

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Muhammad Anwar, Lintang Rizqy Septiani*, Nur Khayatun

Prodi Pendidikan Matematika FMIPA, Universitas Negeri Semarang

*lintangrizqy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika di kelas dimana minat siswa terhadap pembelajaran matematika masih rendah. Banyak yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit akibatnya banyak yang kurang menyukai pembelajaran matematika. Rendahnya minat belajar tidak mendorong siswa untuk maju lebih jauh sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika siswa rendah. Penggunaan model dan media pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Interaktif terhadap minat belajar matematika siswa. Sumber data dikumpulkan melalui artikel atau jurnal yang terkait untuk dikaji. Metode yang digunakan yaitu studi literatur. Data direview dari semua artikel atau jurnal yang diterbitkan dalam kurun waktu 8 tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Interaktif berpengaruh positif terhadap pembelajaran matematika. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga nantinya diharapkan mampu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Interaktif; Minat Belajar; PBL (*Problem Based Learning*)

ABSTRACT

This research is motivated by problems that occur in learning mathematics in the classroom where students' interest in learning mathematics is still low. Many think that mathematics is a difficult subject, as a result, many do not like learning mathematics. The low interest in learning does not encourage students to progress further resulting in low mathematics learning outcomes for students. The use of learning models and media is a factor that can influence students' interest in learning mathematics. The purpose of this study was to examine the effect of using Problem Based Learning and Interactive Media learning models on interest in learning mathematics. Sources of data are collected through related articles or journals for review. The method used is literature study. Data were reviewed from all articles or journals published within the last 8 years. The results showed that the use of Problem Based Learning and Interactive Media learning models had a positive effect on learning mathematics. The use of Problem Based Learning and Interactive Media learning models is considered effective in increasing student learning interest so that later it is expected to be able to influence student learning outcomes.

Key words: Interactive Media; Learning Interest; PBL (*Problem Based Learning*)

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini berada pada era revolusi industri 4.0, yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Perkembangan tersebut dapat dibuktikan dengan mudahnya mengakses informasi dari manapun dan berkomunikasi dengan dunia luar. Hal tersebut menyebabkan pola pikir, sikap, dan perilaku masyarakat Indonesia menjadi semakin kompleks. Sumber daya manusia (SDM) sangat penting dalam persaingan dunia kerja. Saat ini persaingan dalam dunia kerja semakin kompleks dan ketat. Oleh karena itu, perlu diadakan peningkatan sumber daya manusia (SDM) dengan cara meningkatkan kesadaran minat dan belajar dalam bidang pendidikan.

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Simbolon, 2014). Seseorang yang berminat belajar cenderung memperhatikan dan memusatkan perhatiannya pada suatu kegiatan belajar yang disukainya (Hasan, 2019). Sehingga kualitas pencapaian

hasil belajar peserta didik itu dipengaruhi oleh minat belajar. Minat peserta didik terhadap matematika masih rendah (Mulyanti et al., 2018). Peserta didik beranggapan bahwa matematika hanya ilmu hitung yang sulit dan susah untuk dipahami. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan ada juga peserta didik yang takut dengan mata pelajaran matematika. Ketakutan peserta didik ini disebabkan karena tingkat kesulitan dalam mempelajarinya, dan akan berakibat pada minat belajar matematika peserta didik menjadi rendah (Mulyani et al., 2018).

Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran dikatakan dapat tercapai dengan baik, jika siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya dan memiliki minat untuk belajar. Karena pentingnya minat belajar akan membuat siswa lebih siap untuk mengikuti semua pelajaran. Rendahnya minat belajar dan hasil belajar matematika dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Pada saat ini kebanyakan guru masih memakai model pembelajaran yang cenderung membuat siswa bosan saat mengikuti pembelajaran. Akibatnya siswa akan merasa bosan, malas, bahkan jenuh untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan soal soal apabila pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton. Siswa juga akan merasa kesulitan untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan kondisi di kehidupan sehari-hari. Rasa takut dan malu untuk bertanya kepada guru juga akan tumbuh dalam diri siswa, bahkan kepada teman sebangku juga seperti itu. Hal tersebut merupakan akibat dari penerapan pembelajaran konvensional dimana pada awalnya siswa sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, namun semakin lama, semangat siswa akan menurun karena suasana kelas yang membosankan dan pasif. Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis pemecahan masalah atau biasa disebut *Problem Based Learning*. Menurut Suyatno dalam Fauzani (2021) *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis pada masalah, dimana masalah tersebut digunakan sebagai stimulus yang mendorong mahasiswa menggunakan pengetahuannya untuk merumuskan sebuah hipotesis, pencarian informasi relevan yang bersifat *student-centered* melalui diskusi dalam sebuah kelompok kecil untuk mendapatkan solusi dari masalah yang diberikan. *Problem Based Learning* dapat dimaknai sebagai metode pendidikan yang mendorong siswa untuk mencari penyelesaian masalah-masalah ilmiah di dunia nyata (Rita, 2022). Suatu pembelajaran dikatakan menerapkan model PBL jika pembelajaran tersebut memiliki ciri-ciri sebagaimana dikemukakan oleh (Wiyoko et al., 2022) sebagai berikut: (1) pemberian masalah kepada siswa biasanya masalah memiliki konteks dengan dunia nyata, (2) pembelajar secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, (3) mempelajari materi yang terkait dengan masalah, dan (4) melaporkan solusi dari masalah.

Nurmala (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar dan mengharuskan siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Fathurrohman, M, 2015). Dalam usaha memecahkan masalah tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut. Dengan demikian pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yenni

(2017) yang menyatakan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh pada hasil belajar Matematika siswa pada materi menyelesaikan masalah.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada pelajaran matematika adalah media pembelajaran yang digunakan. Menurut Istiqlal (2017), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Dalam hal ini, adanya media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Jika ditinjau lebih dalam, penggunaan media cetak (buku) maupun papan tulis sudah mendominasi pada proses pembelajaran matematika selama ini. Bahkan sebagian besar pendidik tidak memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Dalam kasus seperti ini, perlu adanya inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif dan tidak monoton. Media pembelajaran interaktif adalah salah satu media yang cocok untuk dikembangkan dan membuat siswa berinteraksi langsung dengan media. (Siamey, 2018). Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan dan menjadi sumber belajar yang mampu meningkatkan kinerja pembelajaran (Putra, dkk, 2017) dan (Fauyan, 2019).

Pada era revolusi industri 4.0, seorang guru akan dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Teknologi yang semakin maju dan berkembang sudah tentu akan berpengaruh di dunia pendidikan termasuk dalam hal pembelajaran (Kumalasani, 2018). Handayani (2020) menyatakan bahwa peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran materi sangat esensial karena mempengaruhi matematika yang diajarkan dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian Sanusi (2018) dan Dwijayanti (2018) terkait peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Interaktif terhadap minat belajar matematika. Dengan dukungan tampilan visual dan verbal pada media pembelajaran interaktif dan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika yang nantinya juga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi literatur atau kajian kepustakaan. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian. Literatur yang dipakai menggunakan teori-teori yang telah dikemukakan oleh para ahli dibidangnya. Metode yang dipakai dalam kajian pustaka berguna untuk memperoleh data serta informasi dari banyak sumber yang sesuai dengan objek yang dikaji. Tahapan diawali dengan mengumpulkan sumber, menganalisis teori yang sesuai, serta mengkaji objek yang diteliti.

Pada karya tulis ilmiah ini, literature yang diteliti memakai acuan dari berbagai sumber, yakni melingkupi: artikel, jurnal, dan hasil penelitian yang terkait dengan judul karya tulis ilmiah ini. Sumber data dihimpun melalui artikel atau jurnal dan hasil penelitian untuk dianalisis. Data dikaji ulang dari semua artikel

atau jurnal dan hasil penelitian mengenai minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh model pembelajaran PBL dan media pembelajaran matematika interaktif yang dikeluarkan dalam kurun waktu 8 tahun terakhir. Data diambil dengan menggabungkan jurnal atau artikel dari *Google Scholar* dengan kata kuncinya adalah PBL, Media Interaktif, Minat Belajar. Metode ini didasari oleh dasar pertimbangan dengan perlu disusunnya kajian pustaka dalam suatu rancangan penelitian ialah oleh karenanya setiap objek kultural merupakan gejala multidimensi sehingga dapat dianalisis lebih dari satu kali secara berbeda-beda, baik oleh orang yang sama maupun berbeda

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam kajian literatur ini terdapat pada data tabulasi artikel mengenai minat belajar siswa yang ditinjau dari model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran matematika interaktif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penelitian mengenai Minat Belajar Matematika Siswa

Penelitian dan Tahun	Referensi	Hasil penelitian
(Widyadari, 2019)	Pengaruh model pembelajaran PBL terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika peserta didik	Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas hasil sebuah penelitian pada salah satu tingkat pendidikan SMP yang ada di Denpasar, Bali. Yang memperlihatkan bagaimana perbandingan dari minat belajar siswa, hasil belajar siswa, dan perbedaan secara simultan minat belajar dan hasil belajar siswa antara sebuah pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan model pembelajaran konvensional. Yang menghasilkan sebuah kesimpulan agar para pendidik lebih dianjurkan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dibandingkan model pembelajaran konvensional agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa.
(Suci Wulandari, 2020)	Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan Media pembelajaran yang dibuat interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari bilangan bulat pada mata pelajaran matematika di SMP karena memberikan pengalaman bermakna melalui sebuah tampilan pembelajaran yang menarik dan adanya sebuah kegiatan evaluasi. Minat belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media tersebut termasuk ke dalam kategori yang sangat baik pada aspek perhatian siswa terhadap ketertarikan siswa pada pembelajaran dan juga kategori yang sangat baik siswa pada keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi pada setiap soal-soal yang diberikan jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
(Mila C. Paseleng & Rizki Arfiyani, 2015)	Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar	Hasil penelitian ini menguji bahwa dengan adanya media pembelajaran yang dibuat secara interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari operasi perkalian dan operasi pembagian pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat

(Sri Rezeki, 2018)	Pemanfaatan <i>Adobe Flash CS6</i> berbasis <i>problem based learning</i> pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers	terjadi karena dalam pembelajaran nantinya dapat memberikan sebuah pengalaman yang bermakna melalui tampilan pembelajaran yang menarik dan dapat lebih baik diserap, dimengerti dan diingat oleh siswa. Kesimpulan hasil penelitian ini juga didukung dengan hasil data pada aspek perhatian siswa terhadap pembelajaran dengan persentase 82,7% dan 75% pada aspek ketertarikan siswa, sementara itu aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada kategori baik dengan persentase 69,7%, dimana kondisi ini sangat berbanding terbalik sangat jauh dengan hasil aspek pembelajaran siswa pada pembelajaran kelas kontrol.
(Novi Andria Caesariani, 2018)	Pemanfaatan multimedia interaktif pada model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dalam pembelajaran matematika	Hasil penelitian pembahasan ini diperoleh bahwa pemanfaatan <i>Adobe Flash CS6</i> dalam pembelajaran matematika berbasis <i>Problem Based Learning</i> dapat menghasilkan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, minat, pemahaman konsep dan aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika. Dengan <i>software</i> ini siswa lebih aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka miliki. Siswa tidak hanya diposisikan sebagai objek pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi lebih kepada subjek pembelajaran dimana siswa membentuk sendiri pengetahuannya. Hasil penelitian ini merupakan pengaruh penggunaan multimedia interaktif yang digabungkan dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> tampak memberikan pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa secara mandiri karena pembelajarannya yang berlangsung secara menyenangkan. Pemanfaatan multimedia interaktif dan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> yang telah dilaksanakan ini terlihat sangat mempengaruhi perilaku belajar siswa, siswa tampak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa yang meningkat juga. Maka media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut salah satunya adalah adanya peranan multimedia interaktif dalam model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dalam pembelajaran matematika.

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Berdasarkan artikel yang peneliti ambil, didapat hasil yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan

menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin seru dan menarik. Siswa menjadi tertarik untuk belajar matematika. Siswa yang sebelumnya tidak suka dengan matematika, dengan adanya model pembelajaran *Problem Based Learning* ini siswa mulai suka dan tertarik dengan matematika dan mempelajarinya. Dari adanya suatu tugas pemecahan masalah akan mendorong peserta didik untuk berkreaitifitas dan semangat belajar sehingga minat belajar peserta didik meningkat (Titu, 2015).

Pembelajaran berbasis masalah adalah strategi belajar yang langkah awalnya menggunakan masalah kemudian siswa menyelesaikan masalah tersebut dengan mengumpulkan materi dan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya. Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran di kelas dapat membantu siswa, spesifikasi pada kemampuan komunikasi matematis, kemampuan pemecahan masalah, dan saling bekerjasama antar anggota kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah. Pada proses diskusi, Tanya jawab, dan presentasi ini memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa karena mereka mampu berpikir dan mengingatnya dengan baik.

Pada referensi pertama memberikan hasil penelitian bahwa sebuah pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan minat belajar siswa dari sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) serta perbandingan minat belajar siswa dari pengaruh pembelajaran *Problem Based Learning* dan konvensional. Dengan demikian, peneliti lebih menganjurkan kepada setiap pendidik untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Media pembelajaran matematika interaktif merupakan suatu alat yang penggunaannya disatukan dengan tujuan, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran matematika menggunakan media merupakan suatu cara atau strategi yang disukai dan menarik perhatian siswa. Media ini dibuat dengan tujuan agar siswa aktif dan lebih termotivasi serta semangat dalam belajar matematika. Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat berupa apa saja seperti LCD, TV, aplikasi, alat peraga dan masih banyak yang lain yang dapat membuat siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar karena dalam proses belajar mengajar menggunakan media yang menarik dan interaktif sehingga dapat mengembangkan potensi siswa dalam penalaran dan kreativitas. Media pembelajaran matematika interaktif mengarahkan pada pembelajaran yang memberikan keluasan siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan serta memberi kebebasan siswa untuk tertantang melakukan kreasi-kreasi sehingga mendorong kreatifitasnya. Belajar matematika tidak terus dengan menerima atau menghafal rumus-rumus tetapi siswa dapat membangun makna dari apa yang sedang dipelajari siswa menjadi aktif, menyelidiki, merumuskan, membuktikan, serta mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari.

Berdasarkan analisis, terdapat pengaruh media pembelajaran matematika interaktif terhadap minat belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media tersebut termasuk dalam kategori sangat baik pada aspek perhatian ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Sementara itu aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada kategori baik karena mengikuti evaluasi pada setiap soal-soal yang diberikan. Minat belajar siswa yang sangat baik ini kemudian sejalan dengan capaian hasil belajar siswa

yang lebih tinggi pada kelas menggunakan media interaktif dibanding kelas konvensional. Selain itu tanggapan siswa juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan dan memudahkan mereka dalam memahami pelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa media ini dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Media pembelajaran matematika interaktif yang dapat diterapkan pada pembelajaran yaitu media pembelajaran matematika interaktif berbasis visual dan alat peraga. Media pembelajaran matematika interaktif berbasis visual dapat berupa LCD, TV, Canva, PPT, Geogebra, Scratch, Adobe Flash CS6, dsb. Sedangkan media pembelajaran matematika interaktif berbasis alat peraga seperti APM Menara Hanoi, APM Puzzle Tangram 7, APM *Drawing & Sticking Book*, APM Puzzle Bilangan 15, APM Puzzle Bilangan $\frac{3}{4}$, APM Volume Balok, APM Volume Kubus, dsb.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang digabungkan dengan media pembelajaran interaktif matematika memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap minat belajar siswa. Pada referensi keempat menjelaskan bahwa pemanfaatan dan cara penggunaan *software Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers yang berbasis *Problem Based Learning* dapat menghasilkan sebuah pembelajaran multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, minat, pemahaman konsep dan aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika karena konsep model pembelajaran *Problem Based Learning* yakni belajar yang ditujukan pada sebuah masalah dan siswa diminta untuk menentukan pemecahan masalahnya yang mana jika digabungkan dengan adanya media pembelajaran interaktif maka akan membuat daya pemahaman siswa semakin baik, karena siswa tidak perlu mengimajinasikan terlebih dahulu suatu masalah karena siswa dapat melihat secara visual yang nyata sehingga berkemungkinan dapat memahami masalahnya sesuai dengan maksud soal dengan baik dan benar. Dengan *software* ini siswa lebih aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka miliki karena inti penggunaan *software* ini pada model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai media pengantar visual siswa agar lebih baik untuk memahami masalah yang diberikan secara jelas. Siswa tidak hanya diposisikan sebagai objek pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi lebih kepada subjek pembelajaran dimana siswa membentuk sendiri pengetahuannya dari media interaktif yang dilihatnya.

Pada referensi kelima menjelaskan bahwa pengaruh penggunaan multimedia interaktif yang digabungkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* tampak memberikan pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa secara mandiri karena pembelajarannya yang berlangsung secara menyenangkan. Pemanfaatan multimedia interaktif dan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang telah dilaksanakan ini terlihat sangat mempengaruhi perilaku belajar siswa, siswa tampak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa yang juga meningkat. Maka media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut salah satunya adalah adanya peranan media pembelajaran interaktif dalam model *Problem Based Learning* (PBL) yang diterapkan pada pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan *Studi Literatur* pada 5 referensi yang dipublikasikan pada tahun 2015-2022, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran matematika interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* membuat siswa semakin

bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika karena suasana kelas yang mulanya monoton berubah menjadi menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran matematika interaktif juga dapat membuat siswa belajar secara mandiri dan pembelajarannya berlangsung menyenangkan karena menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis visual dan pembelajaran matematika interaktif berbasis alat peraga. Kemudian gabungan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran matematika interaktif secara keseluruhan memberikan pengaruh yang sangat baik bagi minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa yang lebih bersemangat dan memiliki antusias yang tinggi untuk belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian diharapkan mampu berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat-Nya kita dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan baik. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan artikel ilmiah ini, terutama kepada bapak Bambang Eko Susilo, S. Pd, M. Pd selaku dosen mata kuliah Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika yang telah membimbing kami sehingga artikel ilmiah ini dapat selesai dengan baik.

REFERENSI

- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 832-840.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131-149.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* berbasis *Problem Based Learning* pada materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 856-864.
- Romdoni, M., & Supriyoko, S. (2017). Penerapan model *Problem Based Learning* dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Minggir pada pokok bahasan Eksponen dan Logaritma tahun 2016/2017. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 63-69.
- Umi Azizah Fauzani, A. S. (2021). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SD Negeri 8 Wonogiri. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 714-719.
- 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), 43-48.