

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika

Amilatul Ummi¹, Aprilia Sukma Dewi^{1*}, Astina Rahmawati^{1*},
Silviana Wahidayani¹

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

amilatul692@gmail.com

Diterima: 20-06-2023; Direvisi: 23-06-2023; Dipublikasi: 26-06-2023

Abstract

Learning media is one means that can increase effectiveness and efficiency teaching and learning activities. The purpose of this study was to examine the influence of media use learning on student learning outcomes in mathematics. Data collected through related journals for review. The method used in this research is SLR (Systematic Literature Review) method. Researchers collect accredited national journal articles sourced from Google Scholar. Articles that 18 national journal articles were used in this study Obtained from google scholar. Articles that are collected are only articles that published in the period 2015-2023. The results of the research show that the use of media learning in learning mathematics is very influential to arouse interest and motivation of students and have an impact on student learning outcomes.

Keywords: learning media; 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 siswa 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 Google Scholar. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 18 artikel jurnal nasional yang diperoleh dari google scholar. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2015-2023. 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; hasil belajar; matematika; siswa; teknologi.

1. PENDAHULUAN

Penelitian dalam bidang pendidikan pada dasarnya merupakan ide-ide baru sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Dalam penelitian tersebut berbau berbagai sudut pandang tentang pendidikan yang hendaknya dapat ditanggapi oleh para pendidik untuk menilai sejauh mana fenomena pendidikan telah berkembang.

Dari sekian banyak penelitian yang telah dilakukan, perlu ada panduan terhadap penemuan-penemuan tersebut dikarenakan penelitian yang semakin bertambah akan menghasilkan kontribusi pertambahan jumlah bahan referensi penelitian berikutnya. Tetapi semakin bertambah jumlah penelitian maka dapat menyulitkan peneliti untuk

mengetahui hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan. Dengan adanya panduan terhadap temuan penelitian, peneliti bisa memperoleh informasi awal dari berbagai penelitian yang sudah dilakukan tentang masalah yang terkait dengan penelitian yang diambil.

Kemajuan teknologi dan informasi pada saat ini berpengaruh juga dalam bidang pendidikan yang dapat menunjang pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran, terutama mata pelajaran matematika. Manfaat media pembelajaran diantaranya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa. Perhatian yang menyeluruh dari siswa dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penunjang yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Yenti Winatara Tumangkeng (2018) media mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan media pembelajaran berpengaruh baik terhadap pemahaman dan minat belajar siswa. Melalui media pembelajaran, siswa dihadapkan langsung dengan keadaan yang relevan dengan materi yang dipelajari sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi untuk menghindari pembelajaran yang monoton.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survey. Jenis survey yang digunakan adalah yang bersifat dekriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah jurnal dan artikel Pendidikan Matematika FKIP tentang media pembelajaran tahun 2015-2023. Sampel yang diambil adalah 18 Jurnal dan artikel pendidikan Matematika FKIP tahun 2015-2023 tentang penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan teknik purposive sampling, sampel yang diambil harus memenuhi kriteria sebagai berikut: 1) dibuat oleh mahasiswa pendidikan Matematika; FKIP 2) Diterbitkan tahun 2015-2023; 3) merupakan penelitian kuantitatif; 4) Membahas media pembelajaran yang kaitannya terhadap hasil belajar matematika siswa. Dari 18 artikel dan jurnal yang memenuhi kriteria untuk dijadikan sampel, sebanyak 10 artikel dan jurnal merupakan penelitian eksperimen semu dan 8 artikel merupakan penelitian komparasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan bantuan alat pengumpulan data berupa blangko isian yang disarankan Leo Surisno dkk.

Prosedur dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah-langkah melakukan meta-analisis yang disarankan oleh David B. Wilson dan George A. Kelley (dalam Merriyana, 2006), yaitu: 1) Menetapkan masalah atau topik yang hendak diteliti. Masalah atau topik yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa; 2) Menentukan periode hasil-hasil penelitian yang dijadikan sumber data. Hasil-hasil penelitian yang dijadikan sumber data. Hasil-hasil penelitian yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah artikel dan jurnal mahasiswa pendidikan Matematika FKIP tahun 2015-2023; 3)

Mencari jurnal dan artikel penelitian yang berkaitan dengan masalah atau topic yang hendak diteliti. Pencarian dilakukan dari beberapa sumber, salah satunya mengumpulkan jurnal dan artikel jurusan pendidikan Matematika FKIP di internet. 4) Membaca judul dan abstrak artikel dan jurnal penelitian untuk melihat kesesuaian isinya dengan masalah yang akan diteliti; 5) Memfokuskan penelitian pada masalah, metodologi penelitian seperti jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode, populasi, sampel, teknik penarikan sampel, teknik analisis data, dan hasil; 6) Mengkategorikan masing-masing penelitian; 7) Membandingkan hasil semua penelitian dengan kategorinya; 8) Menganalisis kesimpulan yang ditemukan dengan mengkaji hasil-hasil penelitian itu dengan mengkaji metode dan analisis data dalam setiap penelitian sehingga dapat diketahui keunggulan dan kelemahan penelitian yang dilakukan sebelumnya; 9) Menarik kesimpulan penelitian meta-analisis atas dasar langkah ketujuh dan kedelapan diatas.

Adapun hal-hal yang dilakukan saat analisis data dalam penelitian ini adalah: 1) Menganalisis Effect Size (ES) setiap artikel dan jurnal penggunaan media pembelajaran; 2) Menganalisis Effect Size (ES) artikel dan jurnal berdasarkan jenis klasifikasi media yang digunakan; 3) menganalisis hubungan antarvariabel berdasarkan Effect Size (ES) dari masing-masing jurnal dan artikel untuk melihat keterkaitannya dengan hasil belajar matematika siswa. Hubungan antar variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data artikel yang dianalisis terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika yaitu sebanyak 20 artikel yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Hasil Analisis

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021).	<i>Jurnal Pendidikan Indonesia</i> , 2(06), 943-952.	Hasil analisis data, penggunaan media pembelajaran game quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 63,89 dan meningkat pada siklus I menjadi 66,33 dan siklus II menjadi 74,78. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal adalah 38,89% dan meningkat pada siklus I menjadi 50% dan siklus II menjadi 77,78%.
Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019).	<i>EDUSAINTEK</i> , 3.	Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96, peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 81 dan siklus II sebesar 92, peningkatan respon positif dari siswa sebesar 80% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%
Nafi'ah, T., Hikmayana, D.,	<i>ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model card sort berbasis wordwall dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada dua siklus. Hal

& Arisona, R. D. (2021).	<i>Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan Sederajat</i> , 321-328.	ini dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar pada setiap siklus. Pada siklus I aktivitas belajar siswa mencapai 74, 07% dan pada siklus II meningkat menjadi 92, 59%. Hasil belajar siswa pada siklus I yang mencapai ketuntasan sebesar 70, 38% dan pada siklus II meningkat menjadi 92, 59%. Hasil tersebut meningkat daripada hasil saat pra siklus yang hanya mencapai 44, 44 %.
Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021).	<i>Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan</i> , 3(6), 4628-4636.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung (4,95) > t tabel (1,68) artinya ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar mahasiswa.
Mulyati, S., & Evendi, H. (2020).	<i>GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 3(1), 64-73.	Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 63% dan siklus II sebesar 78%
Rahmijati, E. (2023).	<i>Jurnal Inspirasi Pendidikan</i> , 1(1), 161-176.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah digunakan multimedia mulai siklus I sampai siklus II. Terbukti dari kenaikan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 78,51 kemudian mengalami peningkatan pada siklus II adalah sebesar 81,49. Sehingga terdapat peningkatan nilai hasil belajar sebesar 2,98.
Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022).	<i>Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , 11(1), 161-173.	Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 42,11% pada pra siklus meningkat menjadi 76,31% pada siklus I sehingga terdapat peningkatan sebanyak 34,20% setelah implementasi penggunaan media word wall. Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi pada siklus II dimana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa naik menjadi 86,84%.
Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021).	<i>Jurnal Pendidikan Dasar</i> , 1(1), 68-83.	Hasil dari penelitian ini adalah pada kuesioner respon peserta didik dalam penggunaan media wordwall pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi bilangan cacah sudah sangat efektif dengan nilai rata-rata angket 32,3. Hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik dihasilkan persentase ketuntasan sebesar 88,04 dan sudah 75% jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif.
Nurhayati, S., Suherman, S., & Rahmani, A. (2023).	<i>Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi</i> , 6(2), 102-105.	Hasil penelitian menunjukan penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini ditunjukkan bahwa setelah dilaksanakan tes, rata-rata pada siklus I adalah 67,35. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80,07.
Sidabutar, R. (2021).	<i>Jurnal Ilmiah Aquinas</i> , 4(2), 344-352.	Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran yang memanfaatkan e-learning google classroom memberikan pengaruh positif dan hasil belajar peserta didik dimana dari kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai pretestnya 25,47 dan posttestnya yaitu 86,45. Sedangkan pada kelas eksperimen didapatkan nilai

			rerata pencapaian pembelajaran matematika pada pretest yaitu 26,68 dan posttestnya 90,38.
Utami, (2017).	Y.	<i>Jurnal Mantik Penusa</i> , 1(1).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran proyektor LCD menggunakan program power point berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar matematika siswa dikelas eksperimen diperoleh rata-rata 8,43, sedangkan di kelas kontrol rata-ratanya -7,36.
Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020).		<i>Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)</i> , 1 (2), 8–12.	Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan pada penelitian ini data pretest dan posttest memiliki nilai rata-rata yang berbeda signifikan. Nilai rata-rata pretest 58,45 dan rata-rata posttest 71,08. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran powerpoint melalui google classroom memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Persamaan Trigonometri.
Aulia, N., & Asyhar, (2022).	N. & B.	<i>JTMT: Journal Tadris Matematika</i> , 3(2), 64-69.	Hasil penelitian yang dilakukan disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media video youtube terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Terbukti dengan nilai rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara berurutan di kelas eksperimen 79,87 dan 86,45 sedangkan dikelas kontrol sebesar 73,97 dan 74,05.
Prasetya, (2016).	F.	<i>JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)</i> , 1(2), 257-266.	Hasil penelitian menunjukkan pemberian media audio vosual memberi pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SDN Duren Tiga 01. Terlihat pada hasil nilai rata-ratanya yaitu di kelas kontrol 64,2 dari 20 sampel sedangkan di kelas eksperimen 76,9 dari 20 sampel.
Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017).		<i>DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , 4(2), 87-100.	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran geoboard berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil rerata pretest pada kelas eksperimen dan kontrol secara berurutan yaitu 53,77 dan 54,87. Sedangkan hasil rerata posttest pada kelas eksperimen dan kontrol secara berurutan yaitu 70,43 dan 64,58.
Florayu, B., Isnaini, M., & Testiana, G. (2017).	B., M., & G.	<i>Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 6(1), 45-56.	Berdasarkan hasil analisis data, peningkatan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran komik tidak lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran biasa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pretest pada kelas eksperimen 47,3 dan kelas kontrol 43,7. Sedangkan hasil posttest pada kelas eksperimen 70,65 dan kelas kontrol 66,375.
Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022).	D., V., N., & E. A.	<i>Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)</i> , 4(2), 107-122.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran animasi powtoon mempengaruhi hasil belajar matematika. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil belajar pretest peserta didik kelompok eksperimen adalah 58,89 dan kelompok kontrol 56,89. Sedangkan rata-rata hasil belajar posttest kelompok eksperimen adalah 76,94 dan kelompok kontrol 71,11.

Arsana, I. K., Suarjana, M., & Arini, N. W. (2019).	<i>International Journal of Elementary Education</i> , 3(2), 99-107.	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan mind mapping berbantuan alat peraga tangga garis bilangan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini sesuai dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 20 dan kelompok kontrol yaitu 16,83.
---	--	---

Berdasarkan hasil analisis diperoleh 18 jurnal atau artikel yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi setelah membaca judul, abstrak dan isi dari keseluruhan artikel. Secara keseluruhan artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 18 artikel jurnal nasional yang diperoleh dari *Google Scholar*. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2015-2023.

3.1. Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika

Berdasarkan 18 artikel yang dianalisis, terdapat berbagai media yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Tabel hasil analisis media yang digunakan pada pembelajaran matematika yang dijabarkan pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Analisis Media yang digunakan

Penelitian dan Tahun	Media yang digunakan
Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021).	Media pembelajaran game quizizz
Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019).	Media pembelajaran game quizizz
Naff'ah, T., Hikmayana, D., & Arisona, R. D. (2021).	Media pembelajaran game wordwall
Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021).	Media pembelajaran game kahoot
Mulyati, S., & Evendi, H. (2020).	Media pembelajaran game quizizz
Rahmijati, E. (2023).	Multimedia
Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022).	Media pembelajaran game kahoot
Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021).	Media pembelajaran game wordwall
Nurhayati, S., Suherman, S., & Rahmani, A. (2023).	Media puzzle
Sidabutar, R. (2021).	Media pembelajaran google classroom
Utami, Y. (2017).	Proyektor LCD dan media powerpoint
Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020).	Media powerpoint
Aulia, N., & Asyhar, B. (2022).	Media video youtube
Prasetya, F. (2016).	Media audio visual
Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017).	Media pembelajaran Geoboard
Florayu, B., Isnaini, M., & Testiana, G. (2017).	Media pembelajaran komik
Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022).	Media pembelajaran animasi powtoon
Arsana, I. K., Suarjana, M., & Arini, N. W. (2019).	Media Mind mapping

3.2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa

Tabel 3.3. Pengaruh Media Terhadap Hasil Belajar

Peneliti dan Tahun	Pengaruh
Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021).	Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal adalah 38,89% dan meningkat pada siklus I menjadi 50% dan siklus II menjadi 77,78%.
Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019).	Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96
Nafi'ah, T., Hikmayana, D., & Arisona, R. D. (2021).	Pada siklus I aktivitas belajar siswa mencapai 74,07% dan pada siklus II meningkat menjadi 92, 59%.
Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung $(4,95) > t$ tabel $(1,68)$ artinya ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar mahasiswa.
Mulyati, S., & Evendi, H. (2020).	Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 63% dan siklus II sebesar 78%
Rahmijati, E. (2023).	Terjadi kenaikan nilai rata-rata hasil belajar dari 78,51 ke 81,49. Sehingga terdapat peningkatan nilai hasil belajar sebesar 2,98.
Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022).	Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 42,11% pada pra siklus meningkat menjadi 76,31% pada siklus I, pada siklus II ketuntasan klasikal hasil belajar siswa naik menjadi 86,84%.
Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021).	Hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik dihasilkan persentase ketuntasan sebesar 88,04
Nurhayati, S., Suherman, S., & Rahmani, A. (2023).	Terjadi peningkatan dimana setelah dilaksanakan tes, rata-rata pada siklus I adalah 67,35. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80,07.
Sidabutar, R. (2021).	Hasil penelitiannya nilai rerata pencapaian pembelajaran matematika pada pretest yaitu 26,68 dan posttestnya 90,38 pada kelas eksperimen
Utami, Y. (2017).	Hasil belajar matematika siswa dikelas eksperimen diperoleh rata-rata 8,43, sedangkan di kelas kontrol rata-ratanya -7,36.
Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020).	Nilai rata-rata pretest 58,45 dan rata-rata posttest 71,08.
Aulia, N., & Asyhar, B. (2022).	Nilai rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara berurutan di kelas eksperimen 79,87 dan 86,45
Praselia, F. (2016).	Hasil nilai rata-ratanya yaitu di kelas kontrol 64,2 dan di kelas eksperimen 76,9 dari 20 sampel.
Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017).	Hasil rerata posttest pada kelas eksperimen dan kontrol secara berurutan yaitu 70,43 dan 64,58.
Florayu, B., Isnaini, M., & Testiana, G. (2017).	Hasil posttest pada kelas eksperimen 70,65 dan kelas kontrol 66,375.
Tiow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022).	Rata-rata hasil belajar posttest kelompok eksperimen adalah 76,94 dan kelompok kontrol 71,11.
Arsana, I. K., Suarjana, M., & Arini, N. W. (2019).	Nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 20 dan kelompok kontrol yaitu 16,83.

4. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika yang telah diteliti seperti penggunaan media pembelajaran game quizizz, kahoot, wordwall, media puzzle, media pembelajaran google Classroom, media PowerPoint, video YouTube, media audio visual, media pembelajaran Geoboard, komik, media powtoon dan mindmapping 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

- Annida, S. F., Putra, A. P., & Zaini, M. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Lkpd Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Konsep Pembelahan Sel. *Quantum*, 13(2).
- Arsana, I. K., Suarjana, M., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Penggunaan Mind Mapping berbantuan Alat Peraga Tangga Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 99-107.
- Aulia, N., & Asyhar, B. (2022). Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 64-69.
- Dachi, S. W. (2018). Pengaruh penggunaan multimedia power pointt terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika fkip umsu. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 4(1), 101-105.
- Florayu, B., Isnaini, M., & Testiana, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 45-56.
- Iffah, J. D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Worksheet terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628-4636.
- Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87-100.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161-173.
- Nafi'ah, T., Hikmayana, D., & Arisona, R. D. (2021). Model Card Sort Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan Sederajat*, 321-328.
- Nurhayati, S., Suherman, S., & Rahmani, A. (2023). Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 6(2), 102-105.

- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 1(2), 257-266.
- Rahmijati, E. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Melalui Penggunaan Multimedia. Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 1(1), 161-176.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. EDUSAINTEK, 3.
- Sidabutar, R. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis google classroom dalam menyongsong era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar matematika siswa. Jurnal Ilmiah Aquinas, 4(2), 344-352.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2021, January). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. In Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi) (Vol. 5, No. 1).
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(06), 943-952.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122.
- Tumangkeng, Y. W., Yusmin, E., & Hartoyo, A. (2018). Meta-analisis pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 7(6).
- Utami, Y. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Proyektor Lcd Menggunakan Program Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Volume Kubus Dan Balok Pada Bangun Ruang. Jurnal Mantik Penusa, 1(1).
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 68-83.
- Yulianto, A., Sisworo, S., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 11(3), 403-414.
- Sagita, D. (2018, January). Peran Bahan Ajar LKS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. In Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan (Vol. 1, pp. 37-44).