

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF, MEDIA GAMBAR, DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Martha Tandi¹, Rufi'P², Reza Rachmadtullah³

Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2,3}

Corresponding Author: marthatandi48@gmail.com

Abstract: *Abstract This study aims to analyze the effects of using interactive media and visual media as well as learning motivation on elementary students' mathematics learning outcomes. The research employed a quasi-experimental design with a 2×2 factorial arrangement. The population consisted of all fourth-grade students at SD Negeri Inpres Malompo, totaling 60 students, using cluster sampling techniques. The research instruments included a learning motivation questionnaire and a mathematics achievement test. Data analysis was conducted using two-way ANOVA after fulfilling normality and homogeneity assumptions. The results showed a significant difference in learning outcomes between students using interactive media and those using visual media, with interactive media demonstrating superior effectiveness. Furthermore, there was a significant difference in learning outcomes between students with high and low learning motivation. The analysis also revealed a significant interaction effect between the type of media and learning motivation, indicating that interactive media was most effective for students with high motivation. These findings highlight the importance of selecting appropriate instructional media and enhancing student motivation to improve mathematics learning outcomes. It is recommended that teachers optimally utilize interactive media and consider students' motivation to create more effective and engaging learning environments.*

Keyword: *interactive media, visual media, learning motivation, learning outcomes, mathematics.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif dan media gambar serta motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan faktorial 2×2 . Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Inpres Malompo yang berjumlah 60 siswa, dengan teknik sampling cluster. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar dan tes prestasi belajar matematika. Analisis data dilakukan dengan ANOVA dua jalur setelah uji normalitas dan homogenitas terpenuhi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media interaktif dan media gambar, di mana media interaktif memberikan hasil yang lebih baik. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa dengan motivasi tinggi dan motivasi rendah. Analisis juga menunjukkan adanya interaksi signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif paling efektif pada siswa dengan motivasi tinggi. Temuan ini menegaskan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai serta peningkatan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media interaktif secara optimal dan memperhatikan aspek motivasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: media interaktif, media gambar, motivasi belajar, hasil belajar, matematika

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat, disertai dengan proses globalisasi yang cepat, telah menuntut adanya peningkatan yang signifikan pada sistem pendidikan nasional di Indonesia. Salah satu upaya utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui penyempurnaan kurikulum serta penerapan strategi pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan daerah dan karakteristik peserta didik. Matematika, sebagai mata pelajaran fundamental, memiliki peran penting tidak hanya dalam mengembangkan kemampuan penalaran logis dan pemecahan masalah, tetapi juga dalam mempersiapkan siswa menghadapi kemajuan teknologi di masa depan.

Namun demikian, pendekatan pembelajaran tradisional yang masih berpusat pada guru serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas masih banyak dijumpai di sekolah dasar di Indonesia (Syaepudin & Juhji, 2020). Kondisi ini juga terlihat pada pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Inpres Malompo, di mana praktik pembelajaran masih monoton, keterlibatan siswa rendah, dan pemanfaatan media interaktif sangat terbatas. Pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru sering kali membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara optimal dalam proses belajar. Kondisi ini dapat menurunkan rasa antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berakibat pada rendahnya motivasi dan minat untuk mempelajari materi. Akibatnya, capaian hasil belajar siswa pun cenderung tidak maksimal, karena kurangnya keterlibatan aktif yang dibutuhkan untuk memahami konsep secara mendalam dan

menerapkannya dalam berbagai konteks. Menurut Pramesti et al., (2023) Media pembelajaran, khususnya media interaktif, merupakan komponen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Media interaktif menggabungkan teks, grafik, animasi, dan suara sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, mengeksplorasi, dan memperkuat pemahaman konsep. Sebaliknya, media gambar statis hanya memberikan dukungan visual tanpa adanya unsur interaktif, sehingga keterlibatan siswa menjadi terbatas.

Motivasi belajar juga merupakan faktor psikologis penting yang memengaruhi pencapaian hasil belajar. Motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk terus bertahan dalam kegiatan belajar meskipun materi yang dipelajari dianggap sulit atau kurang menarik, seperti yang sering terjadi pada pelajaran matematika (Alifia & Pradipta, 2021). Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang tepat dan mampu merangsang motivasi sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan cara membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan (Arijumiati et al., 2021). Selain itu, media interaktif juga dapat menumbuhkan kemandirian belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa, serta mengeksplorasi peran motivasi belajar sebagai variabel moderator (Wedyastuti, 2022) . Secara khusus, penelitian ini ingin mengetahui (1) apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media interaktif dan media gambar, (2) apakah terdapat perbedaan hasil belajar berdasarkan tingkat motivasi siswa, dan (3) apakah terdapat interaksi antara penggunaan media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) berbentuk faktorial 2×2 , yang dirancang untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran (media interaktif dan media gambar) serta tingkat motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar matematika peserta didik, Variabel bebas dalam penelitian ini adalah jenis media pembelajaran, sedangkan variabel moderator adalah motivasi belajar siswa, dan variabel terikatnya adalah hasil belajar yang diukur melalui skor tes matematika. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Inpres Malompo yang berjumlah 60 siswa, terdiri dari dua kelas (IV-A dan IV-B). Penentuan sampel dilakukan dengan teknik cluster sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian untuk menjaga homogenitas kelompok dan memastikan keterwakilan yang optimal.

Alat Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket motivasi belajar dan tes prestasi belajar, angket motivasi belajar disusun dalam

bentuk skala Likert dengan 16 pernyataan yang mencakup empat aspek, yaitu dorongan untuk berusaha lebih giat, harapan meraih keberhasilan, rasa cemas terhadap kemungkinan kegagalan, serta keinginan untuk bersaing secara positif. Berdasarkan skor total, siswa dikategorikan ke dalam dua kelompok motivasi, yaitu motivasi tinggi (skor 49–80) dan motivasi rendah (skor 16–48). Sementara itu, tes prestasi belajar terdiri dari 20 butir soal objektif berbentuk pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan kurikulum matematika sekolah dasar. Validitas isi tes diperoleh melalui konsultasi dengan guru mata pelajaran matematika dan pakar bidang pendidikan, sementara uji coba (try-out) dilakukan untuk memperoleh validitas empiris. Hasil uji menunjukkan bahwa 17 butir soal valid dan tiga butir lainnya direvisi. Reliabilitas tes diuji menggunakan koefisien Alpha Cronbach dengan hasil sebesar 0,9304, yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi.

Prosedur pelaksanaan penelitian dimulai dengan pengukuran motivasi belajar siswa melalui angket untuk menentukan kategori motivasi masing-masing individu. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam dua kelompok perlakuan. Klaster pertama mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media gambar, sedangkan kelompok kedua menggunakan media interaktif. Setelah proses pembelajaran selesai, seluruh siswa diberikan tes prestasi belajar untuk mengukur tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan. Data hasil angket dan tes kemudian dianalisis secara kuantitatif.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis varian (ANOVA) dua jalur untuk menguji pengaruh utama media pembelajaran dan motivasi belajar serta interaksi antara keduanya terhadap

hasil belajar matematika siswa. Sebelum dilakukan analisis ANOVA, data terlebih dahulu diuji normalitasnya dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan homogenitasnya dengan uji Levene untuk memastikan terpenuhinya asumsi statistik. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS sehingga hasil penelitian dapat disajikan secara akurat, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif dan media gambar serta motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Inpres Malompo. Sebelum tahap pengumpulan data utama ini, dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang digunakan. Uji validitas dilakukan dengan korelasi Product Moment pada 55 siswa, menunjukkan bahwa seluruh item angket memiliki koefisien korelasi di atas r -tabel (0,266), sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, uji reliabilitas menggunakan rumus alpha Cronbach menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,920, yang berarti instrumen sangat reliabel dan dapat diandalkan.

Hasil deskripsi data menunjukkan bahwa skor prestasi belajar siswa yang menggunakan media interaktif cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar. Pada kelompok media interaktif, sebagian besar siswa memperoleh skor di kisaran 80–89, dengan rata-rata nilai 77,4. Sebaliknya, pada kelompok media gambar, distribusi nilai cenderung lebih banyak berada pada kisaran 75–84, dengan rata-rata nilai

74,04. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi 0,134 yang lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,094 yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga data memenuhi asumsi homogenitas.

Uji hipotesis pertama dilakukan menggunakan ANOVA satu jalur untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara klaster siswa yang menggunakan media interaktif dan media gambar. Hasil analisis menunjukkan nilai F hitung sebesar 4,766 dengan signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kedua kelompok. Klaster yang menggunakan media interaktif memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan klaster yang menggunakan media gambar.

Uji hipotesis kedua juga menggunakan ANOVA satu jalur, untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan nilai F hitung sebesar 55,89 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang berarti dalam pencapaian hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan mereka yang memiliki motivasi belajar rendah. Siswa dengan motivasi tinggi memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 83,7, sedangkan siswa dengan motivasi rendah memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 71,2.

Selanjutnya, uji hipotesis ketiga menggunakan ANOVA dua jalur untuk menganalisis interaksi antara penggunaan media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Hasil analisis menunjukkan nilai F hitung sebesar 8,003 dengan signifikansi 0,005 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat interaksi

signifikan antara jenis media pembelajaran dan motivasi belajar dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Interaksi ini menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar berbeda pada kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa penggunaan media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, terutama pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Integrasi media interaktif dengan memperhatikan tingkat motivasi belajar siswa dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif dan media gambar dalam pembelajaran matematika. Rata-rata siswa yang belajar dengan media interaktif memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan partisipasi aktif siswa. Media interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi, mengeksplorasi konsep secara mandiri, serta menerima umpan balik secara real-time. Hal ini sesuai dengan temuan Hermawan dan Yulianto (2023) serta Pratama dan Sari (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman konsep

matematika, sehingga berdampak positif pada prestasi belajar.

Di sisi lain, penggunaan media gambar juga memberikan kontribusi positif meskipun tidak seoptimal media interaktif. Media gambar membantu siswa memvisualisasikan konsep, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman spasial atau bentuk geometris. Namun, keterlibatan siswa cenderung lebih pasif karena media gambar tidak memberikan kesempatan interaksi langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawati dan Fitriani (2021), yang menekankan bahwa media visual efektif dalam mendukung pemahaman, tetapi tidak selalu mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara maksimal.

Selain itu, temuan penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada capaian hasil belajar berdasarkan motivasi belajar siswa. Siswa dengan motivasi belajar tinggi memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Hal ini memperkuat temuan Kurniawati dan Purwanto (2021) serta Sari (2022), yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal penting yang mempengaruhi pencapaian akademik siswa. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang kuat, lebih gigih, serta lebih aktif dalam menggunakan berbagai strategi belajar. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung menunjukkan usaha belajar yang minimal dan kurang konsisten dalam memahami materi.

Lebih lanjut, analisis interaksi antara penggunaan media dan motivasi belajar menunjukkan adanya hubungan yang signifikan. Penggunaan media interaktif ternyata lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang

memiliki motivasi tinggi, sedangkan pada siswa dengan motivasi rendah, pengaruhnya tidak sekuat itu. Interaksi ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada kesiapan dan dorongan internal siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahayu (2021) dan Wulandari (2022), yang menekankan pentingnya kombinasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi psikologis siswa untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar.

Temuan ini memberikan implikasi praktis yang penting bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Guru disarankan untuk menggunakan media interaktif yang mampu merangsang aktivitas belajar siswa, sekaligus memperhatikan faktor motivasi dengan cara memberikan dukungan, penghargaan, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Integrasi antara pemilihan media yang tepat dan peningkatan motivasi belajar diyakini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran, baik media interaktif maupun media gambar, serta tingkat motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Media interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media gambar, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan

keterlibatan aktif, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam. Sementara itu, media gambar juga berkontribusi positif dengan membantu siswa memvisualisasikan materi, meskipun tingkat efektivitasnya lebih rendah dibanding media interaktif.

Selain itu, motivasi belajar terbukti memiliki peranan yang krusial dalam memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Siswa dengan motivasi tinggi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, karena mereka lebih aktif, bersemangat, dan memiliki ketekunan yang tinggi dalam memahami materi. Hasil analisis juga menunjukkan adanya interaksi signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar, yang berarti pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar akan lebih optimal pada siswa yang memiliki motivasi tinggi.

Secara keseluruhan, kombinasi antara pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan upaya peningkatan motivasi belajar dapat secara sinergis meningkatkan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media interaktif secara lebih luas dan beragam, serta terus mendorong dan memelihara motivasi belajar siswa agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Hermawan, A., & Yulianto, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri Malompo. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 45-56.
- Pratama, R., & Sari, M. (2022). Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 134-142.
- Kurniawati, N., & Fitriani, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(4), 212-220.
- Arijumati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698–704. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>
- Sari, M. (2022). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Akademik Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian*
- Wulandari, S. (2022). Motivasi Intrinsik dan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(2), 101-110. Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022a). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Irawati, Rahayu, P. (2021). Interaksi Media Pembelajaran dan Motivasi terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(3), 134-142.
- Sari, I. F. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Sesri Utami, P., & Jaya, I. (2021). Motivasi Belajar Anak Masa Pandemi Covid-19 di Kelas Awal Sekolah Dasar Kecamatan Sutera. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2). <https://doi.org/10.33222/pelitapau.d.v5i2.1318>
- Suryatiningsih, T. D. (2020). Improving Learning with Model Cooperative Learning SDN 4 Sambongrejo. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 1364. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46672>
- Syaepudin, S., & Juhji, J. (2020). THE EFFECT OF USING POWERPOINT MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE MATERIAL ADAPTATION OF LIVING THINGS. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2749>
- Widianto, E. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Wijayanti, T. (2020). Konseling Kelompok Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pendekatan SFBC (Teknik Miracle Question). *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil*

Penelitian Universitas Nusantara
PGRI Kediri, 7(2).
<https://doi.org/10.29407/nor.v7i2.15063>

Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>

Amalia, R., & Radiansyah, R. (2023). Implementasi Model PBL Pendekatan TPACK Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23233–23242.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10286>

Wedyastuti, R. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Polinomial menggunakan Media Interaktif Live Worksheet. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 171-178.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.427>