

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : TREN PENELITIAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

Woro Anglia Banda Sutomo¹, Turmudi²

^{1,2} Universitas Pendidikan Indonesia
Email: *woroanglia99@gmail.com*

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dengan beragam jenis media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan mendalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tren penelitian penggunaan media pembelajaran terkait dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *Systematic Literature Review*. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan seluruh artikel yang memiliki studi serupa. Artikel yang berhasil di sintesis dalam penelitian ini sebanyak 29 artikel yang diterbitkan pada tahun 2022 – 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh atau dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, (2) jenis media pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah Quizziz, (3) artikel –artikel yang dikumpulkan sebagian besar berfokus pada penelitian di jenjang SMP dan (4) peneliti cenderung menggunakan metode kuantitatif dalam penelitiannya.

Kata Kunci: *Systematic Literature Review*; Media Pembelajaran; Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

ABSTRACT

The use of learning media has an important role with students' mathematical problem solving skills. With various types of learning media, it can provide a more thorough and in-depth learning experience. The purpose of this study was to determine the research trends in the use of learning media related to students' mathematical problem solving ability. This research is a systematic literature review. Data collection was done by documenting all articles that have similar studies. The articles that were successfully synthesized in this study were 29 articles published in 2022 - 2024. The results showed that (1) the use of learning media has a significant positive effect or impact on students' mathematical problem solving ability, (2) the type of learning media most widely used is Quizziz, (3) the articles collected mostly focus on research at the junior high school level and (4) researchers tend to use quantitative methods in their research.

Keywords: *Systematic Literature Review*; *Learning Media*; *Mathematical Problem Solving Skills*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka belajar merupakan paradigma pendidikan yang bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada siswa dalam mengelola pembelajarannya sendiri yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Dalam kurikulum merdeka belajar, pendekatan inovatif menjadi landasan penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan relevan, seperti halnya media pembelajaran. Media pembelajaran jika digunakan dengan tepat, dapat secara signifikan memperkuat dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis.

Kemampuan pemecahan masalah matematika dianggap sebagai salah satu inti dari pembelajaran matematika karena mencerminkan esensi kegiatan berpikir matematis yang mendalam. Dalam proses pemecahan masalah matematis, siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan logis. Siswa diajak untuk merumuskan masalah, mengidentifikasi pola, mencari hubungan, dan merancang strategi solusi. Selain itu, kemampuan pemecahan masalah matematis menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Nurfatanah, Rusmono, & Nurjannah, 2018). Siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara pasif, tetapi mereka terlibat aktif dalam menjelajahi, mencoba, dan menghadapi tantangan.

Pada kenyataannya siswa menghadapi berbagai tantangan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis (Nugraha & Basuki, 2021) yang merupakan salah satu skill yang perlu dikembangkan dalam kurikulum merdeka belajar. Dalam penelitian (Siahaan & Surya, 2018) disebutkan bahwa salah satu kesulitan siswa dalam memecahkan masalah matematis yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam memaknai soal matematika yang ditemuinya. Siswa juga mungkin merasa kurang termotivasi jika tidak dapat melihat keterkaitan antara konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, mengakibatkan kurangnya motivasi untuk memecahkan masalah matematis. Inilah titik dimana media pembelajaran memainkan peran krusial.

Media pembelajaran hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran aktif dan mendalam. Sehingga membuat siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan antusias, menyenangkan dan mudah memahami (Nurfadhilah, et al., 2021). Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, menantang, dan relevan yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam kurikulum merdeka belajar dan juga secara keseluruhan.

Media pembelajaran memiliki peran positif terhadap proses pembelajaran matematika secara keseluruhan. (Samura, 2015) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai penyelaras interaksi antara guru dan siswa sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Subroto, Qohar, & Dwiyan, 2020) yang menghasilkan respon positif siswa menandakan bahwa pemanfaatan komik efektif sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran, pendekatan pengajaran matematika menjadi lebih adaptif dan inklusif, khususnya dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Siswa dapat belajar dengan memanfaatkan sumber daya yang sesuai dengan gaya belajarnya. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, membangun keterampilan pemecahan masalah siswa, dan membantu mereka mengembangkan pemahaman matematika yang lebih mendalam. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi, tetapi juga mengubah cara siswa memahami dan mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Studi kepustakaan dari beberapa artikel hasil penelitian penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, seperti (Sari, Eriani, Audina, & Setiawan, 2019) melakukan penelitian mengenai pengaruh geogebra terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP yang menunjukkan bahwa geogebra memberikan pengaruh positif secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Sejalan dengan (Harefa & La'ia, 2021) yang menyebutkan penelitiannya terhadap 23 siswa kelas VIII SMP menghasilkan bahwa media pembelajaran audio visual mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan paparan diatas, dilakukan *systematic literature review* dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran dalam konteks kemampuan pemecahan masalah matematis. Penelitian ini bertujuan untuk merinci hal-hal dalam perkembangan penelitian terkait issue yang ditetapkan dan menyajikan gambaran yang holistik terhadap tren yang ada pada literatur ilmiah. SLR merupakan suatu penelitian yang cermat dan terstruktur untuk meninjau dan menyintesis literatur ilmiah yang relevan dengan suatu topik tertentu. Hal – hal tersebut diantaranya pengaruh penggunaan media pembelajaran terkait kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara menyeluruh, jenis media pembelajaran yang digunakan, jenjang pendidikan siswa, dan metode penelitian yang digunakan. Dalam sebuah SLR, peneliti mengidentifikasi, meninjau, dan menggabungkan hasil-hasil penelitian yang telah ada dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai isu yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dengan mengisi kesenjangan pengetahuan yang masih ada, memberikan panduan praktis bagi pengembangan media pembelajaran yang efektif, dan merangsang minat penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* Dalam merancang metode penelitian Systematic Literature Review (SLR) tentang tren penggunaan media pembelajaran terkait dengan kemampuan pemecahan masalah matematis, langkah-langkah penelitian yang digunakan meliputi pengumpulan data, analisis data dan penarikan kesimpulan (Tamur & Juandi, 2020).

Pertama dalam tahap pengumpulan data, penelitian ini menetapkan tujuan utama untuk merinci dan menyintesis literatur ilmiah yang relevan dengan topik tersebut. Pencarian literatur dilakukan secara cermat melalui basis data akademis, jurnal ilmiah, dan sumber informasi terpercaya lainnya. Strategi pencarian melibatkan kata kunci "media pembelajaran", "kemampuan pemecahan masalah matematis".Selanjutnya, kriteria inklusi ditetapkan untuk menilai relevansi setiap artikel dengan tujuan penelitian. Kriteria tersebut yaitu (1) artikel merupakan hasil penelitian pendidikan matematika, (2) artikel yang dipublikasikan pada tahun 2022 – 2024, (3) artikel diperoleh dari database publish or perish dan google scholar, (4) Artikel memuat jenis penelitian kualitatif, kuantitatif, campuran ataupun pengembangan, (5) artikel memuat penelitian dari jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA. Proses seleksi literatur melibatkan penelitian tahap demi tahap, termasuk penilaian berdasarkan judul, abstrak, dan konten penuh artikel.

Kedua, tahap analisis data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kritis untuk menilai metodologi penelitian, validitas internal, dan relevansi terhadap tujuan penelitian. Hal ini memberikan landasan yang kuat untuk memastikan bahwa literatur yang disertakan memiliki kualitas metodologi yang memadai. Proses ekstraksi data dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dari literatur yang terpilih. Temuan utama dari literatur disusun secara sistematis untuk membentuk pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Dengan merinci setiap langkah dalam metode SLR ini, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran yang jelas dan transparan tentang tren terkini dalam literatur ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

Ketiga, penarikan kesimpulan. Kesimpulan akhir dicapai dengan merinci hasil penelitian serta implikasi potensialnya. Langkah terakhir melibatkan penulisan laporan penelitian secara rinci, mengikuti format yang jelas dan sesuai dengan pedoman penelitian systematic literature review.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis di Indonesia. Berdasarkan pencarian menggunakan *publish or perish* dan *google scholar* maka ditemukan sampel sebanyak 29 artikel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Kurikulum 2013, media pembelajaran matematika tidak hanya dianggap sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk merangsang pemikiran kritis dan kreatifitas siswa. Sementara itu, dalam era Kurikulum Merdeka Belajar, media pembelajaran matematika menjadi lebih penting dalam mendukung pembelajaran yang bersifat fleksibel, mandiri dan personal. Selain sebagai alat pembelajaran, media dalam Kurikulum Merdeka Belajar juga berperan sebagai saluran komunikasi antara guru dan siswa. Guru dapat menggunakan media untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif, memberikan tugas online, dan memberikan umpan balik secara langsung. Ini tidak hanya memfasilitasi proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa.

Pentingnya lingkungan responsif dalam konteks media pembelajaran juga memberikan dampak positif pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran matematika melalui media pembelajaran cenderung mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika. Sejalan dengan (Haryani, Wahyuningtyas, Sakinah, & Susilo, 2024) yang menyatakan dengan digunakannya media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendukung dalam memvisualisasikan permasalahan abstrak menjadi konsep yang lebih konkret yang dapat merangsang peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan menyediakan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan individu, lingkungan responsif mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematis secara efektif. Berdasarkan kajian dengan menggunakan SLR mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini :

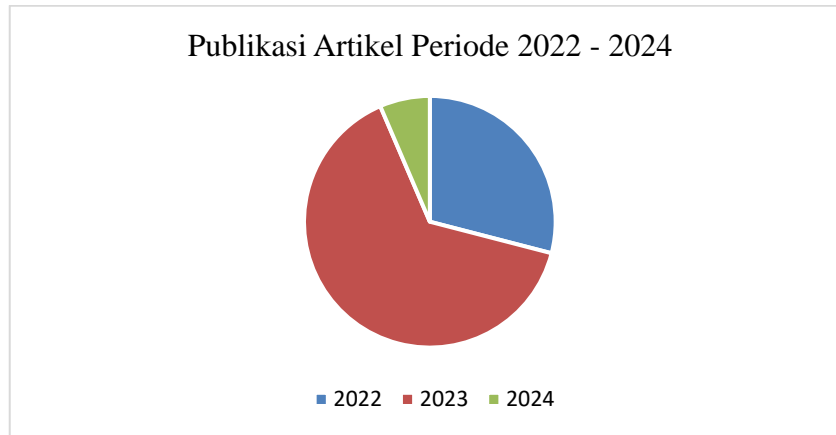
Tabel 1. Dokumentasi Hasil Data Penelitian

Peneliti dan Tahun	Jenis Media Pembelajaran	Hasil Penelitian
(Rahayu, Nurdiana, & Noviyana, 2022), (Saragih, Silaen, & Astuti,	Disebutkan	Berpengaruh

2022), (Fika, 2022), (Heryana, Rusdiyani, & Nulhakim, 2022), (Sihombing, 2022), (Astuti, Oktaviana, & Firdaus, 2022), (Silvani, Zain, & Noviyana, 2022), (Ramadhan, 2022), (Saputri, 2023), (Fitri, 2022), (Yumna, 2023), (Sihsejati & Rini, 2023), (Handayani, Sutiarto, & Firdaus, 2023), (Damayanti, 2023), (Destiara, Handayani, & Setiawati, 2023), (Wulandari, Endriana, & Rasidi, 2023), (Mulkiyah, Gustianah, Ramadhan, & Ashari, 2023), (Sasmita, Mujib, Gunawan, Fadila, & Abas, 2023), (Warayang, Ardi, & Huda, 2023), (Oktaviani, 2023), (Husni, 2023), (Sampurna, 2023), (Saragih, Silaen, & Astuti, 2022), (Alvita, 2023), (Yolan, Haryadi, & Irvandi, 2023), (Hamda, 2023), (Sari D. P., 2023), (Khaerunisah & Rini, 2024), (Mawar, 2024).

Berdasarkan hasil data penelitian, dari 29 artikel penelitian yang terkumpul memberikan informasi jenis media pembelajaran yang digunakan, menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai berpengaruh dan efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini didukung oleh (Saragih, Silaen, & Astuti, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Selain itu, penelitian ini menyoroti bahwa media pembelajaran mampu menyajikan informasi matematika dengan cara yang lebih visual, interaktif dan menyenangkan yang pada memungkinkan membangkitkan minat siswa terhadap matematika. Dalam penelitian (Ramadhan, 2022) (Astuti, Oktaviana, & Firdaus, 2022) diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan android dan media quizzz interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

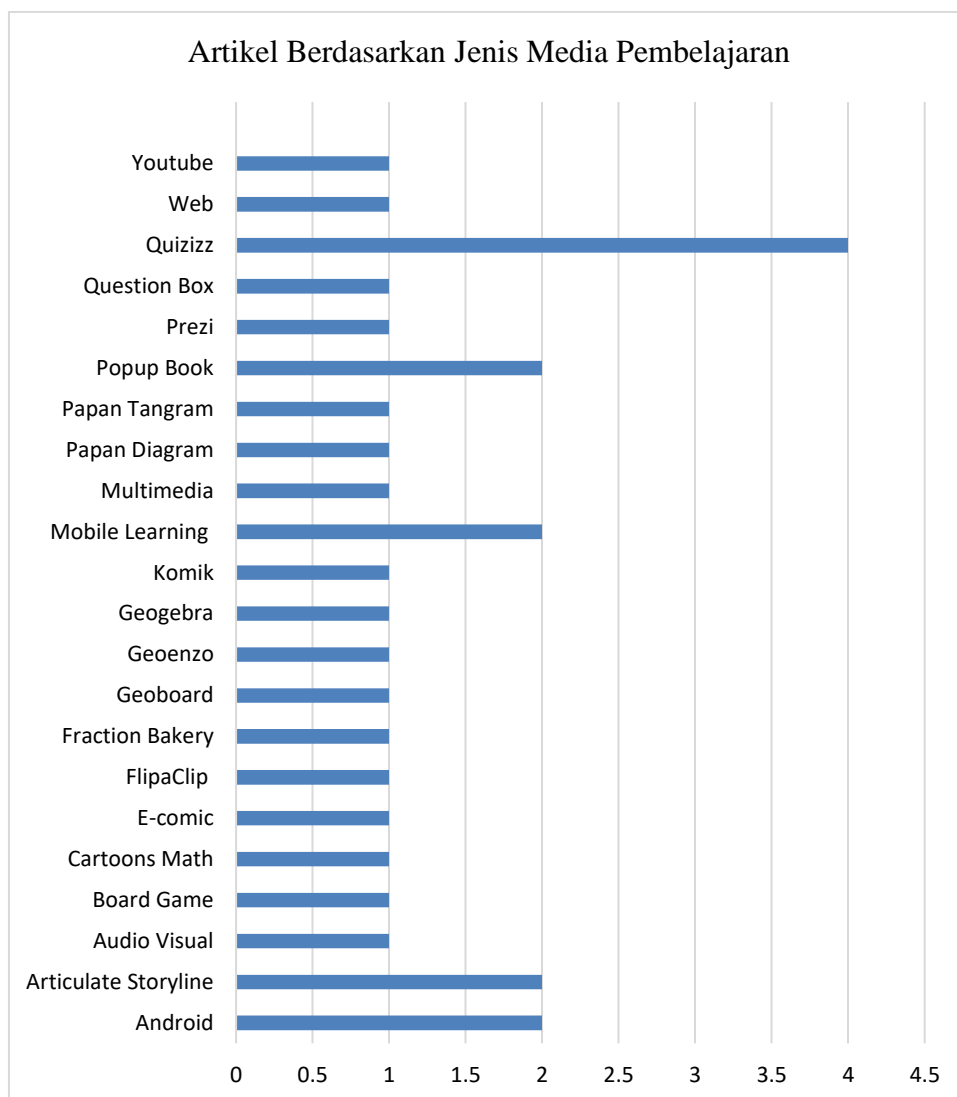
Publikasi artikel terkait penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis periode 2022 – 2024 masih belum terlihat grafik konstannya. Hal ini dikarenakan tahun 2024 masih diawal tahun yang mengartikan belum banyaknya artikel yang terpublikasi secara maksimal. Seperti terlihat pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Data Berdasarkan Tahun Publikasi

Jenis Media Pembelajaran

Dalam penelitian *systematic literature review* ini, berbagai jenis media pembelajaran menjadi salah satu karakteristik yang dianalisis. Beberapa jenis media pembelajaran teridentifikasi dalam pengumpulan data penelitian ini, antara lain (1) Media visual, seperti popup book, papan visual, papan tangram, komik, geoboard, dan board game, (2) Media berbasis komputer seperti geogebra, youtube, web, geoenzo, audio visual, dan (3) media interaktif seperti quizizz, question box, prezi, multimedia, mobile learning, fraction bakery digital, flipa Clip, E-Comic, articulate storyline dan Android. Data jenis media pembelajaran tersebut terlihat pada Gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2. Data Berdasarkan Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media visual dapat memberikan visualisasi jelas dan menarik untuk membantu siswa memahami konsep matematis yang kompleks sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis nya. Hal ini didukung oleh penelitian (Mulkih, Gustianah, Ramadhan, & Ashari, 2023) yang berisi mengenai bahwa media pembelajaran geogebra dapat menjelaskan secara menyeluruh mengenai materi geometri yang diajarkan sehingga berpengaruh signifikan pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam menyelesaikan permasalahan terkait materi geometri.

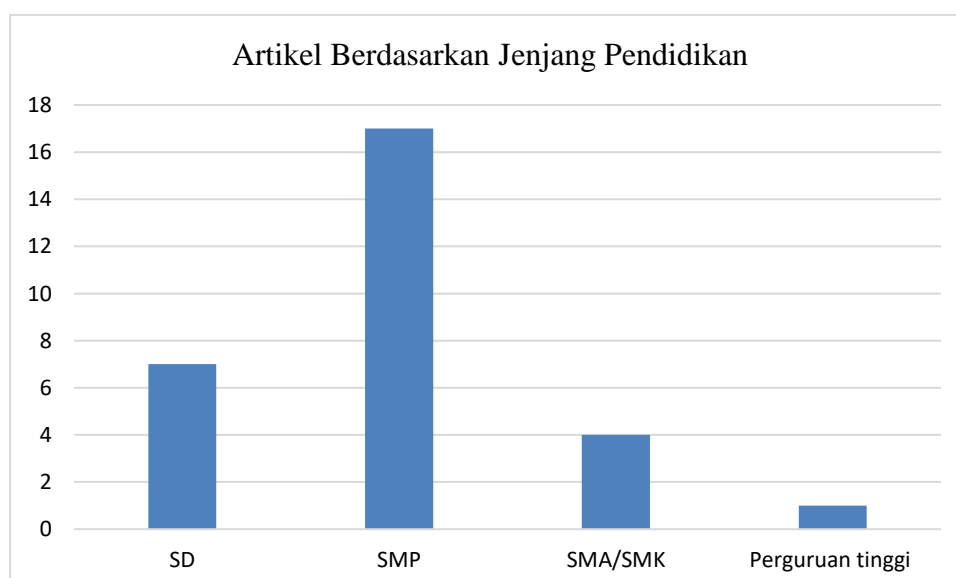
Media berbasis komputer juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui interaksi langsung dengan komputer. Penggunaan video pembelajaran dapat memberikan gambar yang lebih nyata dan memudahkan siswa dalam mengkonseptualisasikan masalah matematis yang abstrak. (Silvani, Zain, & Noviyana, 2022)

dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa kelas eksperimen dengan bantuan media youtube terpantau menghasilkan pengetahuan diperoleh secara mandiri oleh siswa, sehingga memberikan pengasahan serta berkembangnya keterampilan analisa siswa melalui sistem penyelesaian permasalahan. Selain itu, media berbasis komputer memungkinkan siswa untuk belajar matematika secara mandiri dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan mereka. Dengan menggunakan perangkat lunak, siswa dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk memecahkan masalah matematis.

Sementara itu, media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar matematika melalui pendekatan yang lebih praktis dan konkret. Misalnya dalam penggunaan e-comic yang digunakan sebagai penelitian oleh (Yolan, Haryadi, & Irvandi, 2023), e-comic dengan cerita yang menarik dan gambar yang visual dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Selaras dengan (Sasmita, Mujib, Gunawan, Fadila, & Abas, 2023) yang dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran matematika berbantuan mobile learning memungkinkan siswa belajar secara mandiri yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan menyenangkan yang efektif pada kemampuan pemecahan masalah matematis mereka. Dengan demikian media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika yang penting untuk masa depan.

Jenjang Pendidikan

Pada penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan dalam penggunaan media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Seperti yang terlihat pada Gambar 3 dibawah ini.

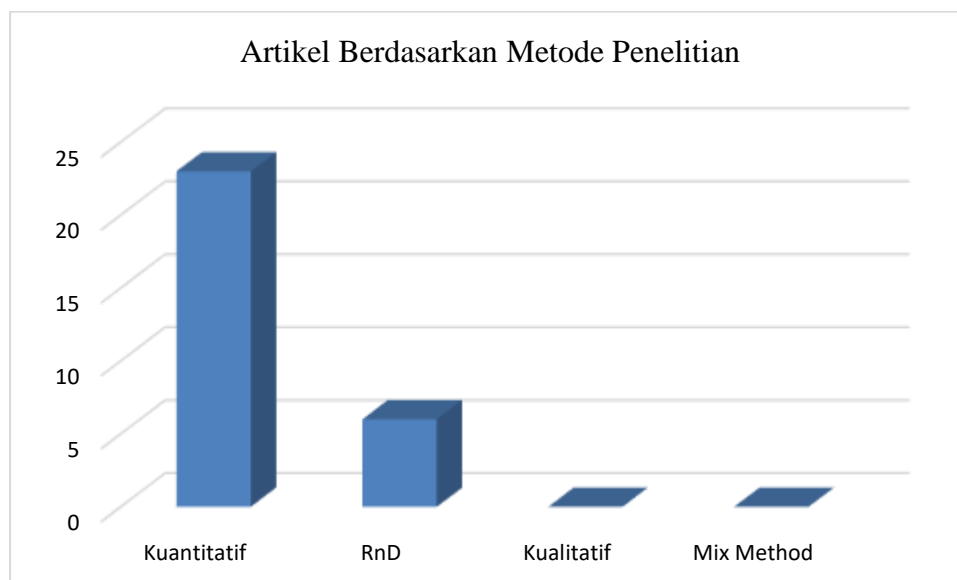


Gambar 3. Data Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Berdasarkan Gambar 3 tersebut terlihat bahwa penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah cenderung lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, penggunaan kurikulum pada matematika jenjang SMP seringkali menuntut kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks, sehingga penggunaan media pembelajaran dianggap lebih penting untuk membantu siswa menguasai konsep matematis guna mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini juga dikarenakan kemampuan pemecahan masalah matematis masih belum maksimal dikarenakan pembelajaran kurang mendukung (Sugiman, 2009). Begitu pula pada kurikulum merdeka belajar. Kedua, siswa pada jenjang SMP sedang mengalami fase perkembangan kognitif yang signifikan. Menurut teori piaget (Ibda, 2015), anak umur 12 tahun keatas (berarti siswa SMP) dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih konkret. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memfasilitasi perkembangan kognitif mereka dalam memecahkan masalah matematis.

Metode Penelitiannya

Kategori berdasarkan metode penelitiannya yaitu terdapat penelitian kuantitatif, kualitatif, mix method (campuran) dan RnD (pengembangan). Seperti terlihat pada Gambar 4 berikut ini :



Gambar 4. Data Berdasarkan Metode Penelitiannya

Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan bahwa metode penelitian kuantitatif cenderung mendominasi pada artikel penelitian penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini dikarenakan metode kuantitatif memungkinkan

peneliti untuk melakukan analisis statistik yang lebih kompleks untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Sehingga arah hubungan yang diperoleh bergantung pada hipotesis dan hasil uji statistik, bukan logika ilmiah (Priadana & Sunarsi, 2021). Dengan demikian, metode ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas ataupun pengaruh media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis.

Selanjutnya terdapat metode penelitian RnD atau pengembangan. RnD merupakan proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Metode penelitian Research and Development dapat digunakan dikarenakan metode ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, dimana media tersebut dapat terus direvisi dan disesuaikan berdasarkan umpan balik dari uji coba lapangan. Sehingga memungkinkan pengembang untuk memperbaiki kekurangan media pembelajaran dan meningkatkan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa metode penelitian kuantitatif dan RnD tidaklah pendekatan yang dapat digunakan terkait penelitian penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. metode penelitian kualitatif juga dapat memberikan wawasan yang berharga tentang pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Kombinasi dari penelitian kuantitatif dan kualitatif juga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam mengakhiri penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *Systematic Literature Review* (SLR) tentang penggunaan media pembelajaran dalam konteks kemampuan pemecahan masalah matematis memberikan wawasan yang mendalam tentang tren, metodologi, dan temuan terkini dalam literatur ilmiah. Melalui langkah-langkah yang terstruktur, penelitian ini berhasil mengidentifikasi dan menyintesis berbagai jenis media pembelajaran, metode penelitian dan jenjang pendidikan yang telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Hasil analisis *systematic literature review* didapat sejak tahun 2022 hingga 2024 mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah

matematika memberikan pengaruh yang positif bagi siswa dalam pembelajaran matematika dengan perkembangan penelitian mendominasi pada tahun 2023. Hal tersebut dikarenakan belum banyaknya artikel yang terbit pada tahun 2024. Implikasi yang sering digunakan pada hasil systematic literature review adalah metode penelitiannya adalah penelitian kuantitatif pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Selain itu, media pembelajaran yang mendominasi adalah Quizziz.

Meskipun demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak penggunaan media pembelajaran pada hasil belajar siswa serta menentukan strategi implementasi yang optimal. Penelitian ini memberikan landasan yang kokoh bagi peneliti dan praktisi pendidikan matematika untuk mengembangkan pendekatan yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui pemanfaatan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvita, C. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Himpunan Di Kelas VII SMP Santo Benediktus Pahauman*. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- Astuti, Oktaviana, D., & Firdaus, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar pada Siswa SMP. *JMPM : Jurnal Media Pendidikan Matematika*.
- Damayanti, N. N. (2023). *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Fraction Digital Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa Kelas V SD*. Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Destiara, D., Handayani, H., & Setiawati, T. (2023). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Papan Berpaku (Geoboard) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang. *Sebelas April Elementary School*.
- Fika, F. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah*. Lampung : UIN Raden Intan .
- Fitri, I. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Strategi Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Materi Bilangan di Kelas VII SMP Bina Utama Pontianak*. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- Hamda, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pokok Bahasan Peluang terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMP. *JEPM : Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*.

- Handayani, T., Sutiarto, S., & Firdaus, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis FilpaClip Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara : Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*.
- Haryani, M., Wahyuningtyas, R., Sakinah, Z. N., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Prisma : Prosiding Seminar Nasional Matematika*, (hal. 359-367).
- Heryana, P., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Microsoft Math Solver (MMS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *JPMI : Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.
- Husni, M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Diskursus Multy Repercentacy (DMR) Berbantuan Media Question Box Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Representasi Matematis Peserta Didik*. Lampung: UIN Raden Intan .
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 27 - 38.
- Khaerunisah, E. E., & Rini, Z. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Papan Diagram (PADI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*.
- Mawar, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di Kelas VII SMP Negeri 2 Ledo*. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- Mulkiah, S., Gustianah, S., Ramadhan, G., & Ashari, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Geogebra terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Metatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 - 17.
- Nugraha, M. R., & Basuki. (2021). Kesulitan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP di Desa Mulyasari pada Materi Statistika. *Plusminus*, 215 - 228.
- Nurfadhilah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *Jurnal PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 280 - 296.
- Nurfatanah, Rusmono, & Nurjannah. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018* (hal. 546 - 552). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 86 - 100.
- Oktaviani, A. (2023). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem - Based Learning Berbantuan Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.

- Priadana, M., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books .
- Rahayu, A., Nurdiana, A., & Noviyana, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jmpm : Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bandar Lampung* .
- Ramadhan, A. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Teman Ritma Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Terhadap Materi Pokok Aritmetika Sosial Kelas VII SMP*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana.
- Sampurna, K. A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Sinetik Berbantuan Media Pembelajaran uiz Game Modification Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya. *Delta-Pi : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 69 - 79.
- Saputri, C. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Articulate Storyline terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru*. Riau: UIN Sultan Syarif Kasim.
- Saragih, E. M., Silaen, N. E., & Astuti, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Dengan Media Komik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kisaran. *JPM : jurnal Pendidikan MIPA*.
- Sari, D. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Peluang Kelas XII Di SMKN 1 Nanga Pinoh*. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- Sari, P. C., Eriani, N. D., Audina, T., & Setiawan, W. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Geogebra Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP. *Journal on Education*, 411 - 416.
- Sasmita, R., Mujib, Gunawan, W., Fadila, A., & Abas, E. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Mobile Learning melalui Game Edukasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia Didaktika*.
- Siahaan, Y. S., & Surya, E. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP IT Nurul Fadhila Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Sihombing, A. W. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile (Smart Apps Creator) dalam Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa kelas VIII SMPN 5 Medan*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sihsejati, A. P., & Rini, Z. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Berbantuan Media Cartoons Math terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD. *Journal on Education*.

- Silvani, A., Zain, S. S., & Noviyana, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) menggunakan Media Audio Visual (Youtube) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Menggala Kabupaten Tulang Bawang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bandar Lampung*, 339 - 348.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyanana. (2020). Efektifitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian dan Pengabdian*, 135 - 141.
- Sugiman . (2009). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP : Problematika dan Cara Melatihkannya. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA* (hal. 331 - 338). Yogyakarta: Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tamur, M., & Juandi, D. (2020). Realistic Mathematics Education in Indonesia and Recommendations for Future Implementation: A Meta-Analysis Study. *JTAM : Journal Teori dan Aplikasi Matematika* .
- Warayang, W. J., Ardi, B., & Huda, C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv SDN Pandeanlamper 04 Materi Bangun Datar Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Wulandari, R., Endriana, N., & Rasidi, A. (2023). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Geoenzo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Geometri. *Jurnal Ulmiah IKIP Mataram*.
- Yolan, I., Haryadi, R., & Irvandi, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Konstanta : Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 21 - 30.
- Yumna, J. S. (2023). *Eksperimentasi Model Pembelajaran CORE dengan Permainan Putar Bawah dan Media Board Game Labirin terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari Kecemasan Emotional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surakarta tahun Ajaran 2022/2023*. Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret .