Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2025,, Page: 9245-9253

Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa: *Systematic Literature Review*

I Kadek Pebrio Arimbawa[1*], I Putu Pasek Suryawan[2]
[1,2]Universitas Pendidikan Ganesha
Corresponding Author: pebrio@student.undiksha.ac.id

Published: Februari, 2026

ABSTRACT

Rendahnya minat belajar matematika siswa masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran matematika. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum optimal memanfaatkan perkembangan teknologi, sehingga pembelajaran cenderung monoton. Pemanfaatan media dan multimedia interaktif dipandang sebagai salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika serta kontribusinya terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis 15 artikel yang relevan dan dipublikasikan pada rentang tahun 2021 hingga 2025. Artikel diperoleh dari berbagai basis data ilmiah, antara lain Google Scholar, ResearchGate, SINTA, DOAJ, Scopus, dan Web of Science. Artikel-artikel yang terpilih dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi bentuk media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran matematika serta dampaknya terhadap minat belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti multimedia interaktif, aplikasi digital, game edukatif, PowerPoint interaktif, *Wordwall*, serta media berbasis Android, memberikan dampak positif terhadap minat belajar matematika siswa. Media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga mendorong keterlibatan aktif serta motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Namun demikian, penerapan media interaktif masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana, kesiapan guru, serta keterbatasan waktu. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berkelanjutan berupa pelatihan guru dan penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai agar pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran matematika dapat berjalan secara optimal.

Keywords: *Systematic Literature Review*, Multimedia Interaktif, Minat Belajar, Pembelajaran Matematika.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis peserta didik. Matematika merupakan bahasa yang membantu kita mengenali dan memahami pola, keterkaitan, serta struktur yang ada di dunia sekitar kita (Devi & Wiarta., 2024). Namun demikian, pada praktiknya pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika.

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, aktif, dan memiliki motivasi yang kuat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa dengan minat belajar rendah cenderung pasif dan kurang terlibat. Rendahnya minat belajar matematika siswa sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton, penggunaan metode ceramah yang dominan, serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Penelitian oleh Permata et al. (2022) menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu unsur yang memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran (Nugraha et al., 2019). Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah penggunaan multimedia interaktif. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media untuk menyajikan informasi (Farhan & Sudatha., 2023). Multimedia interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Yasa et al. 2021). Penggunaan multimedia pembelajaran pada masa kini dinilai sangat relevan, mengingat tingginya jumlah pengguna smartphone di Indonesia (Pratama et al., 2023). Pemanfaatan multimedia interaktif diharapkan mampu mengubah pembelajaran matematika yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Kristanti & Dantes (2024) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa SD pada pembelajaran dasar. Gea et al. (2025) menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif mampu meningkatkan minat belajar serta hasil belajar matematika siswa. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Rahmadi et al. (2021) yang menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih efektif sekaligus meningkatkan minat belajar. Selain itu, Tasril (2022) dan Ginting et al. (2025) menegaskan bahwa multimedia interaktif dapat mendukung proses pembelajaran matematika dan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media digital dan platform pembelajaran interaktif juga dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika. Hermawan et al. (2024) dan Kasman dan Ilham (2025) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Media berbasis game dan aplikasi digital, seperti game edukatif dan Wordwall, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika (Efendi et al., 2022; Suharto et al., 2025). Selain itu, multimedia interaktif berbasis Android juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu pemahaman konsep matematika siswa (Bito et al., 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar matematika, hasil-hasil penelitian tersebut masih tersebar dalam berbagai artikel dengan fokus, metode, dan bentuk media yang beragam. Selain itu, penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta keterbatasan waktu dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif secara optimal (Suwanto, 2022; Raudah et al., 2024).

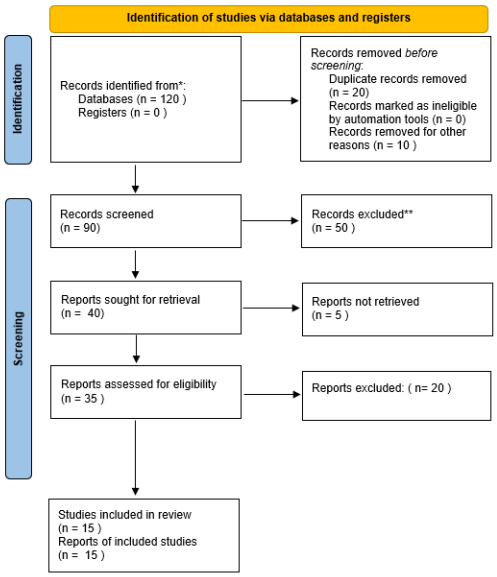
Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kajian yang mampu merangkum, menelaah, dan menganalisis secara sistematis hasil-hasil penelitian terdahulu terkait penggunaan media dan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika, khususnya yang berkaitan dengan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai bentuk media interaktif yang digunakan, kontribusinya terhadap minat belajar matematika siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik, peneliti, dan pemangku kepentingan dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan berorientasi pada peningkatan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). SLR atau dalam bahasa Indonesia disebut tinjauan pustaka sistematis merupakan suatu metodologi penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menyeleksi, serta menganalisis penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diteliti secara sistematis dan terstruktur (Setiawan et al., 2021). Tujuan penggunaan metode SLR adalah untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan penelitian serta temuan-temuan yang berkaitan dengan topik tertentu berdasarkan hasil penelitian yang telah dipublikasikan.

Objek penelitian dalam kajian ini adalah penggunaan media dan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika serta kaitannya dengan minat belajar siswa. Pada tahap awal, peneliti melakukan penelusuran artikel ilmiah dan memperoleh sejumlah artikel hasil pencarian yang kemudian diekspor dan disimpan untuk dilakukan pemeriksaan awal, termasuk pengecekan data duplikat. Proses pengelolaan referensi dilakukan menggunakan aplikasi Mendeley untuk membantu penyaringan artikel. Berdasarkan hasil penyaringan awal, tidak ditemukan artikel duplikat yang harus dikeluarkan dari daftar pustaka.

Selanjutnya, artikel yang telah lolos tahap awal diidentifikasi lebih lanjut dengan cara mengunduh dan membaca full-text artikel secara menyeluruh. Dari proses ini diperoleh sejumlah artikel full-text yang kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian topik, tujuan penelitian, metode, serta fokus pembahasan. Hasil dari proses seleksi tersebut menyisakan 15 artikel yang dinilai paling relevan dan disertakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Proses Penyeleksian Artikel

Desain penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah merangkum, mereview, dan menganalisis hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media dan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika, khususnya yang menyinggung aspek minat belajar siswa. Penelusuran artikel dilakukan melalui berbagai sumber basis data ilmiah, antara lain Google Scholar, ResearchGate, SINTA, DOAJ, Scopus, dan Web of Science.

Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran artikel meliputi multimedia interaktif, pembelajaran matematika, dan minat belajar. Artikel yang dikumpulkan merupakan artikel jurnal yang dipublikasikan dalam rentang waktu tahun 2021 hingga 2025. Berdasarkan hasil penelusuran tersebut, diperoleh 15 artikel yang memiliki kesesuaian dengan fokus penelitian. Selanjutnya, artikel-artikel tersebut dianalisis

untuk mengidentifikasi bentuk media interaktif yang digunakan serta kontribusinya terhadap minat belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil adalah bagian utama artikel ilmiah yang berisi hasil bersih tanpa proses analisis data. Jurnal Nasional terakreditasi Sinta. Tabel 1 memaparkan artikel yang terkait dengan nama penulis, tahun terbit, pertanyaan penelitian, dan metode penelitian yang digunakan.

Tabel 1. Identias Artikel yang Di *review*

No	Penulis	Tahun	Pertanyaan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Gea et al.	2025	Bagaimana pengembangan multimedia interaktif meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa?	Penelitian Pengembangan	Multimedia interaktif valid, praktis, dan efektif meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.
2	Tasril	2022	Bagaimana pengembangan multimedia interaktif mendukung pembelajaran matematika siswa SMA?	Penelitian pengembangan	Aplikasi multimedia interaktif membantu proses belajar matematika dan meningkatkan minat belajar siswa.
3	Rahmadi et al.	2021	Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa?	Penelitian pengembangan	Multimedia pembelajaran membantu siswa memahami konsep matematika serta meningkatkan minat belajar secara lebih efektif.
4	Hermawan et al.	2024	Bagaimana penggunaan PowerPoint interaktif memengaruhi minat belajar matematika siswa MTs?	Penelitian eksperimen	Penggunaan PowerPoint interaktif berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa.
5	Ginting et al.	2025	Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman matematika siswa?	Penelitian pengembangan	Media pembelajaran interaktif membantu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap matematika.
6	Wijayanti dan Fathurrahman	2023	Bagaimana pengembangan multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD?	Penelitian pengembangan	Multimedia interaktif berbasis Adobe Flash layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
7	Suwanto	2022	Bagaimana media pembelajaran interaktif membangkitkan minat belajar matematika siswa SMA?	Studi praktik baik	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membangkitkan minat belajar matematika siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan, kenyamanan, dan keaktifan belajar yang lebih baik selama proses pembelajaran matematika

8	Kasman & Ilham	2025	Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar matematika siswa SD?	Penelitian eksperimen	Penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar.
9	Putri et al.	2025	Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif memengaruhi minat belajar matematika siswa?	Penelitian pengembangan	Media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa.
10	Efendi et al.	2022	Bagaimana penggunaan game interaktif meningkatkan minat belajar siswa?	Penelitian eksperimen	Game interaktif terbukti meningkatkan minat belajar siswa.
11	Suharto et al.	2025	Bagaimana pemanfaatan *Wordwall* memengaruhi minat belajar matematika siswa?	Penelitian kuantitatif	Wordwall bermanfaat sebagai media interaktif dan berpengaruh kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi perkalian.
12	Bito et al.	2023	Bagaimana multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android meningkatkan minat belajar siswa pada koordinat Kartesius?	Penelitian pengembangan	Media tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa, membantu pemahaman materi koordinat Kartesius, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
13	Raudah et al.	2024	Bagaimana media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar	Penelitian studi literatur	Media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif.
14	Hafidz et al.	2023	Bagaimana multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar siswa	Penelitian Pengembangan	Multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Media ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan minat belajar siswa.
15	Mulyoto et al.	2023	Bagaimana penggunaan multimedia interaktif memengaruhi minat belajar siswa	Penelitian Pengembangan	Multimedia interaktif memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dengan meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan keterlibatan siswa

	selama proses pembelajaran

Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa tema atau judul penelitian secara umum berkaitan dengan penggunaan media dan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Artikel-artikel yang direview terbit pada rentang tahun 2021 sampai dengan 2025. Dari 15 artikel yang dianalisis, sebagian besar menggunakan metode penelitian pengembangan, yaitu sebanyak 9 artikel. Selain itu, terdapat 3 artikel dengan metode penelitian eksperimen, 1 artikel dengan metode penelitian kuantitatif, 1 artikel dengan metode studi literatur, dan 1 artikel berupa studi praktik baik. Hal ini menunjukkan bahwa kajian mengenai media interaktif dalam pembelajaran matematika lebih banyak difokuskan pada pengembangan dan uji kelayakan media sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Dari 15 artikel tersebut, diperoleh temuan yang beragam mengenai hubungan media pembelajaran interaktif dengan minat belajar matematika siswa. Hasil analisis meta-temuan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, baik berupa multimedia, game, aplikasi, maupun platform digital, secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Untuk artikel yang ditulis oleh Gea et al. (2025), hubungan media interaktif dan minat belajar matematika terletak pada pengembangan multimedia interaktif yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Multimedia tersebut mampu meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar matematika siswa melalui tampilan yang menarik dan interaksi yang lebih aktif.

Selanjutnya, artikel oleh Tasril (2022) menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif mendukung proses pembelajaran matematika siswa SMA. Media yang dikembangkan membantu siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga minat belajar matematika meningkat. Artikel yang ditulis oleh Rahmadi et al. (2021) mengungkapkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep matematika, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa secara lebih efektif melalui penyajian materi yang interaktif dan kontekstual.

Untuk artikel oleh Hermawan et al. (2024), hubungan media interaktif dan minat belajar matematika terlihat pada penggunaan PowerPoint interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa MTs.Artikel yang ditulis oleh Ginting et al. (2025) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif membantu meningkatkan pemahaman matematika sekaligus menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika, sehingga minat belajar siswa menjadi lebih baik.

Selanjutnya, artikel oleh Wijayanti dan Fathurrahman (2023) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Adobe Flash layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Media yang menarik juga berdampak pada meningkatnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Artikel yang ditulis oleh Suwanto (2022) dalam bentuk studi praktik baik mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membangkitkan minat belajar matematika siswa SMA. Siswa menunjukkan ketertarikan, kenyamanan, serta keaktifan belajar yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk artikel oleh Kasman dan Ilham (2025), hubungan media pembelajaran interaktif dan minat belajar matematika terlihat dari hasil penelitian eksperimen yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

Artikel yang ditulis oleh Putri et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa. Media yang dikembangkan

mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa selama pembelajaran. Selanjutnya, artikel oleh Efendi et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif terbukti meningkatkan minat belajar siswa. Unsur permainan dalam pembelajaran matematika membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Artikel yang ditulis oleh Suharto et al. (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan Wordwall sebagai media interaktif memberikan pengaruh kuat dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa, khususnya pada materi perkalian. Media ini membantu siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Untuk artikel oleh Bito et al. (2023), hubungan multimedia interaktif dan minat belajar matematika terletak pada penggunaan multimedia berbasis Android pada materi koordinat Kartesius. Media tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu pemahaman materi melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Artikel yang ditulis oleh Raudah et al. (2024) melalui studi literatur menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media tersebut juga mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa melalui suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Selanjutnya, artikel oleh Hafidz et al. (2023) menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Media ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan minat belajar siswa. Terakhir, artikel yang ditulis oleh Mulyoto et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya ketertarikan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian hasil temuan di atas, dapat dibuat rangkuman topik bahasan dari masing-masing artikel yang direview meliputi: (1) Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar; (2) Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa; (3) Media Digital dan Game Interaktif dalam Pembelajaran Matematika yang Menunjang Minat Belajar; (4) Platform dan Aplikasi Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Matematika yang Menarik Minat Belajar Siswa; dan (5) Praktik Baik serta Kajian Literatur tentang Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika dan Minat Belajar Siswa.

Tabel 2. Rangkuman Topik Artikel

No	Topik Bahasan	Artikel yang Terkait
1	Pengembangan multimedia interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran matematika serta menumbuhkan minat belajar siswa.	Gea et al. (2025), Tasril (2022), Rahmadi et al. (2021), Ginting et al. (2025), Wijayanti dan Fathurrahman (2023), Putri et al. (2025), Bito et al. (2023), Hafidz et al. (2023), dan Mulyoto et al. (2023).
2	Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran matematika dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa	Hermawan et al. (2024), Kasman dan Ilham (2025), serta Suharto (2022)
3	Pemanfaatan media digital dan game interaktif sebagai alternatif pembelajaran matematika yang lebih variatif dan menyenangkan.	Efendi et al. (2022).
4	penggunaan platform dan aplikasi interaktif sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika.	Suharto et al. (2025) dan Bito et al. (2023)
5	Praktik baik dan hasil kajian literatur yang membahas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika.	Suwanto (2022) dan Raudah et al. (2024)

KESIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik dari pembahasan ini adalah bahwa berdasarkan hasil penelusuran terhadap 15 artikel yang relevan dan berkaitan dengan topik penggunaan media dan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif

memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Berbagai bentuk media yang digunakan, seperti multimedia interaktif, aplikasi digital, game edukatif, PowerPoint interaktif, Wordwall, serta media berbasis Android, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif.

Penggunaan media interaktif tersebut mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan ketertarikan terhadap materi matematika, serta membantu pemahaman konsep melalui penyajian yang visual, kontekstual, dan interaktif. Selain itu, hasil kajian juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif menjadi salah satu strategi penting dalam menumbuhkan minat belajar matematika pada berbagai jenjang pendidikan. Namun demikian, penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana, kesiapan guru dalam menguasai teknologi, serta keterbatasan waktu dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif secara optimal.

Saran dan rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa dengan diketahuinya peran media dan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar matematika, diharapkan pendidik dapat merancang pembelajaran matematika yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru disarankan untuk memanfaatkan berbagai media interaktif yang relevan dengan materi pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keaktifan siswa. Selain itu, diperlukan dukungan berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif agar implementasinya lebih optimal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih mendalam efektivitas media interaktif terhadap aspek pembelajaran matematika lainnya, serta mengembangkan media yang adaptif dan berkelanjutan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Al Hafizd, D., Syafitri, I., Utama, H., Aulia, F., Rifai, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Multimedia Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, *3*(1), 90-94.

Bito, N., Mululing, R. O., & Isa, D. R. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII SMP Negeri 1 Suwawa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, *9*(2), 141-156.

Devi, M. A. G. S., & Wiarta, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, *5*(1), 14-24.

Djatmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar matematika lebih menyenangkan: pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk operasi bilangan bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(4 Nopember), 5045-5060.

Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, *2*(2), 177-187.

Farhan, M., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive Learning Multimedia Based on Indonesian Realistic Mathematics Education in Mathematics Subjects. *Jurnal Edutech Undiksha*, *11*(2), 221-229.

Gea, H., Mendrofa, R. N., Mendrofa, N. K., & Lase, S. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lotu. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, *5*(4), 1242-1255.

Ginting, B. W. B., & Siregar, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, *4*(2), 391-404.

Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, M., Saifullah, I., & Bisri, H. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII madrasah tsanawiyah. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, *3*(2), 87-98.

Kasman, K., & Ilham, I. (2025). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(2), 18-25.

Kristanti, N. N. D., & Dantes, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata Pelajaran Ipas Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *8*(1), 168-180.

Mulyoto, R. H., Sutirna, S., & Effendi, K. N. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Adobe Flash Pada Materi Deret Aritmatika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *6*(2), 170-179.

Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, *7*(1), 12-22.

Permata, A. D., Jampel, I. N., & Mahadewi, L. P. P. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap Di Sd Negeri 4 Bebetin. *Jurnal Edutech Undiksha*, *2*(1).

Pratama, I. G. N. J. A., Sudiarta, I. G. P., & Sukajaya, I. N. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dengan Bantuan Geogebra Pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, *12*(1), 22-33.

Putri, A. K., Yulianti, I., Shukuri, H., & Itasni, K. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Di Kelas Iii Sdn 5 Menteng Kota Palangkaraya. *Elementary School Teacher*, *8*(1), 31-45.

Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(4), 2092-2097.

Setiawan, M., Pujiastuti, E., & Susilo, B. E. (2021). Tinjauan Pustaka Systematik: Pengaruh Kecemasan Terhadap Matematika Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama, 13(2), 239–256.

Suharto, T., Yakin, F. A., & Purwantoro, F. (2025). Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *10*(2), 23-32.

Suwanto, E. (2022). Membangkitkan Minat Belajar Matematika dengan Media Pembelajaran Interatif. SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA, 2(1), 10-16.

Tasril, V. (2022). Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SMA. LOFIAN: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 1(2), 38-44.

Wijayanti, W., & Fathurrahman, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Petuasina Berbasis Adobe Flash Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sd. Joyful Learning Journal, 12(3), 146-151.

Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan semangat belajar siswa melalui multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(1), 104-112.