

## Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: *Systematic Literature Review*

Aulia Dzikri<sup>1</sup>, Naura Sofie Aisya Hadi<sup>2</sup>, Susilawati Susilawati<sup>3</sup>, Shafira Meiria Rahmasari<sup>4</sup>

<sup>1</sup>STAI Al-Bahjah, Cirebon, Indonesia, [auliadzikrie@gmail.com](mailto:auliadzikrie@gmail.com)

<sup>2</sup>STAI Al-Bahjah, Cirebon, Indonesia, [naurasofieaisya@gmail.com](mailto:naurasofieaisya@gmail.com)

<sup>3</sup>STAI Al-Bahjah, Cirebon, Indonesia, [susilawati@staialbahjah.ac.id](mailto:susilawati@staialbahjah.ac.id)

<sup>4</sup>STAI Al-Bahjah, Cirebon, Indonesia, [shafirameiria@staialbahjah.ac.id](mailto:shafirameiria@staialbahjah.ac.id)

### Article Info

#### *Article history:*

Received Nov 28, 20023

Revised Nov 29, 2023

Accepted Dec 31, 2023

#### *Keywords:*

Media, Pembelajaran,  
Matematika, *Systematic  
Literature Review.*

### ABSTRACT

Learning media is one of the media that is considered effective for improving student learning outcomes. The purpose of this study was to examine the effect of learning media on students' mathematics learning outcomes. The method used is Systematic Literature Review (SLR). Article collection was sourced from Google Scholar published from 2022 to 2023. A total of 14 articles were reviewed. The results showed that the use of learning media had an effect on students' mathematics learning outcomes. The results of this study are expected to help teachers and researchers about the importance of learning media in improving students' mathematics learning outcomes.

### ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa. Metode yang digunakan yaitu Systematic Literature Review (SLR). Pengumpulan artikel bersumber dari *Google Scholar* yang diterbitkan dari tahun 2022 sampai 2023. Diperoleh sebanyak 14 artikel yang dikaji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan peneliti tentang pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### *How to Cite:*

Dzikri, A., Hadi, N. S. A., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(2), 96-107. <https://doi.org/10.61553/abjme.v1i2.55>

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada semua tingkatan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Hermanto & Susilawati, 2023). Menurut matematikawan Carl Friedrich Gauss menyatakan “Mathematics is the queen and servant of the sciences” (Suyitno et al., 2018). Kalimat tersebut diartikan bahwa matematika merupakan ratu ilmu pengetahuan dan juga pelayanan. Artinya, dalam pembelajaran mata pelajaran matematika hanya membutuhkan dirinya sendiri, adapun yang dimaksud pelayanan disini adalah bahwa matematika selalu ada dalam melayani ilmu pengetahuan lainnya. Sehingga matematika sangat penting untuk dipelajari. Hal ini sejalan dengan Hijriani dan Simarmata (2023) yang menyatakan bahwa matematika penting dipelajari karena dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan interaksi antara pendidik, peserta didik dan komponen lainnya untuk mengembangkan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir siswa (Gusteti & Neviyani, 2022). Sejalan dengan hal itu Jediut et al. (2022) megemukakan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya sekedar berkaitan dengan perhitungan, namun lebih difokuskan kepada hubungan, pola, bentuk, struktur, fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Sehingga, untuk memahami materi pembelajaran matematika siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia NO. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional bagian keempat pasal 12 ayat (1) menjelaskan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi untuk berpartisipasi aktif serta memberikan wadah untuk kreativitas, kemandirian, perkembangan fisik, dan psikologis peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan untuk membuat membuat proses pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Wisada et al. (2019) Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan harus terus mengikuti pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan zaman dalam lingkungan kelas. Sehingga dalam pembelajaran matematika dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Siagian et al. (2023) yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran matematika diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran matematika. Menurut Zahwa dan Syafii (2022) Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi dan guru dapat mengarahkan aktivitas selama proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa (Melyana, 2022). Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai membuat inovasi media dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Bare et al., 2021).

Menurut Amalida dan Halimah (2023) media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Hal ini sejalan dengan Resiani et al. (2015) yang mengemukakan bahwa kemenarikan tampilan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran, karena semakin menarik media pembelajaran siswa semakin termotivasi sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas bahwa dalam pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga kajian literatur ini mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa. Jika peneliti lain yang tertarik dengan pengaruh media pembelajaran pada pembelajaran matematika diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan titik. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman untuk melihat peluang tren penelitian untuk menemukan kebaruan dan mencegah pengulangan di masa depan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan sistematis atau *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR dapat dilakukan *review* secara sistematis untuk mengidentifikasi artikel, mengkaji artikel, mengevaluasi serta menafsirkan artikel penelitian yang tersedia (Triandini et al., 2019). Penelitian dilakukan secara sistematis dengan melalui langkah-langkah tertentu. Langkah

pertama yaitu peneliti mengumpulkan jurnal dari database *Google Scholar* dengan kata kunci “pengaruh media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar”. Selanjutnya artikel yang dipilih dari tahun 2022-2023. Artikel yang diperoleh dengan pencarian kata kunci sebanyak 50 artikel. Langkah selanjutnya yaitu artikel yang sudah diperoleh disaring kembali sesuai dengan judul, abstrak dan hasil penelitian sehingga didapatkan 14 artikel. Langkah terakhir yaitu artikel yang telah didapatkan sebanyak 14 artikel yang akan dijadikan bahan untuk kajian literatur.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan jurnal yang didapat berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan. Identifikasi hasil penelitian dengan mencantumkan nama peneliti, nama jurnal, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, dan hasil penelitian berdasarkan abstrak yang ada.

**Tabel 1.** Identifikasi Hasil Penelitian *Systematic Literature Review* Terhadap Beberapa Jurnal Media Pembelajaran Matematika Tahun 2022-2023

No	Peneliti	Jurnal	Media yang Digunakan	Hasil Penelitian
1.	Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F.	Madaniya	<i>Puzzle</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap minat siswa tetapi hasil belajar belum meningkat secara signifikan.
2.	Pratama, G. C., Waluyo, E., & Setiawan, D.	Jurnal Penelitian Tindakan Kelas	Musik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media musik yang berbantu model pembelajaran <i>discovery</i> mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Bacem 02 Blora.
3.	Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H.	<i>Journal on Education</i>	<i>Puzzle</i>	Hasil pengujian hipotesis diperoleh signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ( $10,741 > 2,110$ ) maka dapat dinyatakan $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak Berdasarkan analisis data, dapat dikatakan bahwa penggunaan media puzzle berdampak pada hasil belajar matematika materi bangun datar.
4.	Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A.	<i>Focus Action Of Research Mathematic</i>	Animasi <i>Powtoon</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) Hasil belajar siswa pada kelas yang diajarkan dengan media animasi <i>powtoon</i> lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional. (b) Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar. (c) Untuk siswa pada kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan media animasi

No	Peneliti	Jurnal	Media yang Digunakan	Hasil Penelitian
				<i>powtoon</i> lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media konvensional. (d) Untuk siswa pada kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan media animasi <i>powtoon</i> lebih tinggi dari media konvensional.
5.	Aliyah, A., & Purwanto, S. E.	Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya	<i>Powtoon</i>	Hasil uji-t dengan hasil t-hitung > t-tabel (30,098 > 2,0930) mengacu pada hasil yang diperoleh, disimpulkan bahwa ditemukan pengaruh media pembelajaran <i>powtoon</i> pada hasil belajar matematika untuk materi perkalian siswa sekolah dasar.
6.	Yani, V. P., Azmi, S., Wahidaturrahmi, W. & Turmuzi, M.	<i>Journal of Classroom Action Research</i>	<i>Power-Point</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Kota Bima tahun ajaran 2022/2023 dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis PowerPoint. Hasil belajar matematika siswa eksperimen lebih baik daripada hasil belajar matematika kelas kontrol. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa hasil pretest dan posttest kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, dan penerapan media PowerPoint berdampak sebesar 69% pada hasil belajar matematika siswa.
7.	Akbar, H. F. & Hadi, M. S.	<i>Community Development Journal</i>	<i>Wordwall</i>	Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa.
8.	Alman, A. & Nugrahaeni, N.	Jurnal Papeda	<i>Pop Up Book</i>	Berdasarkan hasil analisis data diperoleh t-hitung > t-tabel (4,597 > 1.714) dengan taraf signifikansi 0.05, yakni (0.000 < 0.05) maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas IIB SD Inpres 15 Kabupaten Sorong.
9.	Sayida, A.	Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika	<i>Google Classroom Berbantuan Whatsapp</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penggunaan media Google Classroom berbantuan WhatsApp memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri, dan (2) berdasarkan nilai Cohen, penggunaan media Google Classroom berbantuan WhatsApp memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngreco Kandat Kediri.

No	Peneliti	Jurnal	Media yang Digunakan	Hasil Penelitian
10.	Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W.	<i>JURNALBASI CEDU</i>	<i>Flash Card Math</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media matematika berbasis flash card dan pendekatan yang melibatkan pembagian pencapaian siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
11.	Juhaeni, J., Amalia, I., Zein, N., & Chusnah, N. I. N.	<i>Journal of Instructional and Development Researches</i>	Roda Berputar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi dua tailed adalah 0,000, yang lebih rendah dari $\alpha=0,05$ . Oleh karena itu, hipotesis pertama ditolak dan hipotesis alternatif diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan roda berputar memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar matematika siswa kelas VI MI Al-Karim Surabaya.
12.	Lawotan, Y. E., Leping, M. M., & Hero, H.	Journal on Education	Kantong Doraemon	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif yang diajukan peneliti diterima, yaitu bahwa penggunaan kantong doraemon memiliki efek yang positif dan signifikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam matematika materi perkalian di kelas III SDI Belang.
13.	Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M.	JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar	<i>Articulate Storyline</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang terpengaruh oleh penerapan media pembelajaran Articulate Story line.
14.	Asyriah, N. & Rahmawati, F.	MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika	3 Dimensi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara media pembelajaran tiga dimensi dan hasil belajar siswa pada materi mengenal bangun ruang di MI Ibnu Athaillah di kelas II. Hasil uji-t, yang menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} = 4,544$ dan $t\text{-tabel} = 1,699$ , masing-masing lebih besar dari $t\text{-tabel}$ , menunjukkan bahwa $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima, yang menunjukkan bahwa media tiga dimensi mempengaruhi hasil belajar siswa tentang konsep mengenal bangun ruang.

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan hasil penelitian 14 artikel tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. Media pembelajaran yang digunakan bervariasi mulai dari bentuk aplikasi maupun alat peraga. Media

pembelajaran matematika yang digunakan yaitu *puzzle*, musik, *powtoon*, *powerpoint*, *wordwall*, *pop up book*, *google classroom* berbantuan *whatsapp*, *flash card math*, roda berputar, kantong doraemon, *articulate storyline*, dan 3 dimensi.

Media pembelajaran yang banyak digunakan yaitu *Powtoon*. Menurut Aliyah dan Purwanto (2022) Aplikasi *Powtoon* yang termasuk ke dalam media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa belajar dengan lebih fokus, menumbuhkan semangat, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Sehingga media pembelajaran *Powtoon* yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi perkalian sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran matematika. Sejalan dengan hasil penelitian Tiwow et al. (2022) bahwa dengan media pembelajaran animasi *powtoon* yang diterapkan dalam pembelajaran matematika dapat berpengaruh pada hasil belajar matematika.

Media pembelajaran lainnya yang banyak digunakan yaitu *Puzzle*. Menurut Saryanti (2022) *Puzzle* adalah permainan di mana siswa harus memasang atau menjodohkan berbagai kotak atau gambar bangun-bangun sehingga membentuk suatu pola. Dalam penelitian Sogen et al. (2023) media *Puzzle* yang digunakan yaitu *Puzzle* matematika yang terdiri dari berbagai bentuk bangun datar seperti persegi panjang, persegi, segitiga, lingkaran, trapesium, jajar genjang, dan layang-layang. Sedangkan media *Puzzle* dalam penelitian Antoro et al. (2023) yaitu *Puzzle* pecahan yang bertujuan untuk memberikan daya tarik pada siswa pada materi ajar yang bersifat abstrak. Hasil penelitian Sogen et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil penelitian Antoro et al. (2023) menunjukkan bahwa media *Puzzle* yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika mempengaruhi hasil belajar siswa namun hasil belajar siswa belum meningkat secara signifikan. Hal ini dikarenakan siswa masih beradaptasi dengan media pembelajaran *Puzzle*.

Media musik adalah media lain yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Musik adalah salah satu sarana untuk menghubungkan indera dan otak manusia, meskipun kita tidak menyadarinya, namun setiap instrumen memiliki arti yang unik (Najiha & Susanti, 2023). Penelitian Pratama et al. (2023) menggunakan media musik dalam pembelajaran matematika yang dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal rumus matematika. Hal ini disebabkan karena musik cenderung

menyenangkan dan bisa menjadi pemicu siswa untuk menyukai matematika. Hasil penelitian Pratama et al. (2023) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media musik. Hal ini berarti bahwa media musik berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Media selanjutnya yaitu *Power-point* dan *Wordwall*. *Power-point* yaitu aplikasi yang membantu membuat presentasi dalam bentuk slide interaktif untuk menyajikan sebuah materi yang efektif dan profesional (Saputra et al., 2023). Hasil penelitian Yani et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *Power-point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Sedangkan *Wordwall* adalah sebuah *platform* gamifikasi *digital* berbasis jaringan yang memungkinkan guru menggunakan berbagai permainan dan kuis dalam menyampaikan sebuah materi (Kristiawati & Wibawa, 2023). Hasil penelitian Akbar dan Hadi (2023) membuktikan bahwa media pembelajaran matematika yang menggunakan *Wordwall* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa.

*Pop Up Book* dan *Google Classroom* Berbantuan *Whatsapp* merupakan media yang digunakan pada pembelajaran matematika. Umam et al. (2019) menyatakan bahwa *Pop Up Book* merupakan inovasi yang berbentuk buku yang dapat menampilkan isi dan potensinya melalui desain tiga dimensi yang dihasilkan dengan penggabungan lipatan, gulungan, maupun putaran. Hasil penelitian Alman dan Nugrahaeni (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* berisi gambar yang dapat timbul dan digerakkan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Menurut Wikipedia (2017) *google classroom* adalah layanan *web* yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas dengan cara *virtual* tanpa harus tatap muka secara langsung dan *web* ini dikembangkan *google* untuk sekolah-sekolah. Sedangkan *whatsapp* adalah *platform* pesan untuk *smartphone* yang mampu beroperasi lintas *platform* (Anwar & Riadi, 2017). Hasil penelitian Sayida (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh menggunakan aplikasi *google classroom* berbantuan *whatsapp* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Selanjutnya yaitu media *flash card math* dan roda berputar. Azhima et al. (2021) menyatakan bahwa *flash card math* adalah sebuah permainan yang mempunyai nilai

edukasi dengan menggunakan kartu-kartu yang bergambar yang dirancang untuk membantu meningkatkan berbagai hal, diantaranya meningkatkan daya ingatan siswa dan pemahaman siswa terkait matematika. Yantik et al. (2022) menerapkan media *flash card math* dengan *Strategi Student Teams Achievement Division (STAD)* yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Juhaeni et al. (2022) menggunakan media roda berputar dalam pembelajaran matematika. Media roda berputar merupakan media pembelajaran materi luas dan keliling lingkaran yang di dalamnya terdapat materi disertai pertanyaan untuk melatih keterampilan membaca dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika pada siswa.

Lewotan et al. (2023) menggunakan media kantong doraemon untuk pembelajaran matematika materi perkalian. Media kantong doraemon ini terletak pada kantongnya yang digunakan untuk perkalian sehingga memberikan pemahaman konsep perkalian dan pengalaman langsung kepada siswa. Hasil penelitian Lewotan et al. (2023) menunjukkan hasil belajar siswa mengalami perubahan yang lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran kantong doraemon. Sehingga media pembelajaran kantong doraemon dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Syam et al. (2023) menerapkan media pembelajaran *articulate storyline* yang berbentuk aplikasi yang melibatkan siswa secara langsung agar aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan komputer secara klasikal. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *articulate storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Asriyah dan Rahmawati (2023) menggunakan media pembelajaran matematika tiga dimensi yaitu bentuk bangun ruang seperti kubus, balok, limas, prisma, dan tabung yang terbuat dari gabus, karton dan kardus bekas. Menurut Amaliyah et al. (2023) pembelajaran bentuk geometri yang menggunakan media tiga dimensi memudahkan siswa memahami materi serta bahan yang digunakan untuk membuat bentuk tiga dimensi mudah di dapatkan dan harganya pun terjangkau. Hasil penelitian Asriyah dan Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran tiga dimensi dengan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang.

Media pembelajaran matematika yang digunakan pada 14 artikel berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sumilat (2018) media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar, yang berarti siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sejalan dengan Asani (2023) yang menyatakan bahwa keterampilan 4C (*creativity, critical thinking, collaboration, dan communication*) dapat dikuasai dengan memanfaatkan media pembelajaran.

## SIMPULAN

Penggunaan media sebagai pembelajaran matematika berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran matematika yang digunakan yaitu *puzzle*, musik, *powtoon*, *power-point*, *wordwall*, *pop up book*, *google classroom* berbantuan *whatsapp*, *flash card math*, roda berputar, kantong doraemon, *articulate storyline*, dan 3 dimensi. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep matematika serta tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar memberikan dampak positif kepada siswa. Sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk lebih semangat dalam belajar matematika.

## REFERENSI

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 921-928.
- Alman, A., & Nugrahaeni, N. (2022). Media Pembelajaran Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 149-155.
- Amaliyah, D. E., Aziz, A., & Purwanto, F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Tiga Dimensi. *IBTIDA'*, 4(01), 12-21.
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399-404.
- Anwar, N., & Riadi, I. (2017). Analisis investigasi forensik whatsapp messenger smartphone terhadap whatsapp berbasis web. *J. Ilm. Tek. Elektro Komput. dan Inform*, 3(1), 1.
- Asyriah, N., & Rahmawati, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran 3 Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenal Bangun Ruang. *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 495-505.

- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008-2016.
- Hermanto, B. D., & Susilawati, S. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matriks. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(1), 22-32.
- Hijriani, L., & Simarmata, J. E. (2023). Pelatihan Matematika Gasing Bagi Siswa. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1425-1434.
- Jediut, M., Madu, F. J., & Mulu, M. (2022). Problematika Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(2), 115-121.
- Juhaeni, J., Amalia, I., Zein, N., Chusnah, N. I. N. U., Fadila, S. E. N., & Wijayanti, S. N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(5), 210-216.
- Kristiawati, K., & Wibawa, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Arrange berbantu media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Bejiarum. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 650-656.
- Lailah, S. I., & Hamidah, I. (2023). Identifikasi Kesulitan Siswa SMP/ITQ Al-Bahjah Pusat dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bilangan Bulat dan Pecahan. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(1), 1-10.
- Lawotan, Y. E., Lembang, M. M., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas III SDI Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6483-6491.
- Najiha, U., & Susanti, E. (2023). Rancangan Eksperimen Perlakuan Musik Terhadap Keakuratan Dan Kecepatan Dalam Mengerjakan Soal Matematika. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 5(2).
- Pratama, G. C., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Musik Pada Materi Menghafal Rumus Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 35-40.
- Permana, N. (2023). Improving Students Mathematics Learning Outcomes Through Sundanese Ethnomathematics: A Systematic Literature Review. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(1), 11-21.
- Resiani, Ni Kadek., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2015). Pengembangan Gameedukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMPN 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol: 3 No: 1
- Saputra, E. P., Setiawati, E. E., Widiyanto, K., & Wahidin, A. J. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Efek Animasi PowerPoint Sebagai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada TPQ Nurul Jihad. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 239-246.
- Saryanti, E. (2022). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Sayida, A. (2022). Media Google classroom berbantuan Whatsapp terhadap hasil belajar matematika siswa MTs. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 211-220.

- Siagian, R. S., Sofwan, M., & Hayati, S. (2023). Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5222-5230.
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6492-6599.
- Sumilat, J. M. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 2 Tataaran. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 40-46.
- Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 231-242.
- 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.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan pop up book bahasa indonesia berbasis budaya Slemptan. *Trapsila: Jurnal pendidikan dasar*, 1(02), 1-11.
- Wikipedia. (2017). Google Classroom. Diakses 28 Desember 2023 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Classroom](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom)
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yani, V. P., Azmi, S., & Turmuzi, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 262-268.
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420-3427.