

# STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Arika Fajar Rahmawati<sup>1</sup>, Diva Berlyana Putri<sup>2</sup>, Siti Mufidatin<sup>3</sup>,  
Ahmad Syafi'i<sup>4</sup>

Pendidikan Matematika, FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro  
Jl Panglima Polim No.46 Bojonegoro

<sup>1</sup>e-mail: [arikafajar45@gmail.com](mailto:arikafajar45@gmail.com)

(Diterima : 3 Mei 2024 , direvisi : 16 Mei 2024 , disetujui: 30 Mei 2024)

## Abstrak

Siswa memerlukan motivasi untuk belajar matematika agar mencapai hasil belajar yang optimal. Namun, sering mengalami kesulitan, terutama dalam mata pelajaran yang sulit seperti matematika. Artikel ini membahas cara melalui media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika. Media ini memiliki peranan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran matematika. Guru harus memilih media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa saat menerapkan strategi pembelajaran ini. Media interaktif seperti permainan matematika online, simulasi, dan aplikasi telepon dapat menarik minat siswa. Selain itu, penggunaan teknologi memungkinkan penyajian materi yang berbeda untuk berbagai jenis siswa. Selain memilih media yang tepat, pembelajaran matematika juga membutuhkan peran aktif guru dalam membuat pengalaman belajar menarik. Diharapkan bahwa prestasi belajar siswa akan meningkat pembentukan pola pikir yang positif tentang matematika. Selain itu dapat menjadi panduan praktis bagi guru untuk membuat strategi pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci** : Strategi pembelajaran, motivasi belajar, media pembelajaran interaktif

## Abstract

*Students need motivation to learn mathematics in order to achieve optimal learning outcomes. However, they often experience difficulties, especially in difficult subjects such as mathematics. This article discusses how interactive learning media can increase students' motivation to learn mathematics. This media has a role in increasing student involvement and interest in the mathematics learning process. Teachers must choose interactive learning media that suits students' needs and characteristics when implementing this learning strategy. Interactive media such as online math games, simulations, and phone applications can attract students' interest. Additionally, the use of technology allows for different presentations of material for different types of students. Apart from choosing the right media, learning mathematics also requires the teacher's active role in making the learning experience interesting. It is hoped that student learning achievement will increase, forming a positive mindset about mathematics. Apart from that, it can be a practical guide for teachers to create learning strategies that utilize interactive media to increase student learning motivation.*

**Keywords:** Learning strategy, learning motivation, interactive learning media

## PENDAHULUAN

Motivasi siswa untuk belajar matematika sangat penting dalam pendidikan modern. Mata pelajaran matematika sering dianggap sulit dan menantang bagi Arika Fajar R., dkk. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

sebagian besar siswa. Tantangan ini dapat memengaruhi keinginan siswa untuk mempelajari dan menguasai konsep matematika yang diajarkan di sekolah. Namun, motivasi yang tinggi untuk belajar matematika sangat penting untuk keberhasilan siswa. Metodologi pengajaran matematika telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran adalah salah satu perkembangan yang paling mencolok. Media interaktif telah menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, termasuk matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi metode yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan memahami konsep motivasi belajar dan efeknya pada pembelajaran matematika, kita dapat membuat pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika dan membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

### ***Motivasi Belajar dalam Konteks Pembelajaran Matematika***

Menurut Zimmerman (2000), motivasi belajar adalah "proses yang memulai, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran" dan merupakan komponen penting yang memengaruhi proses pembelajaran siswa. Motivasi belajar sangat penting dalam pendidikan matematika. Siswa yang sangat bermotivasi cenderung lebih aktif dalam mencari informasi, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengatasi kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran. Namun, seiring dengan meningkatnya tingkat kesulitan materi yang dipelajari, banyak siswa mengalami kecenderungan untuk menyerah atau mengalihkan perhatian mereka dari materi yang dianggap sulit atau tidak menarik. Hal ini dapat menyebabkan penurunan minat siswa dan rendahnya prestasi akademik.

Menurut Deci dan Ryan (1985): hubungan sosial, kompetensi, dan otonomi. Otonomi berarti bahwa seseorang harus merasa mampu melakukan apa yang mereka butuhkan. Kompetensi berarti bahwa seseorang harus merasa mampu melakukan apa yang mereka butuhkan. Namun, dalam lingkungan belajar, hubungan sosial mencakup kebutuhan individu untuk berhubungan dan berinteraksi

*Arika Fajar R., dkk. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

dengan orang lain. Selain itu dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika untuk membangun strategi pembelajaran yang meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan otonomi, kemampuan, dan hubungan sosial siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

### ***Peran Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar***

Di era teknologi saat ini, alat pembelajaran interaktif sangat penting untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Media memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan membuat lingkungan belajar menjadi menarik. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi, mengikuti simulasi, dan mengerjakan latihan-latihan secara interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Garcia-Martinez dan Martinez-Segura (2019), penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa. Selain itu, menurut Clark (2016), media pembelajaran interaktif juga dapat membantu siswa memperoleh keterampilan kritis dan analitis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital saat ini. Oleh karena itu, penggunaan Studi telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika. Menurut Wang dan Peng (2008) menemukan bahwa bermain permainan matematika online dapat meningkatkan minat dan dorongan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian SLR (Systematic Literature Review). Penelitian ini terdiri dari penyelidikan dan evaluasi literatur sebelumnya yang berkaitan dengan subjek penelitian. Oleh karena itu, tinjauan ini merupakan langkah penting dalam penelitian akademik karena membantu peneliti memahami kerangka teori, gagasan, penelitian sebelumnya, temuan yang relevan, dan ruang

*Arika Fajar R., dkk. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

lingkup pengetahuan yang masih belum diketahui. Review literatur review tentang sistem atau bidang ilmu tertentu, seperti sistem informasi, sistem komputer, atau bidang ilmu lainnya akan memfokuskan pada literatur yang relevan dengan topik penelitian. Buku, jurnal, konferensi, dan sumber informasi lainnya yang relevan dengan subjek penelitian dapat menjadi sumber literatur ini. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih baik tentang praktik pembelajaran dan situasi di mana itu dilakukan adalah tujuan utamanya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, hasil yang didapat merupakan hasil analisis dari beberapa jurnal yang dikumpulkan oleh peneliti dari database Google Scholar. Berikut merupakan jurnal yang dikumpulkan terkait Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

**Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Media Pembelajaran Interaktif Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa**

No	Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Lizma Nur Saida dkk, 2019	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer	Menurut hasil uji korelasi, media interaktif berupa presentasi PowerPoint memiliki dampak positif sebesar 44,22% terhadap motivasi belajar, sementara 55,78% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Begitu juga dengan kebiasaan belajar, di mana presentasi PowerPoint berkontribusi sebesar 77,44%, dan sisanya, sebesar 22,56%, dipengaruhi oleh faktor lain. Demikian pula, hasil belajar siswa dipengaruhi sebesar 81,18% oleh penggunaan presentasi PowerPoint,

*Arika Fajar R., dkk. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

			sedangkan 18,82% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu, para penulis menyarankan agar guru menggunakan presentasi PowerPoint secara lebih interaktif guna meningkatkan motivasi dan membentuk kebiasaan belajar yang positif.
2.	Suci Wulandari 2020	Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)	Menurut hasil penelitian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia terbukti bermanfaat bagi guru dalam mengajar matematika serta dapat berfungsi sebagai sumber latihan bagi siswa yang ingin mengembangkan kemampuan mereka secara mandiri. Selain itu, penggunaan media tersebut juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Hasil analisis data berasal dari observasi terhadap penilaian aspek minat belajar siswa, yang mencakup tiga indikator: perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Data yang dihimpun dari observasi ini dianalisis untuk mengevaluasi tingkat minat belajar siswa di dalam kelas kontrol dan eksperimen.

3.	Ketut Agustini dkk (2020)	Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran	Salah satu kemajuan teknologi yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video, yang dapat menjadi alat yang efektif bagi guru dan siswa dalam menyampaikan materi atau referensi pembelajaran. Dalam tiga tahun terakhir, pembelajaran video telah menjadi fokus utama, mengubah perspektif dari "mahal, bagus untuk dimiliki" untuk strategi L & D menjadi "nomal baru". Media pembelajaran video adalah perubahan yang paling signifikan, menurut laporan perusahaan CGS 2017. Tahun 2017, semua permainan berubah, dan video menjadi saluran nomor 1 untuk pengiriman media pembelajaran. Pelatihan berbasis web dan instruktur menempati urutan ke 3 dengan 88% penggunaan, dan video menempati urutan ke 3 dengan 74% penggunaan.
4.	Dina fakhariyana (2021)	Jurnal Pendidikan Matematika, Kudus.	Berdasarkan analisis literatur dari berbagai jurnal, memanfaatkan video interaktif dalam pembelajaran matematika meningkatkan pemahaman matematis siswa lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa video interaktif, terlebih saat pembelajaran daring berlangsung.

5.	Sri Mulyati dkk (2020)	GAUSS: Jurnal Pendidikan M atematika	Matematika adalah mata pelajaran yang wajib bagi semua siswa, mulai dari sekolah dasar hingga jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini dilakukan untuk melatih siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Siswa biasanya menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit.
6.	Lucy Hariadi, M.Psi., Psi.	Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan	Matematika dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berfungsi sebagai model intraktif untuk mengatasi stres saat belajar matematika. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas lima dari dua sekolah dasar yang sudah terbiasa menggunakan komputer dan telepon pintar sebagai alat pembelajaran.
7.	Wigita Rezky Widjayanti (2019)	Jurnal Pendidikan Matematika	Media pembelajaran interaktif berbasis permusuhan yang dikembangkan di sini dipasangkan dengan permainan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari. Siswa dapat belajar matematika dengan yang berarti menawandengan bermain gamebermain game (Siregar Siregar,).2017). Sekitar 85 % siswa% mempelajaribelajar matematika secara menarik dengan bermain game

*Arika Fajar R., dkk. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

			matematika dengan cara yang menarik dengan bermain game.
8.	Marsya Dara Azzahra dkk (2022)	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika	Media interaktif telah dirancang sedemikian rupa agar dapat menyajikan informasi dan memfasilitasi interaksi antara siswa dengan media pembelajaran (Rahma & Nurhayati, 2021). Media interaktif dapat memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Rahma & Nurhayati, 2021). Selain itu, penggunaan media ini juga membantu siswa merasa terlibat dalam pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti, serta menumbuhkan minat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran (Husna et al., 2022).
9.	Almas Zati Hulwani dkk (2021)	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematik	Berdasarkan evaluasi validitas, kepraktisan, dan efek potensial, pendekatan STEM untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif android matematika pada materi trigonometri merupakan pendekatan yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji validitas dilakukan pada tahap review ahli, uji kepraktisan dilakukan pada tahap satu-satu dan kelompok kecil, dan uji efek potensial dilakukan pada tahap uji lapangan.



10.	Edi Irawan dkk (2019)	Jurnal Tadris Matematika	Media interaktif berbasis flash terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman statistika mahasiswa dibandingkan dengan penggunaan PowerPoint. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki keunggulan yang signifikan yang tidak dimiliki oleh jenis media lainnya. Menurut Philips (1997), "IMMhas the potential to accommodate people with different learning styles."
-----	--------------------------	-----------------------------	---

#### A. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah rencana yang mencakup semua strategi dan pendekatan yang akan digunakan guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan penggunaan teknologi adalah beberapa strategi pembelajaran yang populer yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan hasil belajar.

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning): Strategi ini melibatkan siswa dalam proyek yang sulit dan membutuhkan waktu yang lama untuk diselesaikan. Proyek ini mengajarkan siswa berpikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah nyata. "Pembelajaran berbasis proyek menimbulkan energi kreatif yang menyebar antara siswa dan guru", kata Thomas Markham (2011:37).
2. Pembelajaran Kolaboratif: Pembelajaran kolaboratif melibatkan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan akademik. Siswa dimotivasi untuk membantu satu sama lain dan berbagi informasi melalui pendekatan ini. "Pembelajaran kolaboratif mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam, retensi jangka panjang, dan kepuasan di antara siswa,".

3. Teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat lunak pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran sekarang lebih interaktif dan menarik berkat teknologi.

Pembahasan di atas menunjukkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan kualitas pengajaran dan pencapaian belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi serta pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif, para pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa.

## B. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah komponen penting yang memengaruhi kemampuan siswa untuk belajar dan mencapai tujuan akademik mereka. Pada tahun 2019, studi ini menekankan berbagai komponen motivasi belajar, termasuk motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta metode untuk meningkatkan dorongan siswa.

1. Motivasi Intrinsik: Motivasi intrinsik adalah dorongan untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Ini termasuk rasa ingin tahu, minat pribadi, dan keinginan untuk memahami lebih banyak. "Motivasi intrinsik ditandai dengan keterlibatan dalam suatu kegiatan untuk kepentingannya sendiri, tanpa imbalan atau tekanan eksternal" (Deci dan Ryan, 2019 :25).
2. Motivasi Ekstrinsik adalah Dorongan untuk belajar dari sumber luar, seperti pujian, penghargaan, atau hukuman. "Motivasi ekstrinsik dapat efektif dalam memulai perilaku, tetapi mungkin tidak mempertahankan keterlibatan jangka panjang atau mengarah pada pembelajaran mendalam," menurut Vallerand (2019: 45)

Motivasi pembelajaran intrinsik dan eksternal sangat penting. Studi menunjukkan bahwa motivasi intrinsik menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi dan lebih berkelanjutan daripada motivasi ekstrinsik yang dapat memicu perilaku belajar. Dalam pendidikan, pendidik harus tahu

*Arika Fajar R., dkk. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

bagaimana memotivasi siswa mereka dengan baik. Siswa dapat memiliki motivasi intrinsik yang kuat dengan menggunakan strategi seperti memberikan pilihan, menekankan relevansi materi, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Pelajaran ini menunjukkan betapa sulitnya motivasi belajar dan betapa pentingnya menggunakan berbagai metode untuk membantu siswa mengembangkan motivasi yang kuat dan berkelanjutan.

### C. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran. Media tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperkuat motivasi belajar mereka. "Media pembelajaran interaktif menyediakan platform di mana siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran, memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih efektif dan efisien" (Nugroho, 2019: 45). Selain itu Media interaktif biasanya memiliki elemen audio, visual, dan kinestetik yang menarik, yang meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih personal. Ini adalah beberapa keuntungan dari pembelajaran interaktif. Siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat lebih aktif dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada akhirnya, ini meningkatkan hasil belajar mereka (Putri & Wijaya, 2019:67).

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Kelas yaitu Ada banyak platform yang dapat digunakan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi pendidikan, permainan pendidikan, dan simulasi interaktif. Pastikan media yang digunakan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. "Implementasi media pembelajaran interaktif dalam kelas harus direncanakan dengan baik, mencakup pemilihan perangkat lunak yang tepat dan pelatihan guru dalam penggunaannya" (Rahman, 2019, p. 89). Selain implementasi ada juga Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif yaitu Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki beberapa masalah. Salah satunya adalah kebutuhan

*Arika Fajar R., dkk. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

akan infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan guru, dan modifikasi kurikulum. Ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah serta kesiapan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu tantangan utama dalam penggunaan media pembelajaran interaktif (Sari, 2019:102).

## **SIMPULAN**

Dari hasil dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari matematika. Hal ini karena matematika sering dianggap sulit dan menantang bagi sebagian besar siswa. Metodologi pengajaran matematika telah berkembang, dan penggunaan media interaktif adalah salah satu cara terbaik untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan cara-cara yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika dengan menggunakan alat pembelajaran interaktif. Perilaku siswa dipengaruhi oleh motivasi mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Selama proses pembelajaran matematika, penggunaan media interaktif dapat membantu menumbuhkan kebutuhan siswa akan otonomi, kemampuan, dan hubungan sosial.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. 2020. Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*. 4(1): 63.
- 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*. 5.
- Clark, R. E. 1994. Media tidak akan pernah mempengaruhi pembelajaran. *Penelitian Teknologi Pendidikan dan Pengembangan*. 42(2): 21-29.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 1985. Motivasi intrinsik dan penentuan nasib sendiri pada manusia perilaku. New York, NY: Sidang Pleno.
- Deci, EL, & Ryan, RM 2019. Motivasi Intrinsik dan Penentuan Nasib Sendiri dalam Belajar. *Review Psikologi Pendidikan*. 31(1): 20-35.
- Arika Fajar R., dkk. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

- Fakhriyana, D., & Riayah, S. 2021. Optimalisasi pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan media pembelajaran video interaktif terhadap pemahaman matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*. 4(1): 1.
- Hariadi, L., & Gondohanindijo, J. 2021. Model Koping Untuk Mengatasi Stres Belajar Matematika Melalui Aplikasi Berbasis Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, Pekalongan: 28 Juli 2021. Hal: 31-46.
- Irawan, E., & Suryo, T. 2017. Implikasi multimedia interaktif berbasis flash terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*. 10(1): 44.
- Johnson, DW, Johnson, RT, & Smith, KA 1998. Pembelajaran Kooperatif Kembali ke Perguruan Tinggi: Apa Buktinya bahwa Pembelajaran Kooperatif Berhasil?. *Perubahan: Majalah Pendidikan Tinggi*. 30(4): 26-35.
- Laknasa, D. P. A., Abdullah, A. W., Pauweni, K. A., Usman, K., & Kaluku, A. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Discovery Learning. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*. 9(2): 1.
- Markham, T. 2011. Pembelajaran Berbasis Proyek: Sebuah Jembatan yang Cukup Jauh. *Kepemimpinan Pendidikan*. 68(1): 34-37.
- Nugroho, A. 2019. Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 7(1): 45-58.
- Putri, R. A., & Wijaya, T. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 5(2): 65-77.
- Rahman, F. 2019. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif: Studi Kasus di SMA Kota Bandung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 11(3): 85-92.
- Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(9): 1.
- Sari, M. 2019. Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 3(4): 100-110.
- Vallerand, R. J., Pelletier, L.G., & Howard, A. H. 2019. Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi. *Review Tahunan Psikologi*. 70: 91-116.
- Wang, C.C., & Peng, C.J. 2008. Menggunakan avatar untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas enam prestasi dan motivasi dalam mata kuliah matematika. *Komputer & Pendidikan*. 51(4): 1504-1511.

*Arika Fajar R., dkk. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. 2018. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 13(1).
- 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): 47.
- Zimmerman, B.J. 2000. *Mencapai pengaturan diri: Perspektif kognitif sosial*. Dalam M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), Buku pegangan pengaturan diri. San Diego, CA: Pers Akademik.