

Systematic literature review: apakah media pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar matematika?

Ice Dwi Novelza¹, Rhomiy Handican²

¹ Mahasiswa Tadris Matematika, FTIK, Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Kerinci

² Jurusan Tadris Matematika, FTIK, Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Kerinci

icenovelza@gmail.com

Diterima: 22-12-2022; Direvisi: 29-03-2023; Dipublikasi: 31-03-2023

Abstract

Learning media is one of the means that can increase the effectiveness and efficiency of teaching and learning activities. The purpose of this study was to examine the effect of using instructional media on student learning outcomes in mathematics. Data is collected through related journals for review. The method used in this study is the SLR (Systematic Literature Review) method. Researchers collect accredited national journal articles sourced from the Google Scholar database with the help of the Publish Or Perish application. The articles used in this study were 16 articles from accredited national journals at Sinta 1 to Sinta 4 obtained from Google Scholar and Publish Or Perish. The articles collected are only articles published in the 2018-2022 timeframe. The results of the study indicate that the use of learning media in learning mathematics is very influential in generating interest and motivation of students and has an impact in student learning outcomes.

Keywords: learning media; systematic literature review; students; mathematics; technology

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Data dikumpulkan melalui jurnal-jurnal yang terkait untuk dikaji. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Peneliti mengumpulkan artikel jurnal nasional terakreditasi yang bersumber dari database *Google Scholar* dengan bantuan aplikasi *Publish Or Perish*. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 16 artikel jurnal nasional terakreditasi pada sinta 1 hingga sinta 4 yang diperoleh dari *google scholar* dan *Publish Or Perish*. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2018-2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika sangat berpengaruh untuk membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran; *systematic literature review*; peserta didik; matematika; teknologi

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan sarana dalam meningkatkan daya pikir manusia (Betyka, Putra, & Erita, 2019). Pembelajaran matematika melatih peserta didik untuk berfikir kritis, kreatif, logis, dan sistematis (Utami & Cahyono, 2020). Hal tersebut juga sejalan dengan yang dipaparkan Suherman (dalam Harahap, Khairani, & Masitoh,

2019) bahwa matematika berasal dari kata *mathematica* artinya ilmu yang diperoleh melalui proses berpikir. Salah satu tujuan dari belajar matematika yaitu menguasai konsep, menguraikan hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep secara fleksibel, efisien, dan akurat dalam memecahkan masalah (Auliya, 2016). Pembelajaran matematika hendaknya menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Akan tetapi masih banyak yang beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan rumit matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang sukar karena bersifat abstrak yang disertai simbol-simbol dan rumus yang membingungkan bagi sebagian orang. Untuk menyikapi pandangan peserta didik terhadap pembelajaran matematika, dibutuhkan peran pendidik untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya (Setyadi, 2017). Inovasi yang dapat dilakukan salah satunya dengan memanfaatkan media guna membangkitkan minat dan motivasi peserta didik yang akan berdampak pada kemampuan matematis dan hasil belajar peserta didik (Sabirin, 2014).

Kemajuan teknologi dan informasi akhir-akhir ini berdampak pada pentingnya faktor pendukung dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dari kemajuan teknologi dan informasi tersebut. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran matematika. Salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu agar mampu menarik perhatian siswa. Perhatian yang didapatkan tersebut akan menumbuhkan minat serta motivasi untuk belajar lebih menyeluruh. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan keterampilan peserta didik, serta meningkatkan kesenangan dan aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Anam (2015) Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberikan intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan hasil penelitian Batubara dan Batubara (2020) media mempunyai pengaruh positif bagi peserta didik. Pengaplikasian media pembelajaran dapat memudahkan berkomunikasi dan berinteraksi antara pendidik dan peserta didik (Astra, Umiatin, & Ruharman, 2012). Selain itu, penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik, lebih bermakna, dan mudah dimengerti oleh peserta didik, dan metode pembelajaran

menjadi bervariasi sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton, serta meningkatnya aktivitas belajar peserta didik (Astra, Umiatin, & Ruharman, 2012).

Penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang baik terhadap pemahaman dan minat belajar peserta didik. Melalui media pembelajaran, siswa dihadapkan langsung dengan situasi dunia nyata yang relevan dengan apa yang dipelajarinya sehingga pembelajar juga lebih menarik, bermakna dan bervariasi sehingga menghindari pembelajaran yang monoton dan kebosanan terhadap peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Peneliti menggunakan metode ini dengan cara mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menginterpretasikan atau menafsirkan semua penelitian yang telah ada. Dengan metode ini, peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang dalam setiap proses mengikuti langkah-langkah yang ditentukan. (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Putra, & Iswara, 2019). Pertama, pertanyaannya yaitu Apakah Media Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika?; Media Pembelajaran Apa yang Digunakan dalam Penelitian Tersebut?

Kedua, untuk mendukung penelitian yang dilakukan peneliti mengumpulkan artikel jurnal yang bersumber dari database *Google Scholar* dengan bantuan aplikasi *Publish Or Perish*. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 16 artikel jurnal nasional terakreditasi pada sinta 1 hingga sinta 4 yang diperoleh dari *google scholar* dan *Publish Or Perish*. Dengan menggunakan kata kunci “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2018-2022. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki penelitian serupa, lalu artikel dianalisis dan dirangkum. Hasil penelitian kemudian dijadikan kedalam satu pembahasan yang utuh pada artikel ini.

Ketiga, pencarian studi literatur yang digunakan antara lain yaitu studi literatur yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta didik, serta hasil penelitian telah dipublikasikan pada jurnal maupun prosiding seminar nasional.

Tahap berikutnya yaitu peneliti mengelompokkan artikel tersebut dalam bentuk tabel. Kemudian peneliti mengidentifikasi atau *mereview*, menganalisis, mengkaji, mengevaluasi serta menafsirkan semua penelitian yang telah ada. Dan pada tahap yang terakhir, peneliti membandingkan hasil temuan dan peneliti memberikan kesimpulan terhadap jurnal-jurnal yang telah dianalisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data artikel yang dianalisis terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika yaitu sebanyak 16 artikel yang dipaparkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi penelitian terkait Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021).	<i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru</i>	Hasil analisis data, penggunaan media pembelajaran video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar. rata-rata skor sebelum dilakukan pre-test yaitu sebesar 61,84, sedangkan rata-rata skor sesudah post-test yaitu sebesar 77,31. Kemudian selisih rata-rata skor sebelum dan sesudah test adalah 15,46.
Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020).	<i>Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika</i>	Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah pemberian pretest pada kelas kontrol sebesar 59,60 dan pada kelas eksperimen sebesar 58,57. Sedangkan hasil posttest menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 65,60 dan pada kelas eksperimen sebesar 75,71.
Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021).	<i>Jurnal Basicedu</i>	Hasil penelitian pada nilai pre-test memperoleh hasil rata-rata sebesar 65,19 sedangkan pada nilai post-test memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dapat disimpulkan dari uji paired sample t-test nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Melalui Daring di SDIT Al Ibrah Gresik.
Astriyani, A., & Fajriani, F. (2020).	<i>Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika</i>	Hasil penelitian, siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih aktif dimana tidak lagi didominasi oleh siswa tertentu saja tetapi hampir setiap siswa ikut aktif. Terbukti dari uji hipotesis uji-t dimana $t_{hitung} = 2,24$ sedangkan $t_{tabel} = 1,745$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 2,24 > t_{tabel} = 1,745$ sehingga H_0 ditolak
Setyawati, E., Hidayati, I. S., &	<i>Intersections</i>	Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan pemahaman konsep matematis

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Hermawan, T. (2020).		pada siswa yang menggunakan multimedia interaktif animasi lebih tinggi daripada pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan Ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media interaktif animasi terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur Tahun Ajaran 2019/2020.
Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018).	<i>JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)</i>	Hasil penelitian diperoleh data dan selanjutnya dianalisis dengan bantuan SPSS untuk pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan penalaran matematika didapat nilai $F_{hitung} = 22,883 > F_{table} = 4,20$ artinya terdapat pengaruh signifikan, untuk pengaruh berpikir kreatif siswa terhadap kemampuan penalaran matematika didapat nilai $F_{hitung} = 49,363 > F_{table} = 4,20$ artinya terdapat pengaruh signifikan, serta untuk pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan berpikir kreatif terhadap kemampuan penalaran matematika didapat nilai $F_{hitung} = 2,704 < F_{table} = 4,20$ artinya terdapat pengaruh tidak signifikan sehingga tidak dilakukan uji lanjut.
Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019).	<i>Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran google classroom. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 43,116$ dengan nilai- $p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Selain itu, nilai skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dan persentase nilai respon mahasiswa masing-masing sebesar 78,31 yang berada pada kategori tinggi dan 83,72% berada pada kategori sangat baik.
Iffah, J. D. N. (2021).	<i>Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media worksheet terhadap hasil belajar siswa kelas VIIIA pada materi Kubus dan Balok. Sehingga worksheet dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk materi Kubus dan Balok.
Novianti, V., Sa'adah, N., & Chotimah, S. (2019).	<i>Journal On Education</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa suatu proses pembelajaran siswa SD yang menggunakan media pembelajaran VBA Excel pada materi bangun datar secara keseluruhan tergolong baik terdapat 2

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Pambudi, R., Afghohani, A., & Farahsanti, I. (2019).	<i>Jurnal Pendidikan</i>	indikator yang masuk kriteria baik sekali yaitu indikator Percaya diri dalam menggunakan matematika (Baik Sekali); indikator Dapat mempertahankan pendapat (Baik Sekali). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media video youtube ada pengaruh terhadap prestasi belajar matematika dibandingkan kelas yang menggunakan media pembelajaran papan tulis. Dengan teknik analisis data yang digunakan adalah uji t-test yang diolah dengan aplikasi Excel.
Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019).	<i>Jurnal Ortopedagogia</i>	Hasil penelitian menunjukkan rata – rata nilai seluruh siswa tunagrahita pada pre test dan post test adalah 52,00 dan 84,00. Disimpulkan bahwa media sempoa geometri berpengaruh terhadap kemampuan berhitung penjumlahan bilangan 1 – 10 pada siswa tunagrahita kelas IV SDLB jombatan VII Jombang.
Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020).	<i>Jurnal Basicedu</i>	Hasil penelitian menunjukkan secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (video swf) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Siswa memberikan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran interaktif (video swf).
Sina, I., Farlina, E., Sukandar, S., & Kariadinata, R. (2019).	<i>Suska Journal of Mathematics Education</i>	Hasil penelitian diperoleh kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media Adobe Flash diseluruh siklus mengalami peningkatan dengan kriteria baik dengan jumlah siswa yang memenuhi kriteria sebanyak 20 siswa dari 32 siswa dan persepsi siswa terhadap penggunaan Adobe Flash dalam pembelajaran Matematika pada umumnya positif.
Bahar, B., & Risnawati, R. (2019).	<i>Publikasi Pendidikan</i>	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media Puzzle pada matapelajaran matematika di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat sehingga memberikan pengaruh yang signifikan.

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Wungguli, D., & Yahya, L. (2020).	<i>Jambura Journal of Mathematics Education</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media ICT lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi dimensi tiga.
Siskiliani, S. (2021).	<i>Journal Pendidikan Matematika</i>	Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar matematika pada siswa SMA YP PGRI 3 Makassar yang diajar dengan model pembelajaran e-learning menggunakan media padlet.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh 16 jurnal atau artikel yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi setelah membaca judul, abstrak, serta isi dari keseluruhan artikel. Secara keseluruhan artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 16 artikel jurnal nasional terakreditasi pada sinta 1 hingga sinta 4 yang diperoleh dari *google scholar* dan *Publish Or Perish*. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2018-2022.

3.1 Media yang diterapkan dalam pembelajaran matematika

Berdasarkan 16 artikel yang dianalisis, terdapat berbagai media yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Tabel hasil analisis media yang diterapkan pada pembelajaran matematika yang dipaparkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Media yang Diterapkan dalam Pembelajaran Matematika

Penelitian dan Tahun	Media yang Diterapkan
Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020).	Video Pembelajaran Media Auto Visual
Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021).	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>
Astriyani, A., & Fajriani, F. (2020).	Media Auto Visual <i>Youtube</i>
Setyawati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020).	Multimedia Interaktif
Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018).	Media Pembelajaran <i>Power Point</i>
Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019).	Media Pembelajaran <i>Google Classroom</i>
Iffah, J. D. N. (2021).	Media <i>Worksheet</i>
Novianti, V., Sa'adah, N., & Chotimah, S. (2019).	Media Pembelajaran Berbasis <i>VBA for Excel</i>
Pambudi, R., Afghohani, A., & Farahsanti, I. (2019).	Media Video <i>Youtube</i>
Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019).	Media Sempoa Geometri
Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020).	Media Pembelajaran Interaktif
Sina, I., Farlina, E., Sukandar, S., & Kariadinata, R. (2019).	Multimedia Interaktif

Penelitian dan Tahun	Media yang Diterapkan
Bahar, B., & Risnawati, R. (2019).	Media <i>Puzzle</i>
Wungguli, D., & Yahya, L. (2020).	Media <i>Berbasis Information and Communication Technology (ICT)</i>
Siskiliani, S. (2021).	Media <i>Padlet</i>

3.2 Pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika

Berdasarkan 16 artikel yang dianalisis, terdapat pengaruh penggunaan media yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Tabel hasil analisis pengaruh penggunaan media yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. yang dipaparkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika

Peneliti dan Tahun	Pengaruh
Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020).	77,31 % berpengaruh baik Pada kelas kontrol sebesar 65,60 dan pada kelas eksperimen sebesar 75,71 (berpengaruh baik)
Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021).	Berpengaruh baik
Astriyani, A., & Fajriani, F. (2020).	Siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih aktif (berpengaruh baik)
Setyawati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Iffah, J. D. N. (2021).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Novianti, V., Sa'adah, N., & Chotimah, S. (2019).	Siswa percaya diri dalam menggunakan matematika (Baik Sekali)
Pambudi, R., Afghohani, A., & Farahsanti, I. (2019).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020).	Siswa memberikan respon positif dan memotivasi siswa (berpengaruh baik)
Sina, I., Farlina, E., Sukandar, S., & Kariadinata, R. (2019).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Bahar, B., & Risnawati, R. (2019).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Wungguli, D., & Yahya, L. (2020).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)
Siskiliani, S. (2021).	Pengaruh signifikan (berpengaruh baik)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, penggunaan media pembelajaran matematika sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik rata-rata skor sebelum dilakukan *pre-test* yaitu sebesar 61,84, sedangkan rata-rata skor sesudah *post-test* yaitu sebesar 77,31 (Pamungkas & Koeswanti, 2021), Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah pemberian pretest pada kelas kontrol sebesar 59,60 dan pada kelas eksperimen sebesar 58,57. Sedangkan hasil posttest menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 65,60 dan

pada kelas eksperimen sebesar 75,71 (Jusmiana, Herianto, & Awalia, 2020), media pembelajaran juga mendapatkan respond yang positif terhadap hasil pembelajaran peserta didik dimana pada nilai *pre-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 65,19 sedangkan pada nilai *post-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08 (Al Mawaddah, Hidayat, Amin, & Hartatik, 2021).

Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dimana Siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih aktif dimana tidak lagi didominasi oleh siswa tertentu saja tetapi hampir setiap siswa ikut aktif (Astriyani & Fajriani, 2020), Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan pemahaman konsep matematis pada siswa yang menggunakan multimedia interaktif animasi lebih tinggi daripada pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (Setyawati, Hidayati, & Hermawan, 2020), media pembelajaran juga pengaruh terhadap kemampuan penalaran matematika dan kreatif peserta didik (Sudiantini & Shinta, 2018).

Media pembelajaran *google classroom* juga berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019), terdapat pengaruh penggunaan media worksheet terhadap hasil belajar siswa kelas VIIIA pada materi Kubus dan Balok (Iffah, 2021), penggunaan media pembelajaran siswa SD yang menggunakan media pembelajaran *VBA Excel* pada materi bangun datar secara keseluruhan tergolong baik (Novianti, Sa'adah, & Chotimah, 2019), kelas yang menggunakan media video youtube ada pengaruh terhadap prestasi belajar matematika dibandingkan kelas yang menggunakan media pembelajaran papan tulis (Pambudi, Afghohani, & Farahsanti, 2019).

Media sempoa geometri berpengaruh terhadap kemampuan berhitung penjumlahan bilangan 1 – 10 pada siswa tunagrahita kelas IV SDLB jombatan VII Jombang (Chasanah & Pradipta, 2019), model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (*video swf*) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa (Harsiwi & Arini, 2020), kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media Adobe Flash diseluruh siklus mengalami peningkatan dengan kriteria baik dengan jumlah siswa yang memenuhi kriteria sebanyak 20 siswa dari 32 siswa dan persepsi siswa terhadap penggunaan Adobe Flash dalam pembelajaran Matematika pada umumnya positif (Sina, Farlina, Sukandar, & Kariadinata, 2019).

Penggunaan media *Puzzle* pada matapelajaran matematika di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat sehingga memberikan pengaruh yang signifikan (Bahar & Risnawati, 2019), rata-rata hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *ICT* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi dimensi tiga (Wungguli & Yahya, 2020), terdapat pengaruh hasil belajar matematika pada siswa SMA YP PGRI 3 Makassar yang diajar dengan model pembelajaran e-learning menggunakan media padlet (Siskiliani, 2021).

4. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika yang telah diteliti seperti penggunaan Video Pembelajaran, Media *Auto Visual*, Media Pembelajaran *Quizizz*, Media *Auto Visual Youtube*, Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran *Power Point*, Media Pembelajaran, *Google Classroom*, Media *Worksheet*, Media Pembelajaran Berbasis VBA for Excel, Media Sempoa Geometri,, Multimedia Interaktif, Media *Puzzle*, Media Berbasis *Information and Communication Technology (ICT)*, Media *Padlet* sangat berpengaruh signifikan (berpengaruh baik) terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran sebagai sumber dalam belajar juga memberikan dampak positif terhadap peserta didik dan peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam belajar.

5. REFERENSI

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Anam, Khoirul. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan, *Jurnal Pendidikan Islam*, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Vol. 4, No. 2, 2015.
- Astra, I. M., Umiatin, & Ruharman, D. (2012). Aplikasi Mobile Learning Fisika dengan Menggunakan Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Pendukung. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18(2), 174. doi: 10.24832/jpnk.v18i2.79.
- Astriyani, A., & Fajriani, F. (2020). Pengaruh penggunaan media audio visual youtube materi pythagoras terhadap keaktifan belajar matematika siswa. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 87-90.
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77-86.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74–84.
- Betyka, F., Putra, A., & Erita, S. (2019). Pengembangan Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Segitiga. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*. doi: 10.24014/juring.v2i2.7684.
- Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 5(1), 12-17.
- Hariati, P. N. S., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap respon siswa dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18-22.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.

- Iffah, J. D. N. (2021). Pengaruh penggunaan Media Worksheet terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 107-116.
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1-11.
- Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 883. doi: 10.33578/pjr.v2i6.6514.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh media pembelajaran google classroom dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59.
- Novianti, V., Sa'adah, N., & Chotimah, S. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis VBA for excel terhadap motivasi siswa SD pada materi bangun datar. *Journal On Education*, 2(1), 110-116.
- Pambudi, R., Afghohani, A., & Farahsanti, I. (2019). Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan*, 28(2), 175-182.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA JOURNAL*, 2(1), 32-39.
- Sabirin, M. (2014). Representasi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan*.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*. doi: 10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92.
- Setyawati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), 26-37.
- Sina, I., Farlina, E., Sukandar, S., & Kariadinata, R. (2019). Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(1), 57-67.
- Siskiliani, S. (2021). Pengaruh penggunaan model pembelajaran e-learning dengan menggunakan media Padlet terhadap hasil belajar matematika pada siswa SMA YP PGRI 3 Makassar. *Journal Pendidikan Matematika*, 1(1), 181-189.
- Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penalaran matematis siswa. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1).
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*. doi: 10.24002/ijis.v1i2.1916.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129-140.

- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 20–26. doi: 10.33365/ji-mr.v1i1.252.
- 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.