



## INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MEDIA DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS

***Ichsan Nurhidayat<sup>1</sup>, Sri Solihah<sup>2</sup> dan Angra Meta Ruswana<sup>3</sup>***

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Galuh, Ciamis, Indonesia <sup>123</sup>

Email: [ichsan\\_nurhidayat@student.unigal.ac.id](mailto:ichsan_nurhidayat@student.unigal.ac.id)

### ABSTRAK

Salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Namun, karena metode pembelajaran yang konvensional dan penggunaan teknologi yang kurang, kemampuan ini masih rendah. Dengan kemajuan teknologi digital, ada peluang untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Banyak penelitian telah mengeksplorasi penerapan teknologi digital dalam pembelajaran matematika, namun sebagian besar penelitian hanya membahas satu jenis teknologi, sehingga jarang ditemukan penelitian yang membahas banyak teknologi yang diterapkan pada pembelajaran. Untuk mengatasi kesenjangan ini, penelitian ini menerapkan *Systematic Literature Review* (SLR) metode ini menganalisis studi-studi yang relevan tentang penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan luas dan petunjuk praktis bagi para guru tentang bagaimana penggunaan teknologi digital sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran.

Hasil menunjukkan bahwa teknologi digital banyak digunakan dalam pembelajaran matematika di berbagai lingkungan pendidikan. Media berbasis *game*, *e-learning*, aplikasi berbasis *Android*, dan software matematika adalah beberapa contoh teknologi digital yang digunakan dalam artikel yang dianalisis. Untuk memvisualisasikan konsep matematika, *GeoGebra* telah menjadi alat yang paling populer, sementara *Wordwall* dan media berbasis *game* edukasi lainnya biasanya membantu siswa lebih terlibat, dan *Edmodo* adalah platform *e-learning* yang memungkinkan pembelajaran mandiri dan fleksibel. Selain itu, pendekatan kuantitatif dominan dalam penelitian sebelumnya, yang berpusat pada menilai hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran matematika meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

**Kata Kunci:** teknologi digital, pembelajaran matematika, pemecahan masalah matematis, media pembelajaran, SLR

Dikirim: Mei 2026; Diterima: Juni 2026; Dipublikasikan: Juni 2026

Cara sitasi: Nurhidayat, I., Solihah, S., Ruswana, A. M. (2026). Inovasi Pembelajaran Interaktif: Media Digital Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Proceeding Galuh Mathematics National Conference*, 6(1), 42-49.



## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh seluruh siswa pada jenjang SD, SMP sampai SMA karena matematika selalu berkaitan dengan masalah sehari-hari atau masalah kontekstual. Pada kehidupan sehari-hari sering kali ditemukan banyak permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan matematika, maka salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis (R. W. Utami, 2017). Sumarmo (Ariawan & Nufus, 2017) menyatakan kemampuan pemecahan masalah penting untuk dimiliki siswa, karena pemecahan masalah merupakan bagian pokok dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Namun, dalam realita kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dan SMA masih tergolong rendah, hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya partisipasi aktif siswa dan kecenderungan menghafal rumus semata (Hidayat et al., 2022).

Perkembangan teknologi digital dapat memberi peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media seperti e-learning, *game* edukasi, aplikasi berbasis android, serta *software* matematika dapat dipergunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Aghata et al. (2024) menyatakan dalam kemajuan teknologi dapat mendukung proses belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai media, pembelajaran yang menggunakan teknologi berpotensi untuk meningkatkan standar pendidikan dengan inovasi-inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran, penyusunan materi, penyusunan bahan ajar, dan pembuatan media pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Penerapan *Geogebra* pada pembelajaran matematika sebagai alat bantu visualisasi konsep matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa (Septian, 2017). Media berbasis *game* edukasi seperti *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa, hal ini disebabkan oleh pendekatan melalui *game* memberikan siswa suasana belajar yang baru dan menyenangkan (Aghata et al., 2024). Penggunaan *e-learning* seperti Edmodo pada pembelajaran memberikan fleksibilitas belajar dan meningkatkan kemandirian siswa (Yanti et al., 2019). Pemanfaatan aplikasi pemograman Kodular pada android dapat membantu meningkatkan hasil belajar yang signifikan (Alizah et al., 2025). Seiring dengan perkembangan yang tak pernah berhenti, tren penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika terus meningkat. Media yang dominan digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *Geogebra* dan media ini sering dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (Susanto et al., 2024).

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

## METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini menerapkan *Systematic Literature Review* (SLR). Metode penelitian kajian literatur adalah metode penelitian yang dilakukan dengan proses pengumpulan, penelaahan, analisis, dan evaluasi sumber referensi literatur yang berkaitan dengan pokok penelitian yang sedang diteliti, sumber literatur meliputi buku, jurnal, artikel, prosiding, dan dokumen lain yang relevan dengan dokus penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk studi literatur mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti menetapkan kriteria dalam proses pencarian artikel ilmiah melalui *Google Scholar* dengan menggunakan kata kunci media pembelajaran, media interaktif, kemampuan pemecahan masalah, dan *problem solving*. Pencarian artikel dibatasi pada publikasi tahun 2017-2026.



Tahap selanjutnya, peneliti melakukan proses analisis dengan menelaah artikel-artikel yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Artikel yang tidak relevan dengan fokus penelitian dieliminasi, artikel yang memiliki relevansi paling kuat dengan tujuan penelitian dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Selain itu, proses *coding* dilakukan untuk memudahkan pengelompokan dan pengidentifikasi kategori-kategori yang muncul dari hasil kajian. Tahapan terakhir dari metode SLR adalah penyajian hasil penelitian. Pada tahap ini, peneliti memaparkan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, kemudian membandingkan temuan-temuan dari artikel hingga diperoleh kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil kajian dari 15 artikel (2017-2026) terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis disajikan artikel pada tabel 1

Tabel 1. Kajian artikel

Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
Seto <i>et al.</i> (2025) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mathos AI dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas X SMAN 1 Nangapanda	De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Mathos AI yang disusun berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini diperlihatkan dengan hasil uji statistic <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> yang menunjukkan nilai signifikansi 0,007 ( $<0,05$ ), menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Peningkatan nilai rata-rata dari 75,00 menjadi 100,00 menunjukkan bahwa aplikasi Mathos Ai mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
Handayani <i>et al.</i> (2023) Pengaruh Media FlipaClip Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa	Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis <i>FlipaClip</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Dengan hasil analisis regresi yang menunjukkan nilai <i>sig</i> 0,001, nilai ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan media berbasis <i>FlipaClip</i> .
Utami <i>et al.</i> (2023) Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pemanfaatan Aplikasi Geogebra di SMPN 1 Monta	DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial	Implementasi <i>software GeoGebra</i> di SMPN 1 Monta menunjukkan hasil efektif pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hasil ini berdasarkan pada analisis temuan perbedaan yang signifikan pada skor <i>posttest</i> antara kelas kontrol dan eksperimen. Penggunaan <i>GeoGebra</i> pada pembelajaran dapat membantu visualisasi konsep yang lebih konkret, sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.
Susanto <i>et al.</i> (2024) Tren Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis masih sedikit, hal ini ditunjukkan dengan kurangnya variasi pemilihan teknologi, pemilihan model



Fajri <i>et al.</i> (2019) Tren Studi Pembelajaran Berbasis Project-Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Perspektif Analisis Bibliometrik	Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajaran lainnya	pembelajaran, dan pemilihan topik pembelajaran yang diteliti. Pembelajaran berbasis <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbantuan media interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah mengungkap bahwa pada periode 2020-2024 terjadi peningkatan publikasi tentang media interaktif pada pembelajaran matematika, dengan tahun 2023 sebagai periode dengan jumlah publikasi terbanyak.
Hendikawati <i>et al.</i> (2019) Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar	PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika (UNNES)	Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media CIA dalam bentuk aplikasi android SDA diperoleh hasil bahwa 1) terdapat perbedaan antara rata-rata pencapaian kelas eksperimen dan kontrol, 2) terdapat peningkatan pada kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa kelas eksperimen, 3) kemandirian belajar tidak berhubungan dan berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa, 4) berdasarkan hasil yang didapat pada angket di kelas eksperimen diketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan aplikasi SDA dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa, dengan hasil 76% mahasiswa masuk dalam kategori mandiri belajar sangat tinggi.
Qudwatullathifah <i>et al.</i> (2023) Efektivitas Platform Pembelajaran Matematika Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar	Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan	Perkembangan teknologi digital mempengaruhi dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitasnya. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran matematika dengan <i>platform liveworksheet</i> memberikan dampak positif bagi siswa dan guru. Bahan ajar ini memiliki keunggulan yaitu efisiensi dalam cara pengerjaannya karena tidak diperlukan penggunaan alat tulis, selain itu guru juga dapat menambahkan materi dan membuat tugas pada <i>platform liveworksheet</i> .
Hanifah <i>et al.</i> (2019) Pengaruh Model Pembelajaran E-learning Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik	Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika	Hasil penelitian memaparkan model pembelajaran <i>e-learning</i> berbantuan media <i>Edmodo</i> memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, dan terdapat pengaruh pengetahuan awal matematis tinggi, sedang, dan rendah siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.
Anggraeni & Dewi (2021) Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan GeoGebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK	PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika (UNNES)	Hasil penelitian didapat model pembelajaran Preprospec berbantuan TIK dikembangkan khusus untuk pembelajaran matematika dengan 5 tahapan, yaitu Prepare, Problem Solving, Presentation, Evaluation, Conclusion pada semua tahapan ini berbantuan TIK. Pemanfaatan GeoGebra sangat cocok digunakan dalam bidang geometri. Dari hasil pembahasan model pembelajaran Prepropec dan media GeoGebra memiliki hubungan yang berkaitan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.



Rahmawati <i>et al.</i> (2024) Kajian Literatur: Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Camtasia Studio	PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika (UNNES)	Model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Camtasia Studio dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata skor antara siswa yang menggunakan Camtasia Studio dan Power Point, perolehan skor siswa dengan Camtasia Studio 32,42 dan perolehan siswa dengan Power Point 30, dengan ini terlihat terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara yang menggunakan Camtasia Studio dan Power Point. Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) berdampak pada kemampuan pemecahan masalah matematis. hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menghasilkan tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$ . Pembelajaran berbasis GAULL secara signifikan memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran matematika.
Aghata <i>et al.</i> (2024) GAULL (Game Edukasi Wordwall) dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Minat Belajar Peserta Didik	Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika	Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran <i>blended learning</i> dan <i>e-learning</i> dengan menggunakan Edmodo dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Ditunjukkan dengan hasil analisis uji lanjut pada kelas eksperimen dan kontrol yang diperoleh nilai signifikansi $0,007 < 0,05$ maka disimpulkan terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan <i>e-learning Edmodo</i> dan model <i>blended learning</i> dengan kelas kontrol.
Yanti <i>et al.</i> (2019) Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Dampak Blended Learning Menggunakan Edmodo	Desimal: Jurnal Matematika	Pengembangan media pembelajaran berbasis android kodular dan wordwall memperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, hal ini terlihat dari hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> , yaitu dari 3,17 menjadi 59,82, hasil ini menunjukkan media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis.
Alizah <i>et al.</i> (2025) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular dan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP	POLINOMI AL: Jurnal Pendidikan Matematika	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada mahasiswa yang menerapkan <i>GeoGebra</i> dibanding dengan mahasiswa yang menerapkan pembelajaran ekspositori. Hasil uji hipotesis diperoleh dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka diperoleh bahwa adanya peningkatan terhadap mahasiswa yang menerapkan <i>Geogebra</i> .
Septian (2017) Penerapan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Suryakencana	Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media ajar yang tepat dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Media digital dapat memfasilitasi konsep matematika dengan lebih baik melalui representasi visual dan audio, memfasilitasi konstruksi pengetahuan aktif, dan memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan konsep matematika secara nyata.
Anggini <i>et al.</i> (2023) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif	Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)	

## 2. Pembahasan



Berdasarkan pada hasil analisis beberapa artikel pada tabel 1, diperoleh berbagai macam media yang telah digunakan dalam pembelajaran interaktif yang secara konsisten memberikan pengaruh positif pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah, diantaranya *Mathos Ai*, *GeoGebra*, *e-learning* berbantuan *Edmodo*, *Camtasia Studio*, dan game edukasi *Wordwall*. Penelitian yang dilakukan oleh Seto *et al.* (2025) penggunaan *Mathos Ai* terbukti mampu meningkatkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah secara signifikan, hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat berperan krusial dalam memfasilitasi siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak yang sering kali menghambat siswa untuk memahami inti dari permasalahan matematis.

Pemanfaatan media *audio-visual* dan animasi pada tahap awal pemecahan masalah terbukti efektif untuk menyajikan masalah kontekstual yang relevan. Pada penelitian Rahmawati *et al.* (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media *Camtasia studio* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis karena media ini mampu menarik perhatian dan memudahkan visualisasi masalah. Sejalan dengan media yang dikemukakan oleh Handayani *et al.* (2023) bahwa penggunaan media *FlipaClip* efektif meningkatkan kemandirian belajar. Sementara itu, perangkat matematika dinamis seperti *GeoGebra* memfasilitasi eksplorasi konsep, visualisasi, dan simulasi yang membantu siswa untuk mendukung strategi penyelesaian masalah yang lebih mendalam, dikemukakan oleh Utami *et al.* (2023) bahwa pemanfaatan *Geogebra* memberikan pengaruh yang jauh lebih besar dibandingkan dengan metode konvensional, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi konsep seperti geometri.

Penggunaan elemen permainan atau gamifikasi dan *platform* digital interaktif juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hendikawati *et al.* (2019) menyatakan bahwa aplikasi berbasis android seperti *Statistic Data Analysis* (SDA) efektif meningkatkan pemecahan masalah statistik. Didukung dengan penelitian yang dilakukan Yanti *et al.* (2019) yang memperoleh bahwa model pembelajaran *blended learning* berbantuan *Edmodo* memberikan dampak positif karena menyajikan fleksibilitas interaksi dan akses materi baik didalam dan diluar jam pembelajaran sekolah. Disisi lain media berbasis gamifikasi seperti *Wordwall* memberikan dampak positif pada minat belajar siswa dibuktikan dengan penelitian Aghata *et al.* (2024) menyatakan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif seperti gamifikasi pada *Wordwall* dengan pengintegrasian pada model pembelajaran inovatif merupakan instrument transformatif dalam peningkatan efisiensi kognitif dan kemampuan pemecahan masalah matematis di era pendidikan modern.

Dapat disimpulkan penggunaan media ajar berbasis digital dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan juga membantu siswa dan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, dan efisien. Namun, penggunaan media digital ini perlu diperhatikan oleh guru dalam penggunaannya agar media yang digunakan dapat memberikan manfaat yang optimal bagi siswa. Saat ini media digital merupakan terobosan yang harus diperhatikan untuk digunakan, bahkan penggunaannya menjadi semakin penting dalam mendukung pembelajaran matematika yang efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap beberapa jurnal ilmiah, penggunaan media pembelajaran dengan tepat dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Media digital ini dapat memfasilitasi guru dalam penilaian yang lebih akurat dan dapat memfasilitasi siswa sebagai alat untuk membantu dalam visualisasi konsep, media interaktif, dan eksplorasi konsep matematika.

Namun, peran guru pada penggunaan media digital ini sangat penting dalam merancang konsep-konsep yang akan diberikan untuk mencapai hasil yang optimal, guru dapat memilih



beberapa media yang akan digunakan dan dapat mengintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif disesuaikan dengan keperluan dan kurikulum. Penggunaan media ini dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang bervariasi, menarik, dan memberikan umpan balik bagi siswa dengan tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

## REKOMENDASI

Informasi pada penelitian ini dapat dijadikan sebuah rujukan bagi peneliti dan mahasiswa untuk mengembangkan media ajar digital dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing Ibu Sri Solohihah, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan arahan, dukungan, dan ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini, serta semua pihak dan juga rekan-rekan jurusan pendidikan matematika Universitas Galuh Angkatan 2022/2023 yang telah memberikan dukungan dan semangatnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghata, F., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2024). GAULL (Game Edukasi Wordwall) dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(December), 1697–1710.
- Alizah, L., Agustina, Lady, & Galatea, C. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular dan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Polinomial Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 230–237.
- Anggini, P., Ruswana, A., & Solihah, S. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*, 3(1), 104–110.
- Anggraeni, E. D., & Dewi, N. R. (2021). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan GeoGebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 179–188.
- Ariawan, R., & Nufus, H. (2017). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 82–91.
- Fajri, N. A., Muchlis, E. E., Sovia, A., Susanto, E., & Agustina, R. (2019). TREN STUDI PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS: PERSPEKTIF ANALISIS BIBLIOMETRIK. *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 2(2), 74–83.
- Handayani, T., Sutiarso, S., & Firdaus, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipaclip Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 350–366. <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/histogram/index>
- Hanifah, Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran E-learning Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik [The Effect of E-learning Model Assisted by Edmodo Learning Media on Students' Mathematical Problem Solving Ability]. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 31–42.
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Arifudin, R. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis



- Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Prisma*, 2, 917–927. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29308/12927>
- Hidayat, R., Siregar, E. Y., & Elindra, R. (2022). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR RENDAHNYA KEMAMPUAN. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 114–120.
- Qudwatullathifah, R. N., Ismuwardani, Z., Guntur, M., Musyarrofah, S., & Ningsih, N. I. S. (2023). Efektivitas Platform Pembelajaran Matematika Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4, 590–599.
- Rahmawati, A., Setiawan, E., Finanda, R. P., & Susilo, B. E. (2024). Kajian Literatur: Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Camtasia Studio. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 510–516. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Septian, A. (2017). PENERAPAN GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS SURYAKANCANA. *Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana*, 6(2), 180–191.
- Seto, S. B., Kade, G., Lestari, M. I., Sene, M. T., Muga, K. V., & Tenggong, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mathos Ai Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas X Sman 1 Nangapanda. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 214–222. <https://doi.org/10.36277/deferfat.v8i1.2289>
- Susanto, A., Setyaningrum, W., Camellia, F., & Asriani, N. W. (2024). TREN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2(3), 306–312.
- Utami, F., Adiansha, A. A., & Yusuf, M. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pemanfaatan Aplikasi Geogebra di SMPN 1 Monta. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 4(2), 58–63. <https://doi.org/10.53299/diksi.v4i2.314>
- Utami, R. W. (2017). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika dan self- efficacy siswa SMP negeri di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 166–175.
- Yanti, F. N., Farida, F., & Sugiharta, I. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis : Dampak Blended Learning Menggunakan Edmodo [Analysis of Mathematical Problem Solving Ability: Impact of Blended Learning Using Edmodo]. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 173–180.