

ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA SMP KELAS VII BERBANTUAN *MIT APP INVENTOR* PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Riska Nindayanti*¹, Martin Bernard²

^{1,2} IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jenderal Sudirman, Cimahi, Jawa Barat, Indonesia
* riskanindayanti@gmail.com

Diterima: 26 Februari, 2022; Disetujui: 19 Mei, 2022

Abstract

This research is motivated by low interest in student learning and the importance of social arithmetic material for students to face social life in the real world. The study aims to examine students' learning interest in MIT App Inventor-assisted social arithmetic materials. This research was conducted using qualitative descriptive methods. The subjects of this study were 11 class VII students, consisting of 2 male and 9 female students. Data retrieval techniques using a scale of students' learning interest in social arithmetic materials assisted by MIT App Inventor as many as 18 statements consisting of 9 positive and negative statements. The data processing in this study used Microsoft Excel. The results of the data analysis showed that students' interest in mit app inventor-assisted social arithmetic materials was in excellent category interpretation at 83.64%. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that mit app inventor assisted learning produces positive things.

Keywords: MIT App Inventor, Interest in Learning, Social Arithmetic

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dan pentingnya materi aritmatika sosial bagi siswa guna menghadapi kehidupan sosial dalam dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menjadi salah satu sarana menelaah minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 11 orang, yang terdiri dari 2 orang siswa laki – laki dan 9 orang siswa perempuan. Teknik pengambilan data menggunakan angket skala minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor* sebanyak 18 pernyataan terdiri dari 9 pernyataan positif dan negatif. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor* berada pada interpretasi kategori sangat baik yaitu sebesar 83,64%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbantuan *MIT App Inventor* menghasilkan hal yang positif.

Kata Kunci: MIT App Inventor, Minat Belajar, Aritmatika Sosial

How to cite: Nindayanti, R., & Bernard, M. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa SMP Kelas VII berbantuan MIT APP Inventor pada Materi Aritmatika Sosial. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5 (3), 751-758.

PENDAHULUAN

Selama pandemi *covid* – 19 berlangsung dari awal tahun 2020 memberikan dampak yang cukup berpengaruh terutama pada bidang pendidikan, pernyataan tersebut sejalan dengan Martoredjo

(2020) bahwa bidang pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat mengalami dampak pandemi *covid-19*. Pendidikan merupakan salah satu jembatan dalam proses mentransfer ilmu secara sadar. Di dalam pendidikan terjadi proses pembelajaran sebagai kegiatan transfer ilmu pengetahuan, hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Ugu (2020) kegiatan belajar dikelas merupakan suatu proses transfer ilmu kepada siswa. Hal tersebut terbukti dengan dijalankannya kurikulum darurat dan proses pembelajaran yang dirumahkan. Kebijakan tersebut berdampak signifikan terhadap kegiatan belajar para siswa, terutama pada minat belajar siswa yang perlahan menurun.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sucipto dan Firmansyah (2021) terhadap minat belajar siswa, mengungkapkan bahwa mayoritas siswa belum mempunyai minat belajar pada pembelajaran matematika dengan presentase 53,98%, oleh karena itu minat belajar siswa pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Tak hanya itu minat belajar juga berperan penting pada keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas, karena salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh sifat internal siswa, hal tersebut sejalan dengan Fitrianna, Purwasih, dan Aripin (2018) yang menyatakan bahwa faktor internal merupakan salah satu hal yang berpengaruh terhadap pembelajaran. Maka dari itu apabila siswa tidak memiliki minat belajar maka kegiatan transfer ilmu tidak akan terjadi dengan efektif. Asih dan Imami (2021) juga berpendapat sama bahwa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena jika minat belajar siswa tidak ada pada salah satu pelajaran maka siswa tersebut akan kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Minat belajar siswa dalam pelajaran matematika juga merupakan salah satu hal yang penting, karena dengan adanya minat belajar siswa akan senang tiasa menyimak pelajaran matematika dengan baik walaupun tak sedikit berpendapat bahwa matematika itu sukar. Begitupun menurut Situmorang, Ritonga, dan Siregar (2021) minat belajar merupakan perasaan gembira, senang dan teliti terhadap usaha agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan.

Keadaan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran masa kini menjadi suatu tantangan baru bagi para guru, sesuai dengan ungkapan Handayani dan Irawan (2020) meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, guru tetap harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan senang tiasa mengundang perhatian para siswa. Salah satu upaya agar tetap menarik minat belajar dan keaktifan siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi, hal tersebut sejalan dengan pendapat Arysad (Batu-Bara, et al., 2021) yang mengartikan media pembelajaran yaitu semua macam alat yang diaplikasikan guna mentransfer pesan atau informasi sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Novianti dan Suripah (2021) bahwa media pembelajaran menggunakan teknologi menjadi cara menarik minat belajar siswa. Karena selama masa pandemi siswa menjadi lebih terbiasa dengan penggunaan gawai dalam kegiatan belajarnya, oleh karena itu untuk membuat gawai semakin bermanfaat peneliti berniat untuk menarik minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam *android*, hal tersebut juga menjadi salah satu cara dalam memenuhi tantangan seperti yang diungkapkan oleh Zetriuslita (Batu-Bara, et al., 2021) bahwa di era revolusi industri 4.0 dalam kemajuan teknologi membawa dampak pada bidang pendidikan terutama dalam pengguna *smartphone*. Perkembangan yang pesat pada teknologi memiliki banyak dampak negative dan positif tergantung kepada pribadi kita dalam penggunaannya baiknya digunakan dengan bijak, seperti yang paparkan oleh Purwasih, Aripin, dan Fitriani (2018) perkembangan informasi, komunikasi, dan teknologi

terdapat peran baik apabila digunakan sebagai salah satu alat untuk membantu proses pembelajaran.

MIT App Inventor merupakan perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis *android*. *Mit App Inventor* merupakan sebuah perangkat lunak yang mampu membuat aplikasi berjalan di sistem *android* dalam pembuatannya harus menggunakan sambungan internet (Negara, et al., 2019), sejalan dengan itu Risma, Farida, dan Andriani (2021) menyatakan bahwa *MIT App Inventor* merupakan sebuah pemograman aplikasi yang dapat dioperasikan di dalam sistem *android*. Melalui *MIT App Inventor* guru dapat menciptakan sebuah media pembelajaran dengan menarik juga dapat menjadi salah satu cara mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar salah satunya pada materi aritmatika sosial.

Aritmatika sosial merupakan salah satu bab materi matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari seperti untung rugi dalam penjualan, diskon, dan bunga bank. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Paraminta dan Yuniarta (Wahyuni, 2020) menerangkan bahwa aritmatika sosial merupakan materi matematika yang mempelajari perhitungan keuangan dan perdagangan dalam kehidupan nyata. Materi aritmatika sosial menjadi salah satu materi yang terbilang penting karena bahasannya yang erat dengan transaksi kehidupan sehari-hari, peneliti terdahulu juga mengatakan aritmatika sosial merupakan materi yang sangat penting bagi siswa sebagai dasar dalam menghadapi kehidupan sosial (Wahyuni, 2020).

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan, dan rasa ingin tahu terhadap suatu hal. Pernyataan tersebut senada dengan anggapan Ledun (Asih dan Imami, 2021) yang beranggapan bahwa dengan minat atau keinginan dapat menarik keingintahuan yang mana di dalam prosesnya dilakukan dengan senang hati. Minat belajar memiliki indikator – indikator seperti yang telah dikemukakan oleh Sumarmo (Asih dan Imami, 2021) yaitu (1) Memiliki rasa senang, (2) Memiliki daya tarik, (3) Perhatian pada suatu hal, (4) Berkontribusi dalam setiap pembelajaran, (5) Rajin belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan, (6) Tekun dan selalu disiplin dalam belajar, dan (7) Selalu membuat jadwal belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas perlu diadakannya penelitian mengenai minat belajar. Banyak penelitian terdahulu yang sudah melakukan penelitian terhadap minat belajar siswa seperti yang dilakukan oleh BatuBara et al. (2021) yaitu menganalisis minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *E-Comic*, namun belum ada penelitian yang menganalisis minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *MIT App Inventor*. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan analisis terhadap minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor* sebagai media pembelajaran, yang bermaksud untuk meninjau minat belajar siswa setelah digunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya dan diharapkan hal tersebut dapat menjadi salah satu upaya dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data yang digunakan berupa instrument angket yang di dalamnya terdapat 5 indikator minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor* sebanyak 18 pernyataan diantaranya 9 pernyataan positif dan 9 pernyataan negatif. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP kelas VII sebanyak 11 orang yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki. Pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian nantinya akan diolah menggunakan *Microsoft Excel*, dengan rumus di bawah ini (Ariwati, et al., 2005):

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Presentase yang diperoleh pada masing-masing indikator, dipresentasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase Angket

No	Interval%	Kriteria
1	0-20	Sangat Kurang Baik
2	21-40	Kurang Baik
3	41-60	Cukup Baik
4	68-80	Baik
5	81-100	Sangat Baik

Sumber: Modifikasi Arikunto (BatuBara et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini yaitu pengumpulan data angket skala minat belajar siswa dari 11 responden siswa SMP kelas VII melalui instrumen *non-test* berupa angket skala minat belajar siswa yang memuat 5 indikator dengan banyak pernyataan 18 buah, sesudah dilaksanakannya proses pembelajaran terhadap materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor*.

Setelah penelitian selesai dilakukan analisis data terhadap data yang telah terkumpul, berikut merupakan hasil pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*:

Tabel 2. Presentase Skala Sikap Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Jumlah Pernyataan	Total			Keterangan
			Skor	Mean	Presentase	
1	Perasaan Senang	4	144	36	81,82	Sangat Baik
2	Ketertarikan Siswa	4	141	35.25	80,11	Baik
3	Keterlibatan Siswa	4	135	33.75	76,7	Baik
4	Rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas matematika	4	156	39	88,64	Sangat Baik
5	Tekun dan Disiplin dalam belajar dan memiliki jadwal belajar	2	80	40	90,91	Sangat Baik
Rata – rata					83,64	

Dari Tabel. 2 menunjukkan presentase pada setiap indikator angket skala minat belajar siswa. Presentase untuk indikator yang pertama sebesar 81,82% dengan kriteria sangat baik, presentase pada indikator yang kedua sebesar 80,11% dengan kriteria baik, presentase pada indikator yang ketiga sebesar 76,7% dengan kriteria baik, presentase pada indikator yang keempat sebesar 88,64% dengan kriteria sangat baik, dan presentase pada indikator yang kelima sebesar 90,91% dengan kriteria sangat baik, sehingga rata – rata dari ke 5 presentase indikator

minat belajar siswa sebesar 83,64% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor* menunjukkan respon positif dari para siswa.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, karena penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor*. Analisis minat belajar siswa dilakukan dengan mengisi angket minat belajar siswa dengan menggunakan *Google Form* yang berisikan 5 indikator angket skala minat belajar yaitu 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan siswa, 3) Keterlibatan siswa, 4) Rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas matematika, 5) Tekun dan Disiplin dalam belajar dan memiliki jadwal belajar.

Indikator perasaan senang terdiri dari 4 pernyataan diantaranya yaitu 1) Pelajaran matematika menjadi menyenangkan ketika dibantu dengan *MIT App Inventor*, 2) Menggunakan *MIT App Inventor* memudahkan saya dalam memahami materi aritmatika sosial, 3) Saya merasa belajar matematika itu biasa saja, 4) Saya kebingungan dengan materi matematika yang diajarkan, yang mana memiliki tujuan mengetahui apakah siswa kelas VII SMP senang menggunakan media *MIT App Inventor* pada materi aritmatika sosial dan memudahkan siswa dalam memahami materi aritmatika sosial. Berdasarkan hasil penelitian pada indikator perasaan senang mendapatkan respon dengan kriteria sangat baik. Seperti yang dikemukakan oleh Simbolon (2014) bahwa apabila seorang siswa memiliki minat terhadap suatu hal maka mereka akan mengikuti proses pembelajaran dengan senang hati. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa siswa sangat senang mengaplikasikan media *MIT App Inventor* dalam membantu mereka mempelajari materi aritmatika sosial.

Indikator ketertarikan siswa terdiri dari 4 pernyataan diantaranya yaitu 1) Saya ingin terus membuka materi aritmatika sosial yang dibuat dalam *MIT App Inventor*, 2) Saya bersemangat mengikuti pelajaran matematika dengan berbantuan media *MIT App Inventor* yang dapat digunakan pada *android*, 3) Saya merasa jenuh dengan materi yang diajarkan, 4) Ketika belajar matematika saya kurang fokus pada materi yang dijelaskan oleh guru. Pernyataan – pernyataan tersebut bertujuan mengetahui apakah siswa SMP kelas VII merasa tertarik dan bersemangat dalam mengaplikasikan *MIT App Inventor* pada materi aritmatika sosial serta tidak kehilangan fokusnya ketika belajar aritmatika sosial menggunakan *MIT App Inventor* atau mungkin merasa jenuh dengan pembelajaran tersebut, hal tersebut sejalan dengan pendapat Charli, Arina, & Asmara (2019) bahwa dari tingkah laku siswa dapat mencirikan ketertarikan siswa terhadap suatu hal yang menandakan bahwa siswa tersebut memiliki minat terhadap pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil penelitian pada indikator ketertarikan siswa mendapatkan respon dengan kriteria baik, hal tersebut dapat diartikan bahwa siswa tertarik dan fokus dalam proses pembelajaran pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor*.

Indikator keterlibatan siswa terdiri dari 4 pernyataan diantaranya yaitu 1) Selama pembelajaran matematika saya berani mengemukakan pendapat, 2) Saya ikut mengoperasikan aplikasi *android* yang dibuat dengan *MIT App Inventor*, 3) Saya hanya melihat guru mendemonstrasikan cara penggunaan bahan ajar yang dapat diaplikasikan pada *android*, 4) Saya ragu merasa ragu ketika ingin menyampaikan pendapat. Pernyataan tersebut bermaksud mengetahui apakah siswa SMP kelas VII memiliki keberanian dalam menyampaikan suatu argumen, ikut mengoperasikan aplikasi yang sudah dibuat dengan bantuan *MIT App Inventor*. Dari hasil penelitian pada indikator keterlibatan siswa mendapatkan respon dengan kriteria baik. Hal tersebut mengartikan bahwa perhatian serta minat siswa dalam belajar menggunakan bantuan

aplikasi *MIT App Inventor* pada materi aritmatika sosial baik, senada dengan ungkapan dari Charli, Arina, & Asmara (2019) bahwa siswa yang memiliki minat belajar terhadap suatu pelajaran akan berkontribusi dengan baik terhadap pembelajaran yang diikutinya.

Indikator rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas matematika terdiri dari 4 pernyataan diantaranya yaitu 1) Saya membuka kembali materi dan mencoba mengerjakan latihan yang tersedia, 2) Saya enggan mengerjakan latihan matematika yang sulit, 3) Saya selalu mengerjakan tugas matematika yang diberikan oleh guru, 4) Saya belajar matematika hanya di sekola, yang mana keempat pernyataan tersebut dimaksudkan untuk mengetahui apakah siswa SMP kelas VII senang mempelajari kembali materi yang telah diajarkan dan apakah siswa senantiasa mengerjakan tugas latihan matematika. Berdasarkan hasil penelitian indikator ke 4 ini mendapatkan respon dengan kriteria sangat baik. Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siswa senang mempelajari kembali materi dan senantiasa mengerjakan tugas matematika yang tersedia di dalam media buatan *MIT App Inventor* yang dapat mereka aplikasikan melalui *android* para siswa pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor*.

Indikator tekun dan disiplin dalam belajar dan memiliki jadwal belajar terdiri dari 2 pernyataan diantaranya yaitu 1) Saya tidak menyerahkan tugas matematika sesuai jadwal yang ditetapkan, dan 2) Saya tetap berusaha menyelesaikan soal matematika yang sulit meski perlu waktu lama, yang mana kedua pernyataan tersebut bermaksud melihat kedisiplinan dan ketekunan siswa SMP kelas VII dalam mengumpulkan dan menyelesaikan soal matematika yang sulit. Berdasarkan hasil penelitian indikator tekun dan disiplin dalam belajar dan memiliki jadwal belajar mendapatkan respon dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ketekunan dan kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas sangat baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Negara, Syahharuddin, Kurniawati, Mandailina, dan Santosa (2019) bahwa dengan penggunaan media *android* yang dibuat dengan berbantuan *MIT App Inventor* dapat meningkatkan minat belajar siswa yang terlihat dari minat para siswa dalam mengikuti kegiatan, banyak siswa yang bertanya, dan siswa yang mencoba mengoperasikan aplikasi yang dikembangkan, tak hanya itu kontribusi para siswa juga baik ketika pembelajaran dilaksanakan hal tersebut nampak ketika para siswa bersemangat mengoperasikan aplikasi *MIT App Inventor*.

Sehingga dari hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa dengan mengaplikasikan media pembelajaran pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor* dalam proses pembelajaran memikat minat belajar siswa. Selama proses pembelajaran terjadi, siswa menunjukkan respon yang sangat baik terhadap pengoperasian aplikasi yang dibuat dengan bantuan *MIT App Inventor* sehingga dapat dioperasikan di dalam *android* pribadi siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran *android* pada proses pembelajaran materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor* dapat memberikan pengaruh yang baik.

KESIMPULAN

Dalam proses pembelajaran hendaknya tidak selalu terfokus terhadap penyampaian materi secara ceramah, namun alangkah baiknya dalam proses pembelajaran diaplikasikan suatu media yang dapat meningkatkan serta menarik minat siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi aritmatika sosial berbantuan *MIT App Inventor* dapat menarik minat belajar siswa dengan sangat baik. Peneliti berharap untuk kedepannya akan ada peneliti lainya yang membuat media pembelajaran pada materi

matematika lainnya menggunakan bantuan *MIT App Inventor* agar para siswa dapat mengoprasikannya melalui *android* pribadi mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak ada kata yang paling baik di ucap seorang putri selain puji kepada yang maha suci dengan rahmat Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan baik dan lancar inipun tidak terlepas dari pihak-pihak yang selalu mendukung atas terlaksananya penelitian ini diantaranya kepada pihak keluarga, rekan seangkatan program studi pendidikan matematika, kepada pembimbing, serta pihak sekolah SMPN 1 Ciwidey. Harapan besar penelitian ini dapat bermanfaat khususnya untuk peneliti dan umumnya untuk pembelajaran matematika disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariwati, P., Waluyo, J., & Prihatin, J. (2005). Analisis Respon Siswa Terhadap Model *Pairs, Investigation And Communication* (PIC) dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, 2(1), 9–15.
- BatuBara, Y. A., Zetriuslita, Z., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *E-comic* Aritmatika Sosial Masa Pandemi *Covid-19*. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1518>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Fitrianna, A. Y., Purwasih, R., & Aripin, U. (2018). Faktor *Self Efficacy* Siswa SMP pada Implementasi *Worksheet* Berbasis ICT di Kabupaten Bandung Barat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi*, 6, 364–370.
- Handayani, S. D., & Irawan, A. (2020). Pembelajaran Matematika di Masa Pandemic *Covid-19* Berdasarkan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(2), 179–189. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i2.14813>
- Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 4(4), 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>
- Martoredjo, N. (2020). Pandemi *Covid-19*: Ancaman atau Tantangan bagi Sektor Pendidikan? *Jurnal Binus*, 2(1), 1–15. <https://core.ac.uk/download/pdf/328807842.pdf>
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis *Android* Menggunakan *Mit App Inventor*. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.887>
- Purwasih, R., Aripin, U., Fitrianna, A. Y., Studi, P., & Matematika, P. (2018). Implementasi Pembelajaran *Worksheet* Berbasis ICT Untuk Peningkatan Kemampuan *High Order Mathematical Thinking* (HOMT) Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 57–65.
- Risma, R., Farida, F., & Andriani, S. (2021). *Android Mobile Learning: MIT App Inventor* dan Pengembangannya pada Pembelajaran Matematika. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v7i1.8800>
- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14–19.

- Situmorang, S. A., Ritonga, M. N., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis Minat Belajar Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 1 Barus. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(3), 111–118. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2599>
- Sucipto, M., & Firmansyah, D. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 8(2), 376–380. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/7311>
- Ugu, K. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Guru Matematika SMP Negeri 22 Halbar. *Jurnal Ventilasi Edukasi Matematika & Sains*, 4(3), 1–9.
- Wahyuni, A. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10022>.