

## Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika melalui Pembelajaran Berbasis ICT

Fifi Dwi Afianti<sup>1</sup>, Luthfiah Choirunisa<sup>2</sup>, Reza Ariani<sup>3</sup>, Santika Lya Diah Pramesti<sup>4</sup>

UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Kampus 2: Jl. Pahlawan Km.5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan 51161

Email: [fifiamenti75@gmail.com](mailto:fifiamenti75@gmail.com)

### *Abstract*

*Mathematics learning is one of the educational fields that often causes difficulties for students. Therefore, innovative and interesting learning methods need to be developed to increase students' interest and motivation in learning mathematics. One innovative learning method is ICT-based (Information and Communication Technology) learning. This method integrates information and communication technology into the learning process, so it can improve the effectiveness and efficiency of the teaching and learning process. ICT-based learning can increase students' interest and motivation in learning mathematics by providing various features and tools such as multimedia, simulations, and interactions, which can enhance students' interest and motivation to participate in learning. The method used in this article is a literature study by collecting and analyzing articles related to ICT-based learning and students' interest and motivation in learning mathematics. ICT-based learning provides interactive and interesting learning experiences so that students become more interested and motivated in learning mathematics.*

**Keywords:** *Mathematics Learning, ICT-Based Learning, Learning Interest, Learning Motivation.*

### *Abstrak*

*Pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang pendidikan yang sering menimbulkan kesulitan bagi siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Salah satu metode pembelajaran yang inovatif adalah pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology). Metode ini mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika dengan menyediakan berbagai fitur dan alat bantu seperti multimedia, simulasi dan interaksi, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan dan menganalisis artikel-artikel terkait dengan pembelajaran berbasis ICT dan minat serta motivasi belajar matematika siswa. Pembelajaran berbasis ICT memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika.*

**Kata kunci:** *Pembelajaran Matematika, Pembelajaran Berbasis ICT, Minat Belajar, Motivasi Belajar.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan cara memfasilitasi kegiatan belajar. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan juga memerlukan pendidik yang profesional, terutama guru dan dosen.

Dalam dunia pendidikan, matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena banyak rumus yang harus dihafalkan dan banyak dipelajari. Matematika termasuk ilmu yang membutuhkan pemahaman yang baik serta latihan yang tekun. Menghafal rumus dan menyelesaikan soal tidaklah cukup untuk membuat seseorang mahir dalam ilmu ini. Sebagai pendidik, penting untuk memiliki metode pengajaran yang dapat memicu minat siswa. Tanpa inovasi dalam metode pengajaran dari guru, banyak siswa yang merasa kesulitan. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan agar siswa tidak merasa jenuh dan lebih tertarik untuk mempelajari matematika.

Banyak guru yang masih mengajar dengan metode sederhana tanpa menggunakan media yang baik selain papan tulis, kapur, dan buku pegangan, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pelajaran matematika. Namun, jika matematika diajarkan dengan cara yang inovatif dan menyenangkan, siswa akan lebih bergairah dan tertarik untuk mempelajarinya. Guru harus melakukan langkah-langkah konkret seperti membaca referensi, mengikuti pelatihan, menggunakan model pembelajaran yang relevan, dan memilih media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kualitas pengajaran matematika. Seorang pengajar matematika perlu memiliki kemampuan untuk memilih, menggunakan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai sehingga siswa dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran di kelas. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran berbasis komputer. Multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang memanfaatkan kemampuan komputer sebagai alat untuk menampilkan dan mengedit teks, grafik, serta suara dalam sebuah tampilan yang terpadu (Akhmad, 2010:21).

Matematika sebagai mata pelajaran yang abstrak membutuhkan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan membantu siswa mencapai pengetahuan. Hamalik dan Sri Anitah

mengungkapkan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dan minat belajar. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat baru, motivasi, dan rangsangan dalam belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat sangat penting dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika memiliki beberapa fungsi penting, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan mempermudah pemahaman konsep matematika yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, konsep matematika dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami.

Dalam era teknologi komputer saat ini, pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi yang efektif dan efisien untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran matematika adalah dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau ICT. ICT memiliki banyak potensi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, termasuk sebagai sumber belajar, alat bantu media belajar, fasilitas pembelajaran, standard kompetensi, sistem administrasi, pendukung keputusan, dan infrastruktur. Untuk mencapai tujuan pencapaian kompetensi siswa, perlu dikembangkan sistem yang dapat mengakomodasi kebutuhan guru dalam pembelajaran dan sistem administrasi pendukungnya. Guru juga harus melakukan langkah-langkah konkrit seperti membaca referensi, mengikuti penataran, dan menggunakan model dan media pembelajaran yang relevan. Selain itu, media pembelajaran berbasis ICT dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui simulasi atau demonstrasi. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, terdapat dua jenis media yaitu media perangkat keras dan media perangkat lunak. Jika penggunaan media pembelajaran kurang tepat, hal tersebut dapat menimbulkan masalah bagi siswa dan berdampak pada menurunnya minat dan motivasi belajar. Namun, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, siswa dapat terlibat dalam pengoperasian media tersebut dan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta menjadikan siswa sebagai objek dan subjek pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan sebuah studi literatur yang mengambil penelitian-penelitian terkait dengan topik dan tujuan penelitian. Dalam penelitiannya, metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka atau teknik simak, yang melibatkan penelaahan terhadap buku-buku, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang relevan dengan masalah yang ingin dipecahkan terkait dengan pembuktian informal dalam pembelajaran matematika, seperti yang dijelaskan oleh Nazir (2003).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan teknologi semakin penting dengan perkembangan zaman yang terus berlangsung. Terutama dalam bidang pendidikan, teknologi memberikan pengaruh besar dalam seluruh aspek pembelajaran hingga evaluasi. Salah satu teknologi pembelajaran yang menarik adalah menggunakan komputer sebagai media pembelajaran dengan inovasi model pembelajaran. Saat ini, media pembelajaran yang paling diperlukan adalah media yang berbasis ICT (Information and Communication Technologies), yang lebih dikenal dengan sebutan TIK. Selain lebih efektif dan efisien, pembelajaran menggunakan ICT juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Definisi dari ICT adalah teknologi yang digunakan untuk pengolahan dan penyebaran data melalui berbagai perangkat keras, perangkat lunak, komputer, media komunikasi, elektronik digital, audio, data, jaringan, satelit, serta teknologi komunikasi lainnya. Selain itu, alat pengembangan aplikasi dan multimedia juga termasuk ke dalam kategori ICT. (M. I. Supiandi dan Y. Lisa, 2018; Minarti, dkk, 2014).

Teknologi informasi dan komunikasi (ICT) merupakan sarana yang sangat penting dalam proses pembelajaran di era digital ini. Dalam proses belajar mengajar, ICT dapat memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, dan lembaga pendidikan pada umumnya. Media pembelajaran berbasis ICT adalah sebuah komponen dari sumber belajar yang berisi materi instruksional yang disajikan dalam lingkungan siswa dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Media ini terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan, dan infrastruktur komputer dan telekomunikasi yang memungkinkan informasi dan data dapat diakses secara global. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis ICT dapat diartikan sebagai segala teknologi yang digunakan dalam pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi atau data dengan menggunakan teknologi komputer dan telekomunikasi.

Salah satu mata pelajaran yang penting di dalam kurikulum pendidikan adalah matematika. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006, semua peserta didik, mulai dari sekolah dasar, harus mempelajari matematika agar memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, kreatif, dan kooperatif (Hasanah dan Surya, 2017). Tujuan pembelajaran matematika di sekolah juga termasuk melatih pola pikir dan penalaran dalam mengambil kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui berbagai media seperti lisan, tertulis, gambar, grafik, dan peta (Risqi dan Surya, 2017).

Menurut Rizal, M. Tayeb, Thamrin, dan Latuconsina (2016), tujuan pembelajaran matematika adalah agar peserta didik memiliki kemampuan seperti menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah, mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain, serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, seperti rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Depdiknas (2006) juga menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan keinginan dalam mempelajari matematika, serta sikap gigih dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Untuk mengimplementasikan proses pembelajaran, salah satu strategi yang dapat digunakan adalah strategi pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, melakukan percobaan, dan menemukan konsep baru.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang pembelajaran yang dapat diambil manfaatnya dari penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit karena berhubungan dengan angka dan memerlukan kerja otak yang berat. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran matematika, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari konsep-konsep matematika. Untuk meningkatkan capaian pembelajaran matematika, ICT juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Hadirnya aplikasi media pembelajaran berbasis ICT diharapkan dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep matematika secara lebih optimal.

Ada berbagai jenis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika, seperti kalkulator, komputer dan perangkat lunak terkait, serta internet. Penggunaan kalkulator yang tepat dapat membantu mengembangkan konsep dan keterampilan pemecahan masalah, selain juga dapat digunakan sebagai latihan. Komputer dan perangkat lunaknya dapat membantu dalam pengembangan bahan ajar dan meningkatkan kualitas presentasi materi, serta membantu dalam perhitungan yang kompleks dan penginterpretasian konsep matematika. Internet juga penting dalam pembelajaran matematika karena dapat memberikan akses ke berbagai materi pembelajaran yang dapat diadaptasi, serta menyediakan aplikasi berbasis web untuk mendukung dan memperkaya pembelajaran matematika.

Pendidikan matematika dapat memperkuat sumber daya manusia yang kompeten dan mendorong kemajuan negara. Untuk mencapai hal ini, mutu pendidikan perlu ditingkatkan. Namun, banyak faktor yang memengaruhi minat siswa dalam belajar matematika, seperti kurangnya pemahaman tentang materi yang diajarkan dan kesulitan dalam memahami rumus dan soal matematika. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Ada tiga faktor yang memengaruhi minat belajar siswa, yaitu faktor stimulus belajar, faktor metode belajar, dan faktor individual (Saudah,2021).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, di antaranya adalah faktor pendidik yang kurang optimal, faktor eksternal siswa, faktor internal siswa, serta faktor teknik pembelajaran seperti model, metode, dan media yang digunakan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan minat belajar matematika siswa agar kemampuan bawaan yang ada dalam diri siswa dapat terasah dengan baik. Minat belajar matematika dapat dikembangkan dengan cara memberikan model pembelajaran, metode, dan media pembelajaran yang tepat agar minat peserta didik dapat bertambah. Keberhasilan dalam belajar matematika sangat bergantung pada kecerdasan dan kesuksesan seseorang dalam mempelajari dan memahami konsep matematika. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki perbedaan dengan pembelajaran tradisional. Dalam media pembelajaran berbasis komputer, materi dan soal latihan disajikan dalam bentuk slide dengan animasi-animasi yang menarik perhatian siswa. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dan memperbesar ketertarikan mereka pada materi pelajaran.

Salah satu manfaat utama ICT dalam pembelajaran matematika adalah dapat menarik minat siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat membuat materi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Slameto menjelaskan bahwa minat belajar mempengaruhi hasil belajar, sehingga jika bahan pelajaran yang diajarkan tidak menarik minat belajar siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, penting bagi pengajar untuk memilih bahan pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran untuk pembelajaran matematika. Selain itu, ICT dapat memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar seperti video, artikel, dan buku elektronik yang dapat membantu mereka memperdalam pemahaman tentang konsep matematika yang sedang dipelajari.

ICT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dengan cara yang lebih efektif melalui visualisasi, simulasi, dan animasi yang interaktif. Hal ini akan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan mudah diingat. Dalam pembelajaran matematika, ICT juga dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah dengan lebih efektif melalui simulasi dan permainan interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, penggunaan ICT dapat mempercepat proses belajar. Siswa dapat mempelajari lebih banyak materi dalam waktu yang lebih singkat melalui aplikasi pembelajaran berbasis komputer dan internet.

ICT memberikan umpan balik yang lebih cepat tentang kemajuan siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan masalah. Hal ini akan membantu guru dalam menentukan metode pembelajaran yang paling tepat bagi setiap siswa. ICT juga menyediakan sumber belajar yang lebih beragam, sehingga memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar seperti video, artikel, dan buku elektronik yang dapat membantu mereka memperdalam pemahaman tentang konsep matematika yang sedang dipelajari.

Dengan memanfaatkan ICT dalam pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka. Selain itu, penggunaan ICT juga dapat membantu siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam belajar dan membantu guru dalam mengelola kelas dengan lebih efektif. Dengan kata lain, ICT memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan siswa dan mencari cara untuk menggabungkan teknologi dengan pengajaran matematika yang efektif. Motivasi adalah faktor yang penting dalam proses pembelajaran, karena melibatkan kesediaan, kebutuhan, keinginan, dan keberhasilan siswa dalam berpartisipasi dan belajar. Dalam pembelajaran matematika, guru memiliki peran penting sebagai informator, komunikator, dan fasilitator. Metode mengajar yang digunakan oleh guru dapat memengaruhi interaksi antara guru, siswa, dan prestasi belajar siswa. Namun, masih banyak siswa yang merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan sulit untuk dipahami, serta kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) sebagai sarana pembelajaran matematika juga bisa membangkitkan motivasi siswa, terutama ketika mereka sedang mempelajari konsep-konsep matematika. Namun, orang tua dan guru harus berhati-hati dalam memilih program pembelajaran yang tersedia di internet. Selain itu, orang tua dan guru perlu memperhatikan perangkat keras seperti komputer karena penggunaan yang berlebihan dapat menghasilkan dampak negatif seperti radiasi. Oleh karena itu, pendampingan dan pengawasan yang tepat perlu dilakukan untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan media tersebut

Selain itu, pembelajaran berbasis ICT juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus, siswa dapat mempelajari materi sesuai dengan tingkat kemampuan mereka masing-masing. Hal ini dapat membantu siswa yang kurang bersemangat dalam belajar matematika untuk lebih termotivasi dan merasa terlibat dalam proses belajar.

Penggunaan ICT dalam pembelajaran matematika juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis dan aplikatif. Dengan menggunakan simulasi dan permainan interaktif, siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih mudah dan praktis. Misalnya, dalam simulasi pengukuran jarak antara dua titik pada koordinat, siswa dapat secara visual dan interaktif memahami bagaimana cara menghitung jarak antara dua titik pada koordinat.

Pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Berikut adalah beberapa penjelasan mengenai hal ini:

### 1. Penggunaan teknologi yang menarik dan interaktif

ICT menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif. Contohnya adalah penggunaan video, animasi, simulasi, dan game interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang menyenangkan. Dengan penggunaan teknologi yang menarik dan interaktif, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar matematika.

### 2. Personalisasi pembelajaran

ICT memungkinkan personalisasi pembelajaran dengan memberikan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Dengan demikian, siswa yang lebih mampu atau lebih lemah dalam matematika dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan fokus pada area yang perlu diperbaiki. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa bahwa pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan mereka dan bukan hanya satu ukuran untuk semua siswa.

### 3. Pengembangan keterampilan ICT

Pembelajaran berbasis ICT juga dapat meningkatkan keterampilan ICT siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami bagaimana menggunakan berbagai jenis perangkat lunak dan perangkat keras. Selain itu, keterampilan ICT yang diperoleh dari pembelajaran berbasis ICT juga dapat berguna di masa depan dalam karir atau studi akademis.

Motivasi dan minat belajar matematika sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar siswa. Motivasi juga dapat menentukan strategi berfikir yang tepat untuk memahami suatu materi. Untuk membuat pembelajaran matematika lebih bermakna dan menarik bagi siswa, guru perlu menghadirkan masalah-masalah kontekstual dan realistis yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta menggunakan strategi pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Dalam hal ini, pembelajaran matematika berbasis ICT dapat membantu guru untuk memberikan bantuan atau dorongan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan teknologi ini dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga penggunaan teknologi dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran matematika. Pembelajaran berbasis ICT dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan video, animasi, simulasi, dan game interaktif. Selain itu, pembelajaran berbasis ICT juga dapat personalisasi pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan ICT siswa yang dapat membantu siswa lebih mudah memotivasi diri untuk belajar matematika. Dengan demikian, pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika, dan membantu mereka mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran.

### **Saran**

Melihat hasil penelitian di atas, dalam rangka meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika melalui pembelajaran berbasis ICT, hendaknya:

1. Bagi guru hendaknya kualitas pembelajaran Matematika di sekolah selalu ditingkatkan dengan berbagai percobaan dan selalu menggunakan media teknologi, misalnya penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan Information and Communication Technologies agar siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika.
2. Dalam kegiatan pembelajaran matematika yang berhubungan dengan Information and Communication Technologies, sebaiknya siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menemukan cara pemecahan masalahnya, dibantu bimbingan guru dalam media pembelajarannya, aktif mengeksplorasi sumber belajar lain yang berhubungan dengan materi belajar, adanya dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah, agar siswa memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan konsep matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asep Suratman, dkk. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Tik Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Analisa*, 41-50.
- Bukhori. (2015). *Model Pembelajaran Berbasis ICT*. Malang: Tesis Magister pada Program Pasca Sarjanah UIN Maliki.
- Harsa, F. S. (2016). INTEGRASI ICT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Paedagogi*, 158-162.
- Nursamsu & Kusnafizal, T. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 165-170.
- Riana & Rusman, K. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pres. PT Raja Grafindo Persada.
- Rusmana, I.M., & Isnaningrum, I. (2009). Efektifitas Penggunaan Media ICT dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Formatif*, 2 (3), 198-205.
- Suryani, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Prosiding Workshop Nasional*, 1-14.
- Tatan Z.M., Teti Sumiati. (2011). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 1(1), 70-81.
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Ict Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah. *Jurnal matematika dan pendidikan matematika*, 31-38.
- Wasni Sulistia, dkk. (2020). Penerapan Media Ict Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 317-323.