa, indikator keterlibatan siswa, indikator rajin belajar dan giat mengerjakan tugas matematik; serta indikator ketekunan dan kedisiplinan dalam belajar matematika. Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 2.** Rekapitulasi Persentase Pernyataan dan Respons Siswa

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
2	+	16,33	77,42	6,45	0,00
8	+	22,58	54,84	22,58	0,00

13	-	0,00	41,94	45,16	12,9
14	+	6,45	54,84	32,26	6,45
20	+	12,90	64,52	22,58	0,00

Tabel 2 merupakan tabel rekapitulasi persentase pernyataan dan reaksi siswa terhadap materi pembelajaran berbantuan media ICT Geogebra dan VBA Excel. Pernyataan yang akan diinterpretasikan dengan mengambil sampel 4 pernyataan positif berkaitan dengan dampak pembelajaran berbantuan media ICT dan 1 pernyataan negatif untuk mengetahui sanggahan atau tidak berpengaruhnya media tersebut terhadap siswa. Adapun tampilan media pembelajarannya sebagai berikut:



**Gambar 1.** Tampilan Geogebra dengan Topik PLSV

PUZZLE "PLSV"				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	$2x - 2 = 4$	14	15
16	17	18	19	20

**Gambar 2.** Tampilan VBA Excel dengan Topik PLSV

Adapun rumus pemrograman VBA Excel dalam macros sebagai berikut :

```

Dim lembar As Worksheet
Set lembar = Worksheets(1)
Dim button_text As String
button_text = Application.Caller
For i = 1 To 20
If button_text = "kotak" & i Then
    lembar.Shapes("kotak" & i).Visible = msoFalse
End If
Next i
End Sub

Sub getAnswer()
Dim lembar As Worksheet
Set lembar = Worksheets(1)
Dim button_text As String
button_text = Application.Caller
For i = 1 To 20
If button_text = "soal" & i Then
    lembar.Shapes("soal" & i).Visible = msoFalse
    lembar.Shapes("jawaban" & i).Visible = msoTrue
End If
Next i
End Sub

Sub reset()
Dim lembar As Worksheet
Set lembar = Worksheets(1)
For i = 1 To 20
    lembar.Shapes("kotak" & i).Visible = msoTrue
    lembar.Shapes("soal" & i).Visible = msoTrue
    lembar.Shapes("jawaban" & i).Visible = msoFalse
Next i
End Sub

```

**Gambar 3.** Rumus VBA Excel dengan Topik PLSV

Tabel 2 merupakan rekapitulasi persentase pernyataan dan respons siswa setelah siswa menerima materi pembelajaran menggunakan media ICT Geogebra (gambar 1) dan VBA Excel (gambar 2). Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa persentase hasil penelitian yang ditunjukkan menandakan bahwa siswa tertarik dan tumbuh minat belajarnya dengan telaah sebagai berikut:

Indikator perasaan senang menurut Hendriana, Rohaeti, & Sumarmo (2017) memiliki arti bahwa siswa dalam menerima materi pembelajaran tidak dalam keadaan terpaksa, mereka turut senang dan bisa merasakan bahwa konsep matematika tidak selamanya penuh dengan hal yang rumit bahkan benda atau kejadian yang dialami merupakan salah satu penerapan konsep matematika di dalam kehidupan siswa sehari – hari.

2.	Saya lebih suka jikalau guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media	✓
----	---	---

**Gambar 4.** Pendapat Siswa pada Indikator Perasaan Senang

Berdasarkan gambar 4 yang menginformasikan pendapat siswa atas perasaannya saat mengikuti pembelajaran menggunakan media ICT, siswa menjawab angket tertutup dengan pendapat sangat setuju. Hal itu menandakan bahwa siswa merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Geogebra dan VBA Excel. Berdasarkan tabel 2, indikator perasaan senang pada nomor 2 diperoleh angka persentase 16,33% sangat setuju, 77,42% setuju atas penggunaan media ICT saat penyampaian materi. Artinya 93,55% siswa setuju dan senang perasaannya saat belajar matematika menggunakan media Geogebra dan VBA Excel. Dan berdasarkan tabel 1, angka 93,55% merupakan angka yang sangat positif atau sangat setuju atas media pembelajaran ICT dapat mempengaruhi perasaan senang siswa ketika belajar matematika.

Indikator ketertarikan siswa memiliki makna bahwa timbulnya daya dorong siswa terhadap ketertarikan terhadap kegiatan, orang atau benda untuk melakukan suatu kegiatan (Alviyaturohmah, Saluki, & Muchyidin, 2017).

8.	Ketika belajar matematika, saya lebih fokus pada materi saat guru menggunakan media pembelajaran.	✓		
----	---	---	--	--

**Gambar 5.** Pendapat Siswa pada Indikator Ketertarikan

Gambar 5 yang merupakan pendapat salah satu siswa atas ketertarikannya terhadap matematika. Siswa menjawab angket tertutup dengan pilihan sangat setuju yang artinya siswa lebih fokus dan tertarik memperhatikan penyampaian konsep materi pembelajaran dengan menggunakan media ICT Geogebra dan VBA Excel. Berdasarkan tabel 2, indikator ketertarikan pada nomor 8 menunjukkan angka 22,58% sangat setuju, 54,84% setuju, dan 22,58% tidak setuju. Artinya 77,42% siswa sangat terbantu dan lebih tertarik mempelajari matematika dengan menggunakan media pembelajaran Geogebra dan VBA Excel. Sementara 22,58% berpendapat bahwa dengan atau tanpa media pembelajaran tidak mengubah pandangan mereka akan matematika. Berdasarkan tabel 1, angka 77,42% merupakan angka yang positif dan diinterpretasikan setuju mempengaruhi minat belajar.

Sementara indikator keterlibatan siswa menurut Alviyaturrohmah, Saluki, & Muchyidin (2017) memiliki arti bahwa seseorang akan tertarik terhadap suatu objek dan melibatkan diri dalam kegiatan atau pengerjaan objek .

13.	Dengan atau tanpa media pembelajaran, tidak membuat saya menjadi semangat menyelesaikan soal matematika yang sulit.			✓
-----	---	--	--	---

**Gambar 6.** Pendapat Siswa pada Indikator Keterlibatan

Berdasarkan gambar 6, terlihat bahwa peneliti memberikan pernyataan tertutup yang bersifat negatif. Adapun pernyataannya dengan atau tanpa media pembelajaran, tidak membuat saya menjadi semangat menyelesaikan soal matematika yang sulit. Siswa tersebut memberikan pendapatnya dengan jawaban tidak setuju atas pernyataan peneliti di nomor 13. Artinya siswa ini menganggap bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dan memberikan dampak positif terhadap penyelesaian soal. Berdasarkan tabel 2, indikator keterlibatan pada nomor 13 menunjukkan 0,00% pilihan sangat setuju, 41,94% berpendapat setuju, 45,16% menyatakan pendapatnya tidak setuju dan 12,90% menyatakan pendapatnya sangat tidak setuju. Artinya 58,06% menyatakan ketidaksetujuannya atas pernyataan peneliti tentang ketidakpengaruhannya media pembelajaran terhadap pengerjaan soal. Berdasarkan tabel 1, angka 58,06% merupakan angka yang cukup atau netral dalam artian bahwa ada tidaknya media pembelajaran ICT tidak mempengaruhi terhadap minat belajar matematika.

Indikator minat belajar selanjutnya adalah rajin belajar matematika dan giat mengerjakan tugas matematik. Seseorang yang minat terhadap matematika akan mendahulukan belajar dan mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

14.	Saya menjadi lebih rajin mengerjakan tugas saat guru mengenalkan konsep matematika menggunakan media pembelajaran.	✓		
-----	--	---	--	--

**Gambar 7.** Pendapat Siswa pada Indikator Rajin Belajar dan Giat Mengerjakan Tugas

Gambar 7 merupakan pernyataan positif peneliti terhadap pengaruh media pembelajaran akan peningkatan rajin belajar dan giat mengerjakan tugas matematik. Angket tertutup tersebut dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban setuju. Artinya siswa menjadi lebih bersemangat

mengerjakan tugas matematika secara tepat waktu dan lebih giat belajar matematika. Berdasarkan tabel 2 diperoleh data 6,45% siswa memberikan pendapat sangat setuju, 54,84% memberikan pendapat setuju, dan 32,26% memberikan pendapat tidak setuju serta 6,45% berpendapat sangat tidak setuju. Artinya 61,29% siswa menyatakan kesetujuannya akan pengaruh media ICT terhadap belajar dan pengerjaan tugas matematika secara tepat waktu. Dan berdasarkan tabel 1, angka 61,29% merupakan angka yang positif atau setuju yang menandakan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap ketepatan waktu pengerjaan tugas dan belajar matematika.

Indikator minat belajar yang terakhir adalah ketekunan dan kedisiplinan. Seseorang yang tertarik belajar matematika akan menampilkan perilaku disiplin, mempunyai jadwal tersendiri untuk belajar matematika dan giat di dalam memecahkan masalah serta mengelaborasi setiap masalah yang dihadapi. Di bawah ini ditunjukkan salah satu pendapat siswa yang merasakan dampak media pembelajaran dalam pelajaran matematika:

20.	Media pembelajaran menjadikan saya lebih tekun dan disiplin dalam belajar matematika.	✓
-----	---	---

**Gambar 8.** Pendapat Siswa pada Indikator Ketekunan dan Kedisiplinan

Gambar 8 merupakan pernyataan dalam angket tertutup yang sifatnya positif tentang manfaat media pembelajaran ICT yang menjadikan siswa lebih rajin atau sebaliknya. Angket tersebut dijawab oleh siswa dengan pilihan jawaban sangat setuju. Hal tersebut menandakan bahwa siswa sangat setuju akan peranan media ICT dapat menjadikan siswa menjadi lebih tekun dan disiplin dalam menjalani belajar matematika. Berdasarkan tabel 2 diperoleh data 12,90% siswa memberikan pendapatnya sangat setuju, 64,52% siswa berpendapat setuju dan 22,58% siswa berpendapat tidak setuju atas peranan media pembelajaran ICT Geogebra dan VBA Excel. Artinya 77,42% siswa menyatakan pendapatnya dengan setuju atas peranan media belajar ICT Geogebra dan VBA Excel mempengaruhi ketekunan dan kedisiplinan siswa. Berdasarkan tabel 2, angka 77,42% merupakan angka yang positif yang menandakan bahwa media pembelajaran mempengaruhi dengan baik terhadap kedisiplinan dan ketekunan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian atas penyebaran angket minat belajar terhadap 31 siswa di MTS negeri di Cimahi dengan metode eksperimental diperoleh kesimpulan bahwa media ICT Geogebra dan VBA Excel mempengaruhi indikator perasaan senang 93,55% yang menandakan bahwa siswa tidak dalam keadaan terpaksa mengikuti pembelajaran matematika berbantuan media ICT. Indikator ketertarikan siswa 77,42% yang menandakan bahwa siswa tertarik belajar matematika dengan adanya media pembelajaran ICT, sedangkan keterlibatan siswa 41,94% yang mana siswa kurang terlibat aktif di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran mempengaruhi indikator rajin belajar dan giat menyelesaikan tugas matematik sebesar 61,29% serta indikator tekun dan disiplin sebesar 77,42% yang menandakan bahwa adanya pengaruh yang positif media pembelajaran terhadap aspek afektif siswa atas matematika. Sehingga dapat diharapkan guru dalam penyampaian konsep pembelajaran matematika menggunakan media berbasis ICT dalam pembelajaran guna menumbuhkan minat terhadap matematika yang ditandai dengan tekunnya belajar dan giatnya mengelaborasi masalah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, A. (2019). *Analisis Persepsi dan Minat Belajar Mahasiswa pada Pelaksanaan Praktikum Laboratorium Mekanika Tanah pada Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT-UNM* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Alviyaturrohmah, Saluki, & Muchyidin, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dengan Software Prezi terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azzahrah, A., Putra, H. D., & Habibullah, H. (2023). Implementation of a problem-based learning model assisted with student worksheets to improve mathematical reasoning skill for students of grade X SMK. *Pi Radian: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 55-64.
- Fitiani, N. (2015). Hubungan antara Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Self Confidence Siswa SMP yang Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Jurnal Euclid*, 2(2), 341-251.
- Hamidah, & Chotimah, S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Van Hiele terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 203-208.
- Hendriana, H., & Kadarisma, G. (2019). Self-Efficacy dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 153-164.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- Jamal, F. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika pada Materi Peluang Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Meulaboh Johan Pahlawan. *Maju: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 18-36.
- Khoerunnisa, H. A., Aripin, U., & Hanifah, N. F. (2023). Problem-solving skills of seventh-grade students in ratio topic. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2), 92-104.
- Marlina, R. (2023). Problem based learning with geogebra software on self confidence of junior high school students. *Pi Radian: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 65-72.
- Nuriah, S., Aripin, U., & Rohaeti, E. E. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII pada materi himpunan. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 8 (2), 109-120.
- Oktaviani, R., Salbiah, A. O., Hidayat, W., & Rohaeti, E. E. (2019). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Komunikasi Matematis pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Berdasarkan Kategori Kesalahan Menurut Watson. *JPMI-Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(3), 133-142.
- Rahayu, A. D., Rohaeti, E. E., & Sanjayawati, E. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa MTS di Kota Cimahi terhadap Pembelajaran Matematika. *Journal on Education*, 1(2), 169-173.
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMP Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Alotrop*, 2(1), 78-81.
- Setiawan, D. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP pada Materi Bentuk Aljabar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Palembang).
- Siagiaan, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(2), 122-131.
- Suherman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Utari, A. A., & Hidayatullah, S. P. (2019). Manfaat ICT sebagai Media Pembelajaran di SD Dharmajaya Palembang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca*

*Sarjana Universitas PGRI Palembang.*

Yuniharto, B. S., & Susanti, M. M. I. (2019). Peningkatan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas IIIA SDN Maguwoharjo 1 melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. *Elementary Journal*, 1(2), 22–32.