Vol. 2 No. 1 Februari 2022 e-ISSN : 2797-1031 | p-ISSN : 2797-0744

MEMBANGKITKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERATIF

EDY SUWANTO
SMA Negeri 1 Karangrayung
e-mail: edykarangrayung11@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran matematika pada saat pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Karangrayung tidak berjalan dengan maksimal, banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran daring, tidak mengerjakan tugas, dan bahkan ada beberapa peserta didik yang tidak mengikuti penilaian harian. Hal tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar matematika pada peserta didik dalam kategori rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui minat belajar matematika di saat pandemi Covid-19, mengetahui dampak positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika, dan membangkitkan minat belajar matematika dengan media pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Karangrayung. Tempat penelitian ini di SMA Negeri 1 Karangrayung, Kabupaten Grobogan. Subjek dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas XII MIPA pada tahun pelajaran 2021/2022, dengan jumlah 139 peserta didik yang terdiri 46 laki-laki dan 93 perempuan. Metode dalam penelitian ini dengan membandingkan antara data minat belajar matematika pada kondisi awal dengan data minat belajar matematika pada kondisi akhir. Data minat belajar matematika pada kondisi awal diperoleh dari kuisioner yang diberikan sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif dalam belajar matematika. Sedangkan data minat belajar matematika pada kondisi akhir diperoleh dari kuisioner yang diberikan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif dalam belajar matematika. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persentase minat belajar matematika untuk kategori tinggi pada kondisi awal sebesar 40,29%, dan pada kondisi akhir menjadi 82,01%. Sedangkan persentase minat belajar matematika untuk kategori rendah pada kondisi awal sebesar 59,71% dan pada kondisi akhir menjadi 17,99%. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan minat belajar matematika pada peserta didik kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Karangrayung tahun 2021.
Kata Kunci: membangkitkan minat belajar, matematika, media pembelajaran interaktif

ABSTRACT

Mathematics learning during the Covid-19 pandemic at SMA Negeri 1 Karangrayung did not run optimally, many students did not take online learning, did not do assignments, and there were even some students who did not take daily assessments. This indicates that the interest in learning mathematics in students is in the low category. To overcome these problems, it is necessary to use learning media that can arouse students' interest in learning. One solution is to use interactive learning media. The purpose of this study was to determine interest in learning mathematics during the Covid-19 pandemic, to find out the positive impact of using interactive learning media in learning mathematics, and to generate interest in learning mathematics with interactive learning media in class XII MIPA students at SMA Negeri 1 Karangrayung. The place of this research is SMA Negeri 1 Karangrayung, Grobogan Regency. The subjects in this study were all students of class XII MIPA in the academic year 2021/2022, with a total of 139 students consisting of 46 males and 93 females. The method in this study is to compare the data on interest in learning mathematics in the initial conditions with data on interest in learning mathematics in the final conditions. Data on interest in learning mathematics in the initial conditions were obtained from questionnaires given before students used interactive learning media in learning mathematics. While the data on interest in learning mathematics in the final

condition was obtained from a questionnaire given after students used interactive learning media in learning mathematics. The results of this study indicate that the percentage of interest in learning mathematics for the high category in the initial condition is 40.29%, and in the final condition it is 82.01%. While the percentage of interest in learning mathematics for the low category in the initial condition was 59.71% and in the final condition it was 17.99%. These results prove that the use of interactive learning media can generate interest in learning mathematics in class XII MIPA students at SMA Negeri 1 Karangrayung in 2021.
Keywords: arouse interest in learning, mathematics, interactive learning media

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang sangat memilukan bagi seluruh umat manusia di bumi ini. Penyebaran virus corona ini pada awalnya sangat berdampak bagi dunia ekonomi yang mulai lesu, dan akhirnya kini juga berdampak pada dunia pendidikan. Kebijakan yang sudah diambil oleh banyak negara dan termasuk Negara Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, dan membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menemukan solusi alternatif untuk proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak bisa melaksanakan proses pembelajaran termasuk proses pendidikan pada suatu lembaga pendidikan (Dewi, 2020).

Dengan adanya virus Covid-19 ini membuat pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah-sekolah menjadi berubah dari yang semula tatap muka kemudian menjadi pembelajaran jarak jauh. Di Indonesia, pembelajaran jarak jauh atau daring ini dimulai pada tanggal 16 Maret 2020, termasuk di SMA Negeri 1 Karangrayung. Pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 1 Karangrayung melalui daring pada awalnya tidak ada kendala, barulah beberapa bulan kemudian pembelajaran secara daring tidak berjalan dengan sebagaimana mestinya. Penyebab dari pembelajaran secara daring yang tidak berjalan sebagaimana mestinya disebabkan sebagian besar peserta didik mulai bosan dengan model pembelajaran daring yang selama ini digunakan oleh guru. Kebanyakan guru hanya memberikan materi pelajaran kemudian peserta didik diminta membaca materi tersebut, selanjutnya peserta didik diminta mengerjakan tugas yang diberikan guru melalui WA ataupun melalui google classroom.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu bagaimana caranya agar peserta didik tetap semangat dalam belajar. Perlu inovasi dalam pembelajaran pada kondisi saat ini untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017).

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik, karena minat belajar itu muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk peserta didik dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan pesertya didik itu untuk belajar. Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan bersungguh- sungguh dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019).

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik, minat muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun (Riamin, 2016).

Minat belajar juga mempunyai indikatorindikator di dalamnya yaitu adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya pasrtisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya (Yunitasari & Hanifah, 2020). Minat belajar yang tinggi akan memberikan pengaruh yang tinggi pula terhadap

pemahaman peserta didik. Begitu juga dengan peserta didik yang memiliki minat belajar yang sedang dan rendah, akan berpengaruh dengan pemahaman peserta didik. Oleh sebab itu minat memiliki peranan penting dalam mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Matematika merupakan pelajaran yang sangat membutuhkan suatu penyemangat untuk mempelajarinya. Karena didalam matematika peserta didik mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak, sehingga peserta didik ada yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan (Komariyah, Afifah & Resbiantoro, 2018).

Solusi untuk mengatasi kejenuhan atau kebosanan peserta didik pada saat mengikuti pelajaran matematika serta membangkitkan minat belajar matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut Widjayanti, Masfingatin & Setyansah, (2019) media pembelajaran Interaktif adalah media pembelajaran yang dapat melatih kemandirian peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa harus disertai peran guru, peserta didik dapat berinteraksi dengan media seperti halnya berinteraksi dengan guru. Sedangkan menurut menurut Yanto (2019) media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaanya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran terebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkongkretkan hal yang bersifat abstrak kepada peserta didik akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini peserta didik dapat belajar sesuai yang dikehendakinya dengan cara memilih dari menu yang telah disediakan. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik pada matematika.

Keunggulan dari media pembelajaran interaktif dibanding dengan media pembelajaran yang lain diantaranya dapat menampilkan materi dalam bentuk video, animasi, dan game (permainan). Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien. Karena bersifat interaktif, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, sehingga media pembelajaran interaktif dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Melalui media pembelajaran interaktif ini motivasi belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari media pembelajaran interaktif ini diantaranya apabila guru salah memilih media pembelajaran yang digunakan maka akan menjadikan peserta didik kebingungan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Bagi guru yang membuat media pembelajaran ineraktif sendiri, tentunya menuntut guru untuk kreatif dan berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana minat belajar matematika di masa pandemi Covid-19 pada peserta didik kelas XII MIPA SMA Negeri 1 Karangrayung? (2) Bagaimana dampak positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika pada saat masa pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Karangrayung? (3) Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan minat belajar matematika di masa pandemi Covid-19 pada peserta didik kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Karangrayung? Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui minat belajar matematika di masa pandemi Covid-19 pada peserta didik kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Karangrayung. (2) Mengetahui dampak positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika pada saat masa pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Karangrayung. (3) Membangkitkan minat belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Karangrayung.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini termasuk *best practice*, metode dalam penelitian ini dengan cara membandingkan data pada kondisi awal dengan data pada kondisi akhir. Data pada kondisi awal diperoleh dari kuisioner minat belajar matematika yang diberikan sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif dalam belajar matematika. Sedangkan data pada kondisi akhir diperoleh dari kuisioner minat belajar matematika yang diberikan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif dalam belajar matematika.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Karangrayung, Kabupaten Grobogan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta peserta didik kelas XII MIPA pada tahun pelajaran 2021/2022. Secara rinci subjek kelas XII MIPA 1 sebanyak 35 peserta didik yang terdiri 12 laki-laki dan 23 perempuan, XII MIPA 2 sebanyak 34 peserta didik yang terdiri 12 laki-laki dan 22 perempuan, XII MIPA 3 sebanyak 35 peserta didik yang terdiri 12 laki-laki dan 23 perempuan, dan XII MIPA 4 sebanyak 35 peserta didik yang terdiri 13 laki-laki dan 22 perempuan. Jumlah total subjek sebanyak 139 peserta didik yang terdiri 49 laki-laki dan 90 perempuan.

Pelaksanaan dari awal hingga akhir dalam menyusun penelitian ini selama 6 bulan, dimulai pada bulan Juli 2021 sampai bulan Desember 2021. Pengambilan data kondisi awal pada tanggal 1–24 September 2021, sedangkan pengambilan data kondisi akhir pada tanggal 1–19 November 2021. Pengambilan data pada kondisi awal dan kondisi akhir dengan cara membagikan kuisioner kepada peserta didik, dilanjutkan dengan rekapitulasi data. Rekapitulasi data pada kondisi awal dilaksanakan pada tanggal 27–30 September 2021, sedangkan pada kondisi akhir pada tanggal 22–30 November 2021.

Instrumen kuesioner minat belajar matematika yang digunakan dalam pengambilan data pada kondisi awal dan kondisi akhir berisi tentang indikator minat belajar matematika yang dirumuskan sebagai berikut: (1) Peserta didik tertarik dan senang untuk belajar matematika; (2) Peserta didik ikut berpartisipasi aktif dalam belajar matematika; (3) Peserta didik memperhatikan dan konsentrasi dalam belajar matematika; (4) Peserta didik memiliki perasaan positif dan kemauan belajar matematika yang terus meningkat; (5) Peserta didik merasa nyaman pada saat belajar matematika; dan (6) Peserta didik memiliki kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar matematika.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dikatakan dapat membangkitkan minat belajar matematika apabila persentase jumlah peserta didik yang minat belajarnya kategori ‘Tinggi’ pada kondisi akhir lebih dari persentase jumlah peserta didik yang minat belajarnya kategori ‘Tinggi’ pada kondisi awal. Sedangkan apabila persentase jumlah peserta didik yang minat belajarnya kategori ‘Tinggi’ pada kondisi akhir kurang dari persentase jumlah peserta didik yang minat belajarnya kategori ‘Tinggi’ pada kondisi awal, maka dikatakan media pembelajaran interaktif tidak dapat membangkitkan minat belajar matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data kondisi awal untuk minat belajar matematika diperoleh dari data hasil kuesioner yang sebarkan kepada peserta didik kelas XII MIPA 1, XII MIPA 2, XII MIPA 3 dan XII MIPA 4 pada tanggal 1–27 September 2021. Rekapitulasi data dari kuesioner minat belajar matematika pada kondisi awal secara lengkap tersaji dalam bentuk tabel distribusi frekuensi seperti pada tabel 1.

Tabel 1 Data minat belajar matematika pada kondisi awal

No	Kategori Minat Belajar	Rentang Skor	Frekuensi				Jumlah	Persentase
			XII MIPA 1	XII MIPA 2	XII MIPA 3	XII MIPA 4		
1	Tinggi	19–30	14	16	11	15	56	40,29%
2	Rendah	1–18	21	18	24	20	83	59,71%

	Jumlah		35	34	35	35	139	100%
	Skor Tertinggi		22					
	Skor Terendah		7					
	Rata-rata skor		16,12					
	Standar Deviasi		4,506					

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas, pada kondisi awal jumlah peserta yang minat belajar matematika dalam kategori tinggi ada 56 peserta didik atau sebesar 40,29%. Sedangkan jumlah peserta yang minat belajar matematika dalam kategori 'Rendah' ada 83 peserta didik atau sebesar 59,71%. Rata-rata skor sebesar 16,12 berarti pada kondisi awal kategori minat belajar matematika dalam kategori 'Rendah'.

Data kondisi akhir untuk minat belajar matematika diperoleh dari data hasil kuesioner yang sebarkan kepada peserta didik kelas XII MIPA 1, XII MIPA 2, XII MIPA 3 dan XII MIPA 4 pada tanggal 1–19 November 2021. Rekapitulasi data dari kuesioner minat belajar matematika pada kondisi akhir secara lengkap tersaji dalam bentuk tabel distribusi frekuensi seperti pada tabel 2.

Tabel 2 Data minat belajar matematika pada kondisi akhir

No	Kategori Minat Belajar	Rentang Skor	Frekuensi				Jumlah	Persentase
			XII MIPA 1	XII MIPA 2	XII MIPA 3	XII MIPA 4		
1	Tinggi	19–30	31	24	30	29	114	82,01%
2	Rendah	1–18	4	10	5	6	25	17,99%
	Jumlah		35	34	35	35	139	100%
	Skor Tertinggi		28					
	Skor Terendah		15					
	Rata-rata skor		22,94					
	Standar Deviasi		3,671					

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, pada kondisi akhir jumlah peserta yang minat belajar matematika dalam kategori tinggi ada 114 peserta didik atau sebesar 82,01%. Sedangkan jumlah peserta yang minat belajar matematika dalam kategori 'Rendah' ada 25 peserta didik atau sebesar 17,99%. Rata-rata skor sebesar 22,94 berarti pada kondisi akhir kategori minat belajar matematika dalam kategori 'Tinggi'.

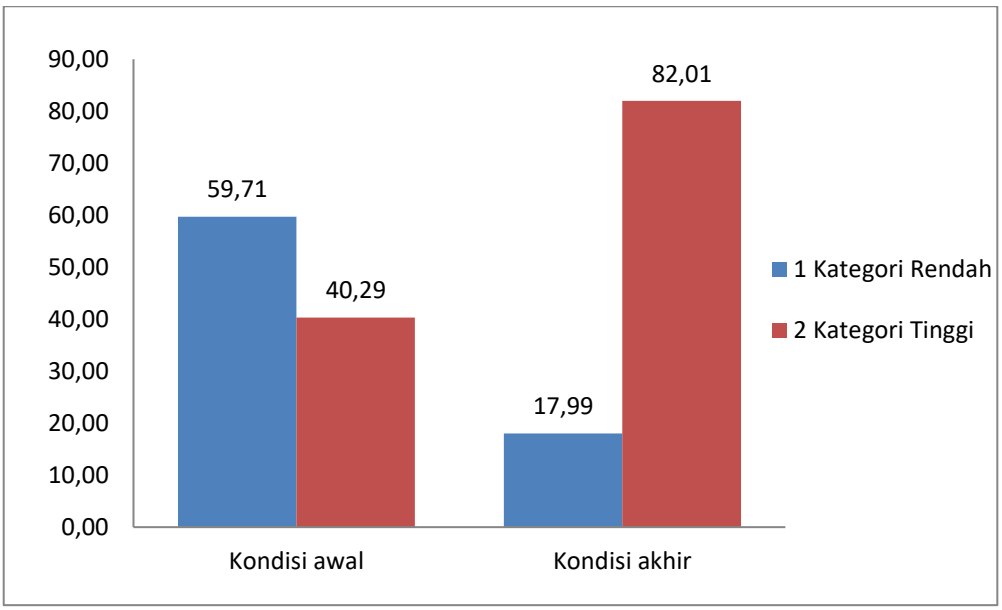
Pembahasan

Berdasarkan data pada tabel 1 dan tabel 2 tersebut di atas, selanjutnya data minat belajar matematika baik pada kondisi awal maupun pada kondisi akhir, selanjutnya dipadukan dalam sebuah tabel distribusi frekuensi yang berisi tentang persentase minat belajar matematika pada kondisi awal dan persentase minat belajar matematika pada kondisi akhir. Persentase minat belajar matematika antara data pada kondisi awal dan data pada kondisi akhir dalam bentuk tabel distribusi frekuensi seperti pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Persentase minat belajar matematika pada kondisi awal dan kondisi akhir

No	Kategori Minat Belajar Matematika	Kondisi Awal	Kondisi Akhir
1	Tinggi	40,29%	82,01%
2	Rendah	59,71%	17,99%

Berdasarkan data pada tabel 3 di atas, persentase minat belajar matematika pada kondisi awal dan kondisi akhir dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram berikut:



Gambar 1 Histogram minat belajar matematika kondisi awal dan kondisi akhir

Berdasarkan tabel 3 serta gambar 1 di atas, dapat terlihat bahwa persentase minat belajar matematika kategori tinggi pada kondisi awal semula 40,29% setelah peserta didik belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika, persentase minat belajar matematika kategori tinggi pada kondisi akhir menjadi 82,01%. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dalam belajar matematika di kelas XII MIPA SMA Negeri 1 Karangrayung Tahun 2021.

Hasil dari pelaksanaan *best practice* ini sesuai dan mendukung dengan hasil penelitian sebelumnya dari: (1) Rachmawati, A.D., Baiduri & Effendi, M. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. (2) Yanto (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi untuk digunakan dan diterapkan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. (3) Hendi, A., Caswita & Haenilah, E. Y. (2020) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif layak digunakan serta lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. (4) Widjayanti, W. R., Masfingatin, T. & Setyansah, R. K. (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis animasi layak digunakan dan dapat membantu jalannya proses pembelajaran matematika. (5) Annisa, N., Saragih, A. H. & Mursid, R. (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. (6) Agustina, R. & Suprianto, D. (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar dengan kriteria menarik untuk digunakan sebagai sumber belajar.

Kondisi peserta didik setelah pelaksanaan *best practice* ini antara lain: (1) peserta didik senang mengikuti pelajaran matematika, (2) peserta didik rajin dan aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika, (3) peserta didik memperhatikan dan konsentrasi dalam mengikuti pelajaran matematika, (4) peserta didik memiliki kemauan dalam belajar matematika, (5) peserta didik merasa nyaman dalam mengikuti pelajaran matematika, dan (6) peserta didik sudah tidak ragu lagi dalam belajar matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *best practice* ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Pada pembelajaran matematika sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif, minat belajar peserta didik dalam kategori rendah, setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, minat belajar peserta didik menjadi kategori tinggi; (2) Penggunaan media

pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika telah memberikan dampak yang positif, yaitu peserta didik menjadi senang belajar matematika; (3) Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan minat belajar matematika pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R. & Suprianto, D. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT) SMATIKA Jurnal, 8(2), 67-73.

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *JP MANPER: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.

Annisa, N., Saragih, A. H. & Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2), 210-221.

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.

Hendi, A., Caswita & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, (4)2, 823-834.

Komariyah, S., Afifah, D. S. N. & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 1-8.

Rachmawati, A. D., Baiduri & Effendi, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540-550.

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JP MANPER: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201.

Widjayanti, W. R., Masfingatin, T. & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

Yunitasari, R. & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan Research & Learning in Education*, 2(3), 232-243. DOI: https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142