



## Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD: Studi Pustaka

Ibnu Muthi<sup>1\*</sup>, Hanna Latifah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

\*Corresponding author email: [ibnumuthi@unismabekasi.ac.id](mailto:ibnumuthi@unismabekasi.ac.id)

### Article Info

#### Article history:

Received Agustus 17, 2024

Approved September 23, 2024

#### Keywords:

*Elementary School Students, Interactive Learning Media, Interest in Learning Mathematics*

#### ABSTRACT

*The low interest in learning mathematics in elementary schools is a significant challenge in education, which can affect long-term academic achievement. This study aims to analyze the effect of interactive learning media in increasing students' interest in learning mathematics. The research method used is a Literature Study to systematically examine the effectiveness of the influence of interactive learning media in increasing elementary school students' interest in learning mathematics. The collection of articles sourced from Google Scholar published from 2020 to 2024. A total of 10 articles were reviewed. The results of the study show that interactive learning media, such as educational applications and digital simulations, can increase students' interest in learning by making learning more interesting and making it easier to understand concepts. However, its effectiveness is greatly influenced by the quality of the media and the skills of teachers in using it. The recommendation from this study is the importance of training for teachers to improve their competence in utilizing interactive media and developing a curriculum that supports the integration of technology in learning. The implementation of effective interactive learning media can be a solution to overcome the low interest in learning mathematics in elementary schools, thereby improving students' academic achievement.*

#### ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar menjadi tantangan signifikan dalam pendidikan, yang dapat memengaruhi prestasi akademik jangka panjang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Pustaka untuk mengkaji secara sistematis efektivitas pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dalam pelajaran matematika. Pengumpulan artikel bersumber dari Google Scholar yang diterbitkan dari tahun 2020 sampai 2024. Diperoleh sebanyak 10 artikel yang dikaji. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi edukasi dan simulasi digital, mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kualitas media dan keterampilan guru dalam menggunakannya. Rekomendasi dari penelitian ini adalah pentingnya pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media interaktif serta pengembangan kurikulum yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran. Implementasi media pembelajaran interaktif yang efektif dapat menjadi solusi untuk

---

mengatasi rendahnya minat belajar matematika di sekolah dasar, sehingga meningkatkan prestasi akademik siswa.

---

Copyright © 2024, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



---

**How to cite:** Muthi, I., & Latifah, H. (2024). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD: Studi Pustaka. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(3), 2241-2251. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i3.3324>

---

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memegang peranan penting dalam kurikulum pendidikan di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar. Kemampuan matematika tidak hanya menjadi landasan bagi pemahaman konsep-konsep lebih lanjut dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga memainkan peran kunci dalam pengembangan keterampilan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah (Wulandari, 2020). Oleh karena itu, penguasaan matematika sejak dini menjadi esensial untuk membangun fondasi akademik yang kuat bagi siswa (Isnaini et al., 2023).

Mengajarkan matematika di sekolah dasar sangat penting karena beberapa alasan, seperti yang disorot oleh penelitian terkini. Pertama, pendidikan matematika awal meletakkan pemahaman dasar tentang konsep-konsep penting, yang sangat penting untuk keberhasilan akademis di bidang STEM di kemudian hari. Studi menunjukkan bahwa pemahaman yang kuat tentang keterampilan matematika dasar berkorelasi dengan peningkatan kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis, yang diperlukan untuk menavigasi situasi dunia nyata yang kompleks (Fauzi & Basikin, 2020; Sampel Korompis, 2023). Selain itu, pendidikan matematika mendorong perkembangan kognitif, meningkatkan penalaran logis dan keterampilan analitis anak-anak. Pertumbuhan kognitif ini terkait dengan kinerja yang lebih baik dalam mata pelajaran lain, yang menunjukkan manfaat interdisipliner dari kemahiran matematika (Umar & Miliyawati, 2023). Selain itu, mengajar matematika pada usia dini dapat membantu mengurangi kesenjangan pembelajaran di masa depan, terutama di antara kelompok yang kurang beruntung, dengan menyediakan akses yang adil ke keterampilan penting yang mempromosikan pembelajaran seumur hidup dan kemampuan beradaptasi di pasar kerja yang berubah dengan cepat (Sidik & Wakih, 2020). Dengan demikian, pentingnya pendidikan matematika di sekolah dasar melampaui keterampilan numerik belaka, yang memengaruhi perkembangan kognitif secara keseluruhan dan peluang masa depan.

Namun, meskipun penting, matematika sering kali menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Salah satu alasan yang signifikan adalah persepsi matematika sebagai subjek yang sulit dan abstrak, yang dapat menyebabkan kecemasan dan keterpisahan dari proses pembelajaran (Khaidir & Suhaili, 2023). Selain itu, kurangnya metode pengajaran yang efektif yang memenuhi berbagai gaya belajar dapat memperburuk perasaan tidak mampu dan frustrasi siswa, yang selanjutnya mengurangi minat mereka terhadap subjek tersebut (Li & Yang, 2023). Lebih jauh lagi, penekanan pada hafalan daripada pemahaman konseptual dapat menyebabkan terputusnya relevansi matematika dalam situasi kehidupan nyata, sehingga

membuatnya kurang menarik bagi siswa (Luthfiah Nur Fadilla et al., 2023; Munawwir et al., 2023).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran interaktif telah muncul sebagai salah satu solusi inovatif untuk mengatasi tantangan ini. Media pembelajaran interaktif adalah bentuk pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Media ini mencakup berbagai alat dan platform, seperti aplikasi pendidikan, permainan edukasi, simulasi, video interaktif, dan perangkat lunak pembelajaran adaptif, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa alat interaktif mendorong keterlibatan dan motivasi, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian Moriska (2024), menemukan bahwa siswa yang terpapar media interaktif menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi yang nyata dalam kelas matematika, yang menunjukkan bahwa alat tersebut dapat mengubah persepsi kesulitan menjadi peluang untuk eksplorasi dan kesenangan. Demikian pula penelitian Alfita et al. (2024) melaporkan bahwa lingkungan belajar interaktif tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika yang kompleks, membuatnya lebih mudah diakses oleh siswa. Lebih lanjut, Maghfiroh, Daksana, et al. (2024) menyoroti bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat memenuhi beragam gaya belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, pentingnya matematika sebagai mata pelajaran dasar dan tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan minat belajar siswa memerlukan pendekatan yang inovatif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menawarkan solusi yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung pengembangan minat siswa terhadap matematika. Dengan demikian, integrasi media interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk memastikan siswa dapat meraih pemahaman yang mendalam dan berkelanjutan dalam mata pelajaran ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika di Sekolah Dasar.

Minat belajar mengacu pada motivasi dan keterlibatan intrinsik yang ditunjukkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Minat belajar adalah bentuk energy kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar dan menjadi daya penggerak seseorang untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Jainiyah et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa minat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk relevansi pribadi, nilai materi yang dirasakan, dan lingkungan belajar. Penelitian (Adnyana & Yudaparmita, 2023) menyoroti bahwa konteks pendidikan yang mendukung dapat secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam belajar, menumbuhkan keterlibatan yang lebih mendalam dengan materi pelajaran. (Dewi Gustika et al., 2023) lebih lanjut menekankan bahwa ketika pelajar menemukan konten yang relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan mereka, minat mereka dalam belajar meningkat, yang mengarah pada hasil akademis yang lebih baik. Selain itu, (Siregar et al., 2023) membahas peran keingintahuan dan keinginan untuk menguasai sebagai komponen penting dari minat belajar, yang menunjukkan bahwa elemen-elemen ini mendorong individu untuk mencari pengetahuan secara aktif.

Media pembelajaran interaktif mengacu pada perangkat dan sumber daya pendidikan yang secara aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, memfasilitasi interaksi dua

arah antara konten dan pengguna. Menurut penelitian, media ini dapat mencakup platform digital, simulasi, dan sumber daya multimedia yang mempromosikan partisipasi aktif dan kolaborasi di antara peserta didik (Audina, 2024). Mereka dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dengan memungkinkan peserta didik untuk memanipulasi variabel, menerima umpan balik langsung, dan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah (Umayah et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat memenuhi beragam gaya belajar, membuat pendidikan lebih mudah diakses dan dipersonalisasi (Astuti et al., 2023). Efektivitas perangkat ini sering dikaitkan dengan kemampuannya untuk menumbuhkan motivasi dan keterlibatan, yang sangat penting untuk hasil pembelajaran yang sukses (Zaim et al., 2023). Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif merupakan pendekatan dinamis terhadap pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Studi Pustaka yakni sebuah metodologi penelitian, riset, atau pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis penelitian terkait dengan topik tertentu (Triandini et al. 2019). Mekanisme yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan artikel jurnal dari database Google Scholar menggunakan aplikasi Publish or Perish. Data dikumpulkan dengan melakukan review artikel dan mendokumentasikannya dalam bentuk tabel dalam laporan penelitian. Berdasarkan hasil pencarian, ditemukan 10 artikel jurnal nasional yang diperoleh dari Google Scholar. Dengan kata kunci yang digunakan adalah "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar". Kriteria yang digunakan untuk memilih artikel ilmiah sebagai sumber informasi adalah artikel ilmiah yang telah diterbitkan dalam jurnal pada kurun waktu minimal 5 tahun terakhir yaitu antara tahun 2019 hingga tahun 2023, full text dan open access.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kajian literatur ini, hasil data penelitian yang telah dikumpulkan berisi analisis dan ringkasan dari artikel-artikel yang didokumentasikan terkait dengan media pembelajaran interaktif dan minat belajar siswa yaitu sebanyak 10 artikel yang tersaji dalam tabel berikut ini.

Table 1. Penelitian Terdahulu

Peneliti Dan Tahun	Judul Artikel Dan Jurnal	Hasil Penelitian
(Azzahra Pramudiani, 2022)	& Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membawa pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V di SDN Cipete Selatan 03 Pagi dalam pelajaran matematika dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan Quizizz sebagai media interaktif. Media interaktif seperti Quizizz dengan fitur Lesson dapat

---

(Kamila & Kowiyah, 2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar	<p>membuat pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membuat siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan kesesuaian media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk materi pecahan bagi siswa sekolah dasar terhadap minat belajar matematika siswa. Validasi oleh ahli materi menghasilkan skor 93%, yang dikategorikan sebagai "sangat layak" untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, setelah kuesioner tanggapan siswa setelah percobaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, diperoleh skor 89%, yang menunjukkan kategori "sangat layak" sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan pendidikan. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat berdampak positif pada minat dan keterlibatan siswa dalam belajar matematika.</p>
(Lutfiah et al., 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Pembagian Kelas IV SDN 10 Sitiung	<p>Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi Pembagian kelas IV di SDN 10 Sitiung dinilai sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Validitas media powerpoint interaktif dinilai 93% dengan kategori sangat valid, praktikalitas media dinilai sangat praktis oleh guru dan peserta didik, serta minat belajar peserta didik meningkat dari 69,29%</p>

---

---

(Maghfiroh, Salma, et al., 2024)	Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar	menjadi 91,70% dengan kategori sangat efektif setelah menggunakan media tersebut Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti spidol warna-warni, efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran interaktif menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dan hasil tes yang lebih baik, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
(Azzahra Pramudiani, 2022)	& Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar	Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6, Adobe Flash dan Photoshop, serta multimedia interaktif layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar
(Aliyah & Purwanto, 2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Penggunaan media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada pembelajaran matematika materi perkalian dapat dikatakan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa kelas II.
(Wedayanti & Wiarta, 2022)	Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD	Penerapan multimedia interaktif berbasis model Problem Based Learning dalam pembelajaran memberikan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan kepada siswa karena media dapat dioperasikan langsung oleh siswa secara mandiri sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan menarik minat belajar siswa.
(Syuhendri et al., 2021)	Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif	Hasil validasi ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon

---

---

Dalam memotivasi Siswa belajar Matematika	siswa, multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam memotivasi siswa belajar matematika di kelas
---	---

---

## Pembahasan

Berbagai penelitian telah mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang positif terhadap minat belajar siswa dalam matematika. Misalnya, (Azzahra & Pramudiani, 2022) Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dengan fitur Lesson berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Penelitian ini konsisten dengan temuan (Kamila & Kowiyah, 2022), dimana hasil penelitian menunjukkan kesesuaian media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk materi pecahan bagi siswa sekolah dasar terhadap minat belajar matematika siswa. Validasi oleh ahli materi menghasilkan skor 93%, yang dikategorikan sebagai "sangat layak" untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar

Namun, tidak semua penelitian menunjukkan hasil yang sepenuhnya positif. Beberapa studi menemukan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif sangat bergantung pada faktor-faktor seperti kualitas konten, tingkat interaktivitas, dan cara penggunaannya dalam konteks kelas (Septianing, 2024). Penggunaan media interaktif dalam pengajaran matematika untuk siswa sekolah dasar tidak secara universal menjamin peningkatan minat belajar. Penelitian menunjukkan bahwa sementara media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam beberapa konteks, efektivitasnya bervariasi berdasarkan beberapa faktor, termasuk jenis media yang digunakan dan preferensi belajar individu siswa (Maghfiroh, Daksana, et al., 2024). Misalnya, satu studi menemukan bahwa media interaktif secara signifikan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, terutama ketika diintegrasikan dengan metode pengajaran tradisional (Alfita et al., 2024). Sebaliknya, studi lain menyoroti bahwa ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat menyebabkan ketidakterikatan jika tidak diimbangi dengan kegiatan langsung (Juniah & Revine Siahaan, 2022). Selain itu, beberapa siswa mungkin merespons metode pengajaran konvensional dengan lebih baik, yang menunjukkan bahwa pendekatan satu ukuran untuk semua mungkin tidak efektif (Alfita et al., 2024). Oleh karena itu, sementara media interaktif dapat menjadi alat yang ampuh, dampaknya terhadap minat siswa terhadap matematika bergantung pada implementasi yang cermat dan pertimbangan berbagai kebutuhan belajar (Amalia et al., 2024) (Pratiwi & Wiarta, 2021).

Hipotesis awal dalam kajian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang dianalisis, hipotesis ini umumnya didukung. Sebagian besar literatur yang dikaji menunjukkan bahwa media interaktif mampu menarik minat siswa dan membuat proses belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Namun, beberapa temuan juga menunjukkan bahwa efektivitas media interaktif tidak bersifat universal dan bergantung pada berbagai faktor, seperti kualitas media, cara penggunaannya, dan konteks pembelajaran. Misalnya, jika media interaktif digunakan secara tidak konsisten atau tanpa panduan yang jelas, hasilnya bisa tidak seefektif yang diharapkan. Oleh karena itu, temuan-temuan ini menyarankan bahwa keberhasilan media interaktif dalam meningkatkan minat belajar tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada implementasi yang tepat di kelas.

Berdasarkan Tabel di atas, menunjukkan hasil penelitian 10 artikel tentang pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar matematika. Media pembelajaran yang digunakan bervariasi

mulai dari bentuk aplikasi maupun alat peraga. Media pembelajaran matematika yang digunakan yaitu *Quizizz*, *powtoon*, *powerpoint*, *wordwall*, *Canva*, *pop up book*, *google classroom* dan video pembelajaran.

Dan dari hasil di atas dapat di lihat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat lah berpengaruh bagi pembelajaran, hal ini dapat di lihat dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan akibat penggunaan media pembelajaran interaktif. penggunaan media pembelajaran interaktif akan menyajikan suasana yang berbeda dengan pada saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga akan menimbulkan suasana ceria menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami dan memecahkan permasalahan yang ada.

Media pembelajaran interaktif matematika yang digunakan pada 9 artikel berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Karena media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar, yang berarti siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sejalan dengan (Sujono et al., 2023) yang menyatakan bahwa keterampilan 4C (creativity, critical thinking, collaboration, dan communication) dapat dikuasai dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media dapat meningkatkan pembelajaran, pembelajaran akan menjadi lebih efektif. media pembelajaran menjadi komponen yang tidak bisa di lepaskan dari proses pembelajaran. namun perlu di ingat bahwasanya media pembelajara ini bukan hanya sekedar sebagai media permainan namun sebagai sarana pemancing pembelajaran.

Peran seorang guru dalam menghidupkan suasana di kelas juga berpengaruh pada keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif yang di gunakan, hal ini perlu di perhatikan dengan mengingat tugas guru sebagai pembimbing dan pengarah utama di dunia pendidikan. oleh karena itu sukses tidak nya pembelajaran adalah bagaimana seorang guru bisa membuat kerjasama yang baik antara guru dan murid.

Berdasarkan analisis literatur, terdapat beberapa wawasan penting yang dapat diambil. *Pertama*, integrasi media pembelajaran interaktif dalam pengajaran matematika di sekolah dasar dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, asalkan digunakan dengan strategi yang tepat. Guru harus dilatih untuk memanfaatkan media interaktif secara efektif, termasuk dalam memilih konten yang sesuai dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. *Kedua*, ada kebutuhan untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan media pembelajaran interaktif agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. Sebagai contoh, teknologi baru seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) menawarkan potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik bagi siswa. Terakhir, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami bagaimana faktor-faktor seperti budaya sekolah, dukungan dari orang tua, dan akses teknologi di rumah dapat mempengaruhi efektivitas media pembelajaran interaktif.

Dengan memahami dinamika ini, pendidik dapat merancang strategi yang lebih komprehensif untuk meningkatkan minat belajar matematika di sekolah dasar. Secara keseluruhan, meskipun media pembelajaran interaktif menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan minat belajar matematika, keberhasilannya sangat bergantung pada konteks implementasinya. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa sekolah dan guru perlu memberikan perhatian lebih pada pelatihan dan pengembangan kurikulum yang mendukung penggunaan media interaktif secara efektif.

## **KESIMPULAN**



Media pembelajaran interaktif terbukti memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa media interaktif mampu membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep-konsep dengan lebih baik. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas konten, interaktivitas, dan cara penggunaannya oleh guru. Keberhasilan implementasi media interaktif juga memerlukan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi ini secara efektif. Tanpa dukungan dan pelatihan yang memadai, manfaat media interaktif dalam pembelajaran bisa berkurang. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dan pengembangan kurikulum yang mendukung penggunaan teknologi ini menjadi sangat penting. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar, asalkan diintegrasikan dengan strategi yang tepat dan didukung oleh ekosistem pendidikan yang mendukung. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaannya dan mengeksplorasi teknologi baru dalam pendidikan matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Alfita, F. A., Jumadi, & Azzam, D. A. A. (2024). TALIGITAR: Innovative Media in Increasing Elementary School Students' Learning Interest. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(1), 13–23.
- 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. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 4(01). <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Astuti, S. D., Saputri, D., & Sari, I. M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Addie Dapat Menumbuhkan Semangat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *YASIN*, 3(6). <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1661>
- Audina, D. A. A. H. K. S. M. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Problem-Based Learning: Improving Geography Learning Outcomes. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 5(2), 535–551.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Dewi Gustika, C., Nugraha, F., & Heris Mahendra, H. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV A SDN 3 TUGU. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7989>
- Fauzi, C., & Basikin. (2020). The impact of the whole language approach towards children early reading and writing in English. *Journal of Early Childhood Education / Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(1), 94–108. <https://doi.org/10.21009/jpud.141.07>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

- MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6). <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Juniah, & Revine Siahaan, E. (2022). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 4(2). <https://doi.org/10.59030/jkbd.v4i2.45>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Khaidir, C., & Suhaili, N. (2023). Pengaruh Bimbingan Konseling dalam Upaya Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3226>
- Li, L.-M., & Yang, Z. (2023). Research on the Reasons for Incomplete Learning of Mathematics Textbooks by Undergraduate Mathematics Students. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 42(3). <https://doi.org/10.9734/ajess/2023/v42i3917>
- Lutfiah, Z., Linda, P. V., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Pembagian Kelas IV SDN 10 Sitiung. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5800–5808.
- Luthfiah Nur Fadilla, Nelly Manik, & Muhammad Azdi. (2023). ANALISIS FAKTOR INTERNAL KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA KELAS V DI SEKOLAH DASAR QUR'AN AL- MUWAFFAQ KABUPATEN TANGERANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1672>
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.
- Maghfiroh, A. N., Salma, S. N., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2024). *Griya Journal of Mathematics Education and Application Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar Ferelihan El. 4*, 55–64.
- Moriska, A. H. M. (2024). Interactive Learning Multimedia Articulate Storyline as an Alternative Media to Improve Elementary Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 258–269.
- Munawwir, Z., Sari, L. D. K., Hasanah, N., Utami, I. T., & Shalehuddin, M. (2023). SOSIALISASI MATEMATIKA REAKREASI PADA PESERTA DIDIK TINGKAT SD DAN SMP DI DUSUN PAOWAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 1(3). <https://doi.org/10.47668/join.v1i3.803>
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>
- Sampel Korompis, F. L. (2023). Piaget's Theory in Mathematics Education in Elementary School. *International Journal of Research and Review*, 10(6). <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230612>
- Septianing, E. M. F. M. I. A. F. A. (2024). Development of “x-math” game-based learning media to increase student's mathematics learning interest. *Jurnal Aksioma*, 13(2), 434–444.

- Sidik, G. S., & Wakih, A. A. (2020). KESULITAN BELAJAR MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR PADA OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.633>
- Siregar, A., Fitri, A., Assingkily, R., & ... (2023). Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa SMP: Studi Kasus di Desa Karya Jadi, Kecamatan Batang Serangan. ... *Dan Agama Islam*.
- Sujono, R. N., Maryati, M., & Jumadi, J. (2023). Science Virtual Laboratory Implementation to Improve Students' Critical Thinking Skills: A Content Analysis. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 190–195. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.2810>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- Umar, W., & Miliyawati, B. (2023). HILIRISASI PENGGUNAAN OPERASI SUKU ALJABAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD. *PEDAGOGIK*, 11(1). <https://doi.org/10.33387/pedagogik.v11i1.6451>
- Umayah, U., Winandika, G., Azhari, D., & Nofiani, D. (2023). Development of soft skill-based interactive media on thematic learning. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2023.v5i2.156-170>
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.46320>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Zaim, R. A., Annisa, S., Purnomo, E., Widarsa, A. H., & Kharisma, M. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *JSR: Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 7(1). <https://doi.org/10.58486/jsr.v7i1.223>