



## PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *YOUTUBE* DAN *FACEBOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Dwi Parinata<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Teknokrat Indonesia

[dwiparinata52@gmail.com](mailto:dwiparinata52@gmail.com)

Received: Mei 2021

Accepted: Juni 2021

Published : Juni 2021

### Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using YouTube and Facebook applications on mathematics learning outcomes. This research uses quantitative research. The subjects of this study were students of prospective Mathematics Teachers at the Indonesian Technocrat University and UIN Raden Intan Lampung batch 2018 with 20 respondents. This research was conducted in 5 stages namely; 1) Distributing questionnaires in the form of Google Forms, 2) Assessing the results of prospective Mathematics Teacher students at the Indonesian Technocrat University and UIN Raden Intan Lampung batch 2018, 3) Testing the validity and reliability of the instrument, 4) interpreting the results of the questionnaire calculations, 5) looking for the relationship between The Effect of Using YouTube and Facebook Applications on Mathematics Learning Outcomes. The Questionnaire of the Effect of Using YouTube and Facebook Applications on Mathematics Learning Outcomes obtained a High qualification with the results of reliability calculations using Cronbach Alpha of 0.838. And from the results of the calculations in table 5, the correlation value is -0.074, it can be said that based on the guidelines for the degree of relationship calculation, the correlation between two variables is declared "no correlation". In conclusion, there is no significant relationship between the effect of using YouTube and Facebook applications on mathematics learning outcomes for prospective mathematics teachers at the Indonesian Technocrat University and UIN Raden Intan Lampung batch 2018.

Keywords: Learning Mathematics, Facebook, Mathematics, Application Use, YouTube.

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube dan Facebook Terhadap Hasil Belajar Matematika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 sebanyak 20 responden. Penelitian ini dilakukan dalam 5 tahap yakni; 1) Penyebaran kuesioner dalam bentuk Google Form, 2) Melakukan penilaian terhadap hasil Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018, 3) Menguji validitas dan reliabilitas instrumen, 4) interpretasi hasil perhitungan kuisisioner, 5) mencari hubungan antara Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube dan Facebook Terhadap Hasil Belajar Matematika. Kuesioner Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube dan Facebook Terhadap Hasil Belajar Matematika memperoleh kualifikasi Tinggi dengan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha sebesar 0,838. Dan dari hasil perhitungan pada tabel 5 nilai corelasi yakni -0,074 maka dapat di katakan berdasarkan pedoman derajat hubungan perhitungan korelasi antara dua variabel dinyatakan "tidak ada korelasi". Kesimpulannya tidak ada hubungan yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube dan Facebook Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018.

**Kata kunci:** Belajar Matematika, Facebook, Matematika, Penggunaan Aplikasi, YouTube

### Sitasi artikel ini:

Parinata, Dwi. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube dan Facebook terhadap Hasil Belajar Matematika *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 11-17.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi bagi keberlangsungan sebuah negara, lemahnya suatu pendidikan berdampak buruk pada negara itu sendiri. Pendidikan adalah jembatan ilmu yang harus dirasakan oleh setiap warga negara Indonesia hal ini sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan (Amandemen UUD 1945, Bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan). Pernyataan dalam UUD 1945 pasal 31 sekaligus merupakan landasan dan jaminan bagi setiap warga negara Indonesia untuk memperoleh pendidikan tanpa membedakan suku, agama, dan golongan (Sirait, E. D., 2016; Dewi, P. S., dan Septa, H. W. 2019). Dalam filsafat pendidikan progresivisme dikatakan, pendidikan yang baik adalah mengalami perubahan secara terus menerus. Apa yang berlaku saat ini belum tentu berlaku di masa yang akan datang (Hidayatullah, A., 2018; Maskar, S, dkk., 2020; Maskar, S. & Dewi, P.S., 2020).

Salah satu pendorong kuatnya pembelajaran pada dunia pendidikan adalah mata pelajaran Matematika. Mata pelajaran Matematika harus diberikan kepada seluruh jenjang baik pelajar maupun jenjang yang lebih tinggi lagi guna membekali pelajar agar berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah. Karenanya kegiatan belajar mengajar khususnya dalam matematika perlu lebih diperhatikan lagi mengingat matematika adalah ilmu pasti yang bersifat abstrak serta tidak bisa dipelajari hanya dengan membaca saja. (Lestari, I., 2015; Maskar, S., 2018, Maskar & Anderha, 2018).

Dalam dunia modern, ketergantungan manusia terhadap teknologi begitu terlihat, pengembangan pembelajaran matematika sudah sangat meluas diberbagai jenis kecanggihan atau kecerdasan buatan yang telah diciptakan antara lain perkembangan sarana dan prasarana dalam kegiatan sehari-hari, seperti adanya media elektronik berupa komputer, laptop, OHP, LCD, handphone dan lain sebagainya, hal ini merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah dimanfaatkan untuk membantu dalam kehidupan. Pengaruh lain dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah munculnya media sosial. Media sosial adalah media Online yang meliputi blog, jejaring sosial (Facebook, YouTube, Instagram, Line, Twiter dan lainnya), wiki, forum, serta dunia virtual yang sangat berguna dan bermanfaat pada era modern seperti saat ini. (Pambudi, dkk, 2019; Puspaningtyas, 2019; Putri & Dewi, 2020).

Azka, R. (2019), menyatakan dalam penelitiannya yakni dari survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) didapat 44,16% pengguna internet di Indonesia mengakses dengan Handphone. Sebanyak 39,28% menggunakan handphone dan laptop dan sisanya hanya menggunakan laptop. Penggunaan internet di Indonesia lebih banyak digunakan untuk mengakses media sosial. Hampir seluruh pengguna internet di Indonesia juga menggunakan media sosial. Dari hasil survei oleh APJII menyatakan bahwa 87% penggunaan internet untuk mengakses media sosial. Hal ini berarti media sosial di Indonesia telah menjadi sebuah gaya hidup dan merupakan bagian dari kebutuhan manusia yang berdampak baik bila diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika.

Tujuan dari penelitian ini adalah, peneliti ingin mengetahui berapa besar Pengaruh Penggunaan Media Sosial berupa Aplikasi YouTube dan Facebook Terhadap Hasil Belajar Matematika.

## METODE PENELITIAN

### Daftar Istilah

#### *Facebook*

Facebook adalah website jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, kampus, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Facebook memberikan fasilitas yang lengkap seperti halaman profil, album foto dan video, obrolan (chat), catatan, aplikasi halaman, aplikasi bisnis, permainan, dan jaringan. (Rustiyarso, R., & Salim., 2021, Saputra & Febriyanto, 2019; Ulfa, 2019)

Menurut (Halim, M. B., & Yusuf, A. Z. 2021) dalam penelitiannya menuturkan bahwa 40% remaja mengakses Facebook saat pelajaran berlangsung, ini menandakan bahwa mereka lebih suka membuka media sosial dari pada mendengarkan pelajaran yang diterangkan guru mereka di masa pandemi covid-19 saat ini, oleh karena itu antara Facebook dan remaja sulit untuk dipisahkan.

**YouTube**

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video, dibuat oleh tiga orang yang pernah bekerja sebagai karyawan PayPal pada Februari 2005. Aplikasi YouTube memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna/kreator, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. (Sutarti, T., & Astuti, W., 2021).

**Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar itu sendiri menurut Horward Kingsley terbagi menjadi tiga macam, yakni; (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Nugraha, S. A., dkk (2020).

**Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif, pengambilan sampel penelitian dilaksanakan dengan metode *quota sampling*, populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 sebanyak 20 responden. Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan adalah instrumen angket (kuesioner) dan Hasil Belajar. Instrumen angket digunakan untuk mengukur efektifitas penggunaan aplikasi *YouTube* dan *Facebook* berupa pertanyaan yang akan diajukan kepada responden mengenai *YouTube* dan *Facebook*, yang dibuat pada *google form*. sedangkan Hasil Belajar Matematika diukur dari nilai Indeks Prestasi (IP) semester 5 menggunakan metode *Expose Facto*.

Penelitian ini dilakukan dalam 5 tahap yakni; 1) Penyebaran kuesioner dalam bentuk *Google Form*, 2) Melakukan penilaian terhadap hasil Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018, 3) Menguji validitas dan reliabilitas instrumen, 4) interpretasi hasil perhitungan kuisisioner, 5) mencari hubungan antara Pengaruh Penggunaan Aplikasi *YouTube* dan *Facebook* Terhadap Hasil Belajar Matematika. Adapun pengumpulan data didapat dari penyebaran kuisisioner terdiri dari 10 pernyataan dengan opsi jawaban Ya, Tidak. Berikut disajikan butir pertanyaan kuisisioner pada *Google Form*.

Tabel 1. Butir pertanyaan kuesioner.

No	Pertanyaan	Jawab	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda senang belajar menggunakan media <i>YouTube</i> ?		
2.	Apakah anda bebas mengutarakan pendapat dengan menggunakan media <i>Facebook</i> dari pada belajar Offline?		
3.	Apakah anda lebih mudah memahami materi matematika menggunakan media <i>YouTube</i> ?		
4.	Apakah anda tertarik untuk menyelesaikan soal-soal matematika yang diposting melalui media <i>Facebook</i> ?		
5.	Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>YouTube</i> , apakah anda memahami langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah matematika?		
6.	Apakah anda senang belajar menggunakan media <i>Facebook</i> ?		
7.	Apakah anda bebas mengutarakan pendapat dengan menggunakan media <i>YouTube</i> dari pada belajar Offline?		
8.	Apakah anda lebih mudah memahami materi matematika menggunakan media <i>Facebook</i> ?		
9.	Apakah anda tertarik untuk menyelesaikan soal-soal matematika yang diposting melalui media <i>YouTube</i> ?		
10.	Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>Facebook</i> , apakah anda		

memahami langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah matematika?		
--	--	--

Butir pertanyaan diuji validitasnya dengan metode korelasi *Product moment*, dimana nilai *rtabel* dengan 20 responden pada signifikasi 5% sebesar 0.444. Dari perhitungan yang telah dilakukan, didapat bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yang menandakan kuesioner valid. Setelah uji validitas, instrumen pertanyaan kembali diuji reliabilitas memakai metode *Cronbach Alpha*. Perhitungan dilakukan menggunakan Laptop dengan Aplikasi SPSS (PASW *Statistic* 18). Penilaian kuesioner menggunakan skala Guttman untuk mempermudah peneliti dalam menentukan Pengaruh Penggunaan Aplikasi *YouTube* dan *Facebook* Terhadap Hasil Belajar Matematika. Skala Guttman adalah skala yang hanya menyediakan dua pilihan jawaban, misalnya ya–tidak, baik–jelek, pernah–belum pernah, dan lain-lain (Parinata, Puspaningtyas 2020). Skala ini menghasilkan binary skor (0-1) dimana jawaban hanya diberi skor 1 jika benar/positif dan 0 jika salah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal peneliti melakukan penyebaran kuesioner dalam bentuk *Google Form* kepada Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 yang terdiri dari 20 responden, serta kuisisioner 10 soal dengan opsi jawaban Ya atau Tidak, peneliti memberikan pada subjek dalam bentuk link *Google Form*. Pada tahap ke dua peneliti melakukan penilaian terhadap hasil jawaban Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 menggunakan SPSS. Skala yang digunakan untuk penilaian kuesioner ini adalah Skala Guttman.

Di ke tiga peneliti melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen Validitas dilakukan dengan mengorelasikan skor tiap butir pertanyaan dengan skor total (jumlah skor tiap butir pertanyaan) menggunakan teknik korelasi *product moment*. Serta menguji validitas instrumen pada tiap butir pertanyaan, semakin tinggi tingkat validitas maka instrumen layak untuk digunakan. Sebaliknya, jika nilai validitas semakin rendah maka instrumen tidak dapat digunakan. Suatu instrumen dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (Parinata & Puspaningtyas, 2020). Dari perhitungan yang telah dilakukan, didapat bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yang menandakan kuesioner valid. Setelah uji validitas, instrumen pertanyaan kembali diuji reliabilitas memakai metode *Cronbach Alpha*., pada tahapan ke empat peneliti melakukan interpretasi hasil perhitungan. Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas tes kuis pemecahan masalah dan kuisisioner yang dilakukan pada aplikasi SPSS (PASW *Statistic* 18).

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Kuisisioner

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.838	10

Tabel 3. Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	4,8500	7,924	,441	,831
S2	5,0500	7,629	,501	,826
S3	4,7500	7,987	,499	,826
S4	5,1500	7,397	,608	,815
S5	4,7000	8,432	,351	,837
S6	5,2000	7,221	,704	,805
S7	5,1000	7,147	,698	,805
S8	5,2000	8,063	,364	,839
S9	4,9500	7,839	,434	,832
S10	5,0000	7,158	,694	,806

Dari tabel diatas, terlihat bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,838 dengan N of item atau jumlah item pertanyaan kuesioner sebanyak 10 pertanyaan. Dapat dikatakan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian valid karena nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Menurut (Parinata & Puspaningtyas, 2020). hasil perhitungan uji reliabilitas dapat diinterpretasikan dalam kriteria *Guilford* di bawah ini.

Tabel 4. Kriteria *Guilford* Pada Hasil Uji Reliabilitas

No.	Koefisien Korelasi	Kualifikasi
1	0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,71 – 0,90	Tinggi
3	0,41 – 0,70	Cukup Tinggi
4	0,21 – 0,40	Rendah
5	Negatif – 0,20	Sangat Rendah

Kriteria *Guilford* dikualifikasikan dengan 5 kategori yakni sangat rendah, rendah, cukup tinggi, tinggi dan sangat tinggi. Kuesioner Pengaruh Penggunaan Aplikasi *YouTube* dan *Facebook* Terhadap Hasil Belajar Matematika memperoleh kualifikasi Tinggi dengan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* sebesar 0,838.

Pada tahap ke lima, peneliti melakukan perhitungan yakni membandingkan hubungan antara hasil belajar Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 dan tes kuisisioner mengenai Aplikasi *YouTube* dan *Facebook* Terhadap Hasil Belajar Matematika. Dengan perhitungan korelasi sebagai berikut:

Tabel 5. Perhitungan korelasi hubungan antara dua variabel

Correlations		
	KUISIONER	IP
KUISIONER	Pearson Correlation	1
		-,074

	Sig. (2-tailed)		,757
	N	20	20
IP	Pearson Correlation	-,074	1
	Sig. (2-tailed)	,757	
	N	20	20

Tabel 6. Pedoman derajat hubungan correlatin

No.	Koefisien Korelasi	Kualifikasi
1	0,00 – 0,20	Tidak ada korelasi
2	0,21 – 0,40	Korelasi lemah
3	0,41 – 0,60	Korelasi sedang
4	0,61 – 0,80	Korelasi kuat
5	0,81 – 1,00	Korelasi sempurna

Dari hasil perhitungan pada tabel 5 nilai corelasi yakni -0,074 maka dapat di katakan berdasarkan pedoman derajat hubungan perhitungan korelasi antara dua variabel dinyatakan “tidak ada korelasi”. Kesimpulannya tidak ada hubungan yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan Aplikasi *YouTube* dan *Facebook* Terhadap Hasil Belajar Matematika.

## SIMPULAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Kuesioner Pengaruh Penggunaan Aplikasi *YouTube* dan *Facebook* Terhadap Hasil Belajar Matematika memperoleh kualifikasi Tinggi dengan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* sebesar 0,838. Dan dari hasil perhitungan pada tabel 5 maka dapat di katakan berdasarkan pedoman derajat hubungan perhitungan korelasi antara dua variabel dinyatakan “tidak ada korelasi”. Kesimpulannya tidak ada hubungan yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan Aplikasi *YouTube* dan *Facebook* Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa calon Guru Matematika Universitas Teknokrat Indonesia dan UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 yang kemungkinan besar terdapat banyak kendala di era perubahan teknologi yang sangat pesat ini.

Saran yang dapat dituliskan adalah dengan perubahan pola pendidikan diindonesia yang begitu drastis ditambah ujian hidup virus covid-19 atau biasa disebut dengan virus corona hendaknya kita baik seorang pelajar maupun seorang pengajar harus dan siap beradaptasi secara nyata, menggunakan media-media online dengan sebaik mungkin baik berupa video melalui *YouTube*, *Facebook* dan lainnya sebagainya.

## REFERENSI

- Azka, R. (2019). Media Sosial dan Pembelajaran Matematika. *Prosiding Sendika*, 5(1).
- Dewi, P. S., dan Septa, H. W. (2019). "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah". *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-39.
- Halim, M. B., & Yusuf, A. Z. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS JEJARING SOSIAL. *Jurnal Media Elektrik*, 18(1), 14-19.
- Hidayatullah, A. (2018). Pembelajaran Matematika Pada Era Media Sosial dan Budaya POP. *Jurnal pendidikan matematika*, 1(1).
- Indahwati, R., & Basri, H. (2017). Pengaruh Penggunaan *Facebook* sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 2(2), 74-83.

- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 3(2).
- Maskar, S, dkk. (2020). Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu. *Prisma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 154-166.
- Maskar, S. & Dewi, P.S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia (Jurnal Pendidikan Matematika)*. 4(2), 888-899
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(1), 53-69
- Maskar, S. dan Anderha, R. R. 2019. "Pembelajaran Transformasi Geometri dengan Pendekatan Motif Kain Tapis Lampung". *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 40-47.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Pambudi, R., Afghohani, A., & Farahsanti, I. (2019). Pengaruh Media Video *YouTube* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan*, 28(2), 175-182.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56-65.
- Puspaningtyas, N.D. (2019). Berpikir Lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*.1(1), 24-30
- Putri, L. A., Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-39. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Rustiyarso, R., & Salim, I. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Internet *Facebook* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(1). Vol 10, No 1 (2021)
- Saputra, V.H., Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*.1(1), 15-23
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Sutarti, T., & Astuti, W. (2021). Dampak Media *Youtube* Dalam Proses Pembelajaran Dan Pengembangan Kreatifitas Bagi Kaum Milenial. *Widya Aksara*, 26(1), 89-101.
- Ulfa, M. (2019). Strategi Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 48 – 55.