



MENGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 241 PALEMBANG

Elvira Anjelia

Mahasiswa PPG FKIP Universitas Seiwijaya, Palembang

Effendi

Dosen PPG FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang

David Saputra

Guru Pamong PPL PPG FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang

Korespondensi penulis : elfiraanjelia04@gmail.com

Abstract *The average time of abad 21 terutama in Indonesia is also significant, part of the world education. The educational curriculum of diidonesia at the same time as the curriculum of the year. Curriculum Merdeka focuses on intracurricular teaching, which mentioned by three teachers as a way to introduce teaching with careful consideration and practical consideration. Salah satunya penguin technology is the focus of the entire organization in the implementation of the National Curriculum. With effective technology, customers can enjoy more personal, mechanical, and personal information about their customers. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan achieving peserta didik class VB for students of mathematics. Metode penelitian which is developed as a penalty shop class (PTK) which is taught in 2 cycles. Design penelitian texture covered with permanent, light, transparent, and reflective. Data collected through a wide range of technical documentation, analysis, observation, and testing. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Then they increased by 44%. After each cycle I presentation increased the yield to 74%. Meskipun mengalami peningkatan pada perbaikan cycle I mass pearl perbaikan lagi dikarenakan belum mencapai ketuntasan yang diinginkan. Eventually perbaikan cycle II, none of the patients achieved a significant increase above 93%. From the achievement that can be achieved first, it can be simple to mention the media pembelajaran basic technology to increase the achievement of the peserta didik to the eyes of mathematics students.*

Topics: *Math, Technology, Achievement, Interactive Multimedia*

Abstrak Perkembangan zaman di abad 21 terutama di Indonesia sangatlah signifikan, apalagi di dunia pendidikan. Kurikulum pendidikan diidonesia pada saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, yang memungkinkan guru memilih berbagai perangkat ajar untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Salah satunya penggunaan teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan memanfaatkan teknologi secara efektif, pembelajaran dapat menjadi lebih personal, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VB pada pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Desain penelitian disusun berdasarkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data diperoleh melalui teknik dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Sebelum diadakan perbaikan ketuntasan mencapai 44%. Setelah perbaikan siklus I presentase ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 74%. Meskipun mengalami peningkatan pada perbaikan siklus I masih perlu perbaikan lagi dikarenakan belum mencapai ketuntasan yang diinginkan. Kemudian dilakukan perbaikan siklus II, nilai ketuntasan belajar mengalami kenaikan yang signifikan yaitu menjadi 93%. Dari hasil yang telah didapatkan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Kata kunci: *Matematika, Teknologi, Hasil Belajar, Multimedia Interaktif*

PENDAHULUAN

Salah Salah satu komponen penting dalam hidup seseorang adalah pendidikan. Pendidikan dianggap sebagai strategis untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan bahkan bagi suatu Negara karena pendidikan dianggap sebagai aset penting untuk kemajuan negara. Karena itu, pendidikan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas pendidikan yang tinggi menunjukkan unggulnya sumber daya manusia. Pendidikan adalah proses untuk menanamkan pengetahuan, kemampuan intelektual, moralitas, pertumbuhan spiritual, dan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dan bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan.

Hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas VB di SD Negeri 241 Palembang menunjukkan bahwa ada masalah dengan hasil belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran matematika dimana peserta didik beranggapan matematika itu pelajaran yang membosankan dan sulit. Nilai ulangan harian peserta didik kurang dari yang diharapkan. Penelitian tindakan kelas berpusat pada ketuntasan belajar, karena standar ketuntasan peserta didik adalah 70 sedangkan ketuntasan belajar peserta didik hanya 44 persen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Matematika. Melalui pengamatan dan wawancara langsung, saya menemukan salah satu alasan mengapa peserta didik kesulitan dalam memahami materi tersebut dikarenakan kurangnya motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran dan tidak adanya timbal balik dalam pembelajaran. Menurut Priyanto et al., (2017) Guru berperan sebagai fasilitator, diharapkan mampu membuat kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan

Manurut Aenon et al., (2020) Permasalahan umum yang sering terjadi dalam hasil belajar peserta didik di bidang pendidikan adalah kesempatan belajar, kecerdasan, metode pembelajaran, dan lingkungan rumah. Diindonesia sering terjadi permasalahan tersebut apalagi banyak ditemukan kurangnya motivasi belajar, Sehingga pendidikan yang terjadi diindonesia tidaklah berjalan sesuai yang kita inginkan dikarena metode pembelajaran yang digunakan pendidik tidak menarik atau membosankan. Sehingga banyak peserta didik merasa tidak betah di kelas dan tidak memahami pelajaran dengan baik. Peserta didik terus menganggap pelajaran tidak menyenangkan dan memilih berpartisipasi dalam kegiatan lain yang tidak berkaitan dengan pelajaran, seperti berbicara dengan teman saat guru memberikan penjelasan, berjalan kesana-kemari, dan menggambar di buku catatan.

Motivasi adalah proses untuk mendorong atau daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Dalam pendidikan, motivasi didefinisikan sebagai keseluruhan kekuatan yang mendorong peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Tugas guru adalah menumbuhkan keinginan anak untuk mengikuti sejumlah kegiatan belajar. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut pendidik harus membuat strategi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Menurut Rahmawati (2019) Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran karena menarik, interaktif, mudah digunakan oleh peserta didik, efektif, menghemat waktu belajar, dan membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Menurut Mureningsih (2014) arti dari media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pelajaran agar dapat dilihat, dibaca atau didengar oleh siswa. Multimedia adalah sebuah kombinasi yang terdiri dari teks, grafik, suara, animasi dan video (Trinawindu, 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan Salah satu cara guru dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami, menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru lebih efektif dan efisien (Shalikhah, 2016)

Menurut Kahfi (2021) Multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia dengan fitur interaktif bagi pengguna [1]. Menggunakan aplikasi multimedia interaktif untuk pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan motivasi, mendorong pembelajaran aktif, pembelajaran berdasarkan pengalaman dan koherensi, dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik [2]. Temuan penelitian tentang penggunaan multimedia interaktif telah memberikan dampak yang signifikan dan efektif terhadap pembelajaran [3].

Berdasarkan penelitian literature dan temuan diskusi dengan teman sejawat dan dosen pembimbing maka Peneliti menetapkan judul : menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VB SD Negeri 241 Palembang.

METODE

Penelitian Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 241 Palembang, dan diikuti oleh 28 peserta didik dari kelas VB, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Fokus penelitian adalah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, dan produk penelitian adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini akan dilaksanakan 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus penelitian mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, dokumentasi, dan tes tertulis selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dilakukan pengamatan aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan media pembelajaran multimedia interaktif berlangsung, dan tes tertulis.

a. Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Kegiatan yang direncanakan pada siklus I meliputi :

- Peneliti menyusun rencana kinerja pembelajaran (RPP).
- Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran.
- Guru menyiapkan media dan alat lain yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
- Mengembangkan alat penilaian untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam memahami konsep dan materi yang dipelajari
- Menugaskan seorang guru (peneliti) untuk mengajar dan seorang guru lainnya sebagai pengamat.
- Membuat skenario pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.
- Rencana pembentukan kelompok peserta didik.
- Merencanakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran matematika disajikan 2 jam pertemuan atau 2 x 35 menit. Pada tahap kegiatan ini meliputi : pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru peneliti dan seorang guru lain sebagai pengamat (observer) terlibat secara aktif melakukan pengamatan menggunakan instrumen pengamatan guru dan siswa. Hasil pembelajaran pada siklus I nanti digunakan sebagai bahan

perbandingan pada siklus II, apakah pada siklus II mengalami peningkatan atau tidak baik keaktifannya ataupun pada hasil.

4) Refleksi

Hasil data yang diperoleh pada tahap pengamatan dikumpulkan yang kemudian dianalisis. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis data dijadikan sebagai bahan acuan untuk perencanaan kegiatan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Kegiatan yang direncanakan pada siklus II meliputi : melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus I, terutama pada alokasi waktu yang kurang tepat dan memberikan motivasi kepada peserta didik.

2) Tahap Pelaksanaan

Perbaikan dilakukan didalam proses KBM, dan diakhiri dengan tes untuk mengukur kompetensi terhadap materi yang telah dikuasai.

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru peneliti dan seorang guru lain sebagai pengamat melakukan pengamatan untuk dibandingkan dengan siklus I.

4) Refleksi

Hasil data yang diperoleh pada tahap pengamatan dikumpulkan yang kemudian dianalisis. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis data dijadikan sebagai bahan acuan untuk perencanaan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari tindakan pra siklus (pre tes), siklus I dan siklus II. Hasil tes tindakan siklus I dan siklus II tentang pelajaran matematika

sedangkan hasil non tes berupa perubahan perilaku yang diperoleh melalui catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara dan dokumentasi foto.

1. Hasil Penelitian Kondisi Awal atau Pra Siklus

Kondisi awal hasil belajar dan aktifitas belajar peserta didik kelas VB pada mata pelajaran Matematika, dari jumlah 27 peserta didik yang memperoleh nilai tuntas hanya 12 siswa atau 44%.

2. Hasil Penelitian Siklus I Ketika diadakan tindakan pada siklus I kompetensi peserta didik tentang mata pelajaran matematika ada peningkatan demikian pula keaktifan peserta didik mulai tampak meskipun belum signifikan. Adapun hasil dari siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Kompetensi Siswa Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 70	20	74
2	≤ 70	7	26
Jumlah		27	100

Dari data tersebut di atas dapat kita lihat hasil pada tindakan siklus I yang berkaitan dengan kompetensi jumlah peserta didik yang mendapat nilai 70 ke atas ada 15 peserta didik (56%) sedangkan yang mendapat nilai kurang dari 70 sejumlah 12 peserta didik (44%). Sedangkan data keaktifan peserta didik yang diperoleh dari siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Keaktifan Siswa Siklus I

No	Jumlah	Aspek Yang Dinilai			
		Perhatian siswa	keaktifan	Kemampuan Berpendapat	Menyimpulkan
1	Jumlah peserta didik	15	10	5	4
2	Presentase	56	37	19	15

Dari data yang diperoleh pada siklus I tentang keaktifan peserta didik dapat kita lihat pada proses pembelajaran bahwa peserta didik yang memperhatikan 15 orang (56%), peserta didik yang aktif 10 orang (37%), mampu mengemukakan pendapat 5 orang (19%), dan yang dapat memberikan simpulan 4 orang (15%). Hasil dari siklus I dijadikan acuan dalam pelaksanaan siklus II.

3. Hasil Penelitian Siklus II Setelah diadakan perbaikan-perbaikan kemudian dilakukan tindakan pada siklus II. Adapun hasil dari siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Kompetensi Siswa Siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 70	25	93
2	≤ 70	2	7
Jumlah		27	100

Dari data tabel 3 tentang kompetensi peserta didik dapat kita lihat perolehan nilai 70 ke atas terdapat 25 orang (93%), sedangkan nilai di bawah 70 ada 2 orang (7%). Untuk peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut :

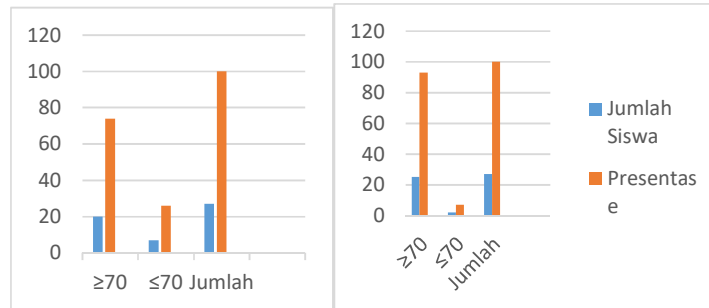
Tabel 4 Keaktifan Siswa Siklus II

No	Jumlah	Aspek Yang Dinilai			
		Perhatian siswa	keaktifan	Kemampuan Berpendapat	Menyimpulkan
1	Jumlah siswa	25	21	16	8
2	Presentase	93	78	59	30

Dari data hasil peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat untuk perhatian peserta didik 25 orang atau 93% penuh perhatian terhadap proses pembelajaran, keaktifan 21 orang atau 78%, kemampuan menyatakan pendapat 16 orang atau 59%, serta menyimpulkan 8 orang atau 30%. Berdasarkan hasil observasi dan tindakan pada Siklus I dan Siklus II diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yang dilaksanakan pada Siklus II memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan hasil belajar dan peningkatan aktivitas peserta didik. Komunikasi dua arah antar peserta didik telah meningkat, dan guru menyadari bahwa peserta didik lebih puas dengan tugas mereka. Sekalipun keseluruhan tindakan belum sepenuhnya sempurna, setidaknya Siklus II mampu menjawab hipotesis di atas. Hal ini terlihat dengan membandingkan hasil ketuntasan belajar Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yang digunakan guru cukup baik dilihat dari hasil belajar mencapai ketuntasan secara individu sebesar 74% siswa tetapi batas ketuntasan belum dapat tercapai. Sedangkan

Pada Siklus II hasil belajar mencapai ketuntasan baik secara individu sebesar 93% siswa tercapai sehingga hasil meningkat sebesar 19%. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dilihat dalam bentuk grafik berikut :

Grafik 1. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II



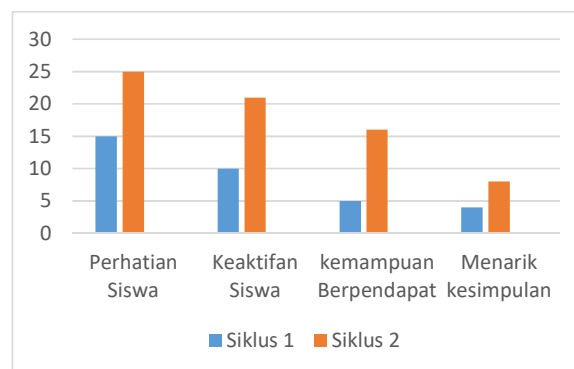
Kemudian untuk keaktifan dan peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II bila dibandingkan dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Perbandingan Aktifitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek pengamatan	Siklus I	Siklus II
1	Perhatian siswa	15	25
2	Keaktifan siswa	10	21
3	Kemampuan berpendapat	5	16
4	Menarik kesimpulan	4	8
Jumlah		34	70
Persentase		31	65

Pada tabel 5 perbandingan aktifitas siswa tampak terdapat adanya peningkatan peran serta peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sekitar 34%, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 2.

Grafik 2 Perbandingan Keaktifan Siswa pada Siklus I dan Siklus II



Dari hasil pembahasan yang berdasarkan data-data tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kompetensi peserta didik dan perubahan sikap perilaku siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, baik dari hasil belajar maupun keaktifan peserta didik mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan tes mengenai perolehan keterampilan dasar pada setiap siklus yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa (1) berbagai hasil belajar dan kinerja peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia interaktif untuk kelas Vb di SD Negeri 241 Palembang terbukti dapat peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 19% ditunjukkan dari Siklus I ke Siklus II, (2) meningkatkan aktifitas belajar peserta didik, menyampaikan pendapat, dan menyimpulkan, sehingga pada Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 34%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aenon, N., Iskandar, I., & Rejeki, H. S. (2020). Faktor faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 3(2), 149-158.
- Kahfi, M., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 63-70.
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran multimedia interaktif. *Madaniyah*, 4(2), 214-229.
- Prianoto, A. D., Gulo, F., & Nawawi, E. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (lkpd) Interaktif Kimia Untuk Pembelajaran Struktur Atom Di Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 4(2), 88-96.
- Rahmawati, A. (2019). Penggunaan multimedia interaktif (MMI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar fisika. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 4(1), 7-17.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- TRINAWINDU, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia interaktif untuk proses pembelajaran. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 19(23), 35-35.