

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SDN 142 KAMPUNG BARU

Dinul Achmad Djuma¹, Sumarlin Mus², Nurmeni³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: dinul.ahmad@gmail.com

² Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: sumarlin.mus@unm.ac.id

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SDN 142 Kampung Baru Enrekang

Email: nurmeni55@guru.sd.belajar.id

Artikel info	Abstrak
Received;...-...-2023	Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik yang rendah karena pembelajaran matematika yang monoton dan kurang bervariasi strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (<i>Classroom Action Research</i>) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menerapkan media pembelajaran interaktif di kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN 142 Kampung Baru semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 7 orang. Prosedur penelitian ini terdiri dari satu Pra-siklus dan dua siklus tindakan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, tes evaluasi akhir setiap siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika kelas VI dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Dapat dibuktikan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar mulai dari data awal pra-siklus (54,28%), siklus I (72,85%) dan siklus II (85,71). Adapun besaran peningkatan dari setiap siklusnya dari pra-siklus ke Siklus I sebesar 18,6 % dan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,86%. Terdapat pula data semua peserta didik mengalami peningkatan untuk setiap siklusnya. Dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran interaktif di kelas VI SD Negeri 142 Kampung Baru semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.
Revised: ...-...-2023	
Accepted;...-...-2024	
Published, ...-...-2024	

Key words:

Hasil belajar;

Pembelajaran Matematika;

Media Pembelajaran

Interaktif.

artikel pinisi: journal of teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam perkembangan seseorang, dan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang membantu dalam pemahaman konsep, analisis,

dan pemecahan masalah. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pemahaman akan materi yang kuat dalam matematika sangatlah penting, karena akan membentuk dasar untuk pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Hal tersebut karena matematika ada di setiap jenjang pendidikan

Ditataran Sekolah Dasar, tidak semua siswa memiliki pengalaman belajar matematika yang menyenangkan dan efektif di SD. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Ditambah dengan minat terhadap pembelajaran matematika yang rendah mengakibatkan siswa menakuti akan pembelajaran tersebut. Bukan hanya itu pembelajaran matematika yang monoton juga mempengaruhi siswa ingin belajar matematika jauh lebih giat.

Dampak dari kurangnya minat peserta didik yang kurang dalam pembelajaran matematika berimbas pada pencapaian hasil belajar yang rendah. Dengan minat belajar yang rendah peserta didik kurang memperhatikan dan penguasaan konsep menjadi kurang. Ketika dihadapkan dengan soal maka mereka akan kesulitan menyelesaikannya. Hal ini berlanjut sampai dilakukan asesmen di akhir pembelajaran bahkan di akhir semester hasil belajar matematika peserta didik juga rendah dibanding pembelajaran lainnya.

Penguasaan terhadap matematika dapat dilihat dari seberapa besar nilai yang didapatkan saat diberikannya asesmen baik secara formatif maupun sumatif. Setiap guru mengharapkan peserta didiknya memiliki tingkat penguasaan yang baik utamanya dalam pembelajaran matematika. Di SDN 142 Kampung Baru beberapa guru mengeluhkan bahwa peserta didiknya masih kurang dalam penguasaan pelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI setelah beberapa bulan memberika pengajaran matematika, 4 dari 7 peserta didik kesulitan untuk mengingat materi yang telah mereka pelajari. Akan tetapi guru juga beranggapan bahwa peserta didik secara keseluruhan belum menguasai materi matematika yang mereka dapatkan di kelas sebelumnya secara maksimal. Ketika diberikan soal yang telah mereka pelajari mulai dari soal sederhana sampai yang sedikit rumit mereka kesulitan untuk mengingat dan menyelesaikan soal tersebut.

Berdasarkan informasi tersebut maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan pembelajaran matematika sebagai pokok bahasannya. Penulis melaksanakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan menyusun pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari matematika. Harapannya peserta didik akan lebih berminat dan fokus terhadap penguasaan materi matematika dengan mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat melibatkan peserta didik untuk aktif belajar sehingga lebih bermakna. Dengan demikian judul penelitian ini adalah

“Penerapan Media Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika SDN 142 Kampung Baru”

TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran Interaktif

Interaksi antara seseorang dengan lingkungannya dengan tujuan adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada dirinya merupakan makna dari belajar. Menurut (Nurfadilah dan Hakim, 2019) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi diri agar dapat menjadi individu yang siap hidup di tengah masyarakat. Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan peserta didik sebagai suatu pengembangan potensi diri secara maksimal. Bukti bahwa seseorang telah melakukan kegiatan belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, yang sebelumnya tidak ada atau tingkah lakunya tersebut masih lemah atau kurang (Arianti, 2018). Adapun kegiatan belajar yang umum terlihat pada saat di sekolah seperti membaca, menulis, berhitung, mengerjakan tugas, melakukan kegiatan pengembangan karakter yang dapat menimbulkan perubahan perilaku pada peserta didik. Belajar bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana didalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen (Setiawati 2018).

Dalam proses belajar mengajar terdapat interaksi timbal balik antara guru dengan peserta didik. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari dkk, 2023). Terjadi transfer ilmu dan proses pendidikan pada saat belajar. Guru dalam menyajikan pembelajarannya akan mempertimbangkan strategi, model, metode dan media yang digunakan untuk bisa memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Melalui perencanaan yang baik guru akan menyusun pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menilai kemampuan dan gaya belajarnya maka guru dapat menentukan perencanaan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Menurut Wukandari, dkk (2023) dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Bagi guru media menjadi sarana penyampaian informasi atau pelajaran agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran tidak lagi.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran dengan tujuan informasi yang ada pada media tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Menurut Nurrita (2018) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Peserta didik dengan tipe belajar tertentu akan lebih mudah memahami informasi apabila sesuai dengan media yang digunakan. Media yang kerap digunakan adalah media audio, visual, video, bahkan media berbasis teknologi juga dapat menjadi sarana penyampaian informasi kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran abad 21 media pembelajaran begitu penting untuk menunjang pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Pembelajaran di abad 21 harus dapat mempersiapkan generasi manusia Indonesia menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat (Syahputra, 2018). Oleh karena itu Abad 21 dicirikan oleh berkembangnya informasi secara digital. Media pembelajaran yang digunakan tidak lagi terbatas pada penggunaan media konkret namun banyak dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang cocok diterapkan pada pembelajaran saat ini. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan sarana penyampaian pembelajaran dengan memanfaatkan sejumlah perangkat berbasis IT misalnya komputer, laptop, tablet, internet dan masih banyak lagi. Dalam penyajiannya media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat menggunakan media audio, visual, video dan sebagainya sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Gaya belajar merupakan cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indra (Irawati, dkk 2021). Bentuk gaya belajar yang diketahui yaitu visual, audio dan kinestetik. Bentuk penyajian dari media tergantung dari kreatifitas guru sehingga media tersebut

dapat menjadi media interaktif yang dapat melibatkan peserta didik dengan menggunakan atau berinteraksi didalamnya sehingga menjadi media pembelajaran interaktif.

Makna interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah. Suatu hal bersifat saling melakukan aksi dan reaksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara yang satu dengan yang lainnya (Yanto, 2019). Oleh sebab itu media pembelajaran interaktif adalah bentuk penyajian pembelajaran yang terdapat interaksi dua arah anatar guru dan peserta didik. Dalam menyusun media pembelajaran kita dapat menggabungkan sejumlah unsur multi media interaktif agar tercipta media yang dapat bersifat interaktif. Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar grafik, sound, animasi, video, interaksi, dikemas menjadi file digital digunakan untuk menyampaikan informasi (Manurung, 2020). Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini maka peserta didik dapat berikteraksi dalam pembelajaran yang dalam hal ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak yang dapat diakses melalui smartphone atau laptop. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah PPT interkatif yang didalamnya telah di sisipkan games sehingga muncul interaksi dengan peserta didik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada pencapaian peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Mencakup penguasaan materi, pemahaman konsep, keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah terlibat dalam pengalaman belajar. Hasil belajar mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Nabilah dan abdi, 2019). Hasil belajar peserta didik dapat diperoleh melalaui serangkaian kegiatan evaluasi pembelajaran atau bentuk penilaian lainnya. Antara proses dan hasil belajar keduanya salaing berkaitan, apabila proses pembelajaran berlangsung dengan baik maka hasil belajar akan menunjukkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu perlu untuk merancang pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efesien.

Salah satu faktor yang menunjang pembelajaran berlangsung dengan baik dengan adanya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaranp sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Audie, 2019). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah dalam menympaikan materi

namun juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang membuat mereka lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar yang akan berdampak pada hasil pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu dengan adanya media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik karena adanya rasa ingin tahu akan hal baru terutama jika melihat media pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Dengan demikian media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar di semua mata pelajaran tak terkecuali matematika.

Menurut Lestari (2015) hasil belajar matematika adalah pola-pola perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah menempuh kegiatan belajar mengajar matematika. Sedangkan menurut Hartati (2015) Hasil belajar matematika adalah hasil akhir yang dimiliki peserta didik berupa kemampuan-kemampuan dalam menguasai, memahami konsep dalam pelajaran matematika. Hasil belajar matematika dapat diperoleh melalui beberapa cara seperti tes tertulis, tes lisan bahkan penilaian keterampilan menyelesaikan permasalahan matematika juga memberikan gambaran hasil belajar peserta didik. Tiga aspek penilaian tetap diamati pada pelajaran matematika namun untuk penilaian sikap tidak terlalu menonjol

Hasil belajar matematika di dapatkan melalui proses pembelajaran yang berusaha memahami dan menanamkan konsep matematis pada diri peserta didik. Dalam penelitian ini, materi yang diangkat adalah konsep bilangan bulat negatif yang dilaksanakan di kelas VI. Materi ini meliputi konsep dasar dan operasi bilangan bulat negatif. Prosesnya dirancang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbentuk PPT dengan selipan quiz yang dapat diakses secara online dengan bantuan perangkat. Pada sesi terakhir siklus pembelajaran dilakukan evaluasi untuk mengukur hasil belajar matematika dengan materi bilangan bulat negatif.

METODE PENELITIAN

1. Objek tindakan (subjek penelitian)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI SDN 142 Kampung Baru semester ganjil yang berjumlah sebanyak 7 orang peserta didik dari 62 jumlah keseluruhan peserta didik di SDN Kampung Baru Tahun ajaran 2023-2024.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi dilaksanakannya penelitian ini adalah SDN 142 Kampung Baru yang beralamat di Jalan Buntu Barrang, Desa Kampung Baru, Kecamatan Anggeraja, Kabupaten Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan.

3. Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara narasumber dengan penanya untuk mendapatkan informasi tentang topik yang sedang dibahas. Narasumber dalam penelitian ini adalah guru kelas VI SDN 142 Kampung Baru. Topik yang ingin di wawancarakan terkait hasil belajar matematika kelas VI.

b. Tes evaluasi

Tes evaluasi digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik terkait materi yang bereka pelajari. Tes evaluasi diberikan di akhir pembelajaran dan dilaksanakan dengan bantuan aplikasi *Google form*. Tes diberika di setiap sesi penutup pembelajaran dan dilakukan di setiap siklusnya. Hasil dari evaluasi dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengetahui hasil dari penelitian ini.

4. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik ditambah wawancara dengan guru. Selanjutnya hasil belajar ini diperoleh dari tes evaluasi pembelajaran pada materi konsep bilangan bulat negatif pada pra siklus, siklus I dan siklus II kemudian dianalisis secara kuantitatif. Hasil tes evaluasi akan diolah untuk mendapatkan presentase keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika disetiap siklusnya. Adapun taraf keberhasilan proses untuk mengukur indikator keberhasilan peserta didik dengan mengacu pada standar Arikunto (Sunardin, 2018: 120) yaitu:

Nilai	Kategori
68%-100%	Baik
34%-67%	Cukup
0%-35%	Kurang

Pengambilan kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan hasil belajar matematika di setiap siklusnya mulai dari siklus I siklus II untuk melihat perkembangan hasil belajar peserta didik kelas VI. Hasil belajar peserta didik dikategorikan tuntas apabila keseluruhan peserta didik telah melampaui nilai KKM yaitu ≥ 75 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan prosedur yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berjumlah 7 orang di kelas VI SDN 142 Kampung Baru kecamatan Anggeraja, Kabupaten Enrekang. Sebelum pelaksanaan siklus maka dilakukan perencanaan perangkat kemudian di revisi dan tahap pelaksanaan hingga refleksi dan tindak lanjut

1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran yang dirancang pada par-siklus, siklus I dan II yaitu terdiri dari 1 rpp tunggal dengan pertimbangan dapat dilaksanakan maksimal dua pertemuan apabila waktu tidak cukup. Perencanaan dimulai dengan melakukan analisis pada silabus untuk mengetahui kompetensi dasar, kemudian dilanjutkan dengan menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, LKPD, evaluasi, dan media pembelajaran. Penyusunan perangkat pembelajaran dilakukan selama tiga hari di setiap siklus.

2. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan penelitian dilakukan pada kegiatan pembelajaran pra-siklus dilanjutkan pada siklus I, dan II terdiri dari satu pertemuan yang dimulai pukul 07.50-09.30 WITA. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), tahap penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi), tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).

a. PraSiklus

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan dengan kegiatan persiapan belajar serta refleksi pembelajaran sebelumnya disertai dengan ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar.

1) Kegiatan inti

a) Tahap penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

Pada tahap ini dimulai dengan guru menampilkan materi terkait konsep dasar bilangan bulat negatif dan mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan power point yang disajikan. Kemudian guru melakukan tanya jawab terkait pengertian bilangan bulat negatif yang disajikan pada PPT. Guru mengkonfirmasi jawaban dari peserta didik dan selanjutnya guru melanjutkan penjelasan tentang cara menentukan bilangan bulat negatif pada garis bilangan, membandingkan

dan mengurutkan bilangan bulat negatif. Setelah penjelasan guru melakukan sesi tanya jawab dengan peserta didik terkait materi yang belum dipahami.

b) Tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

Tahap ini, guru membagikan LKPD secara berkelompok dengan membagi peserta didik kedalam dua kelompok kecil. Instruksi pada LKPD berisi analisis masalah atau informasi tentang penerapan bilangan bulat negatif di kehidupan sehari-hari. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk memahami petunjuk pengerjaan LKPD dan guru mendampingi kegiatan pengerjaan apabila peserta didik belum memahami apa petunjuk LKPD yang mereka kerjakan.

c) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

Tahap ini secara bergantian peserta didik akan menampilkan hasil LKPD kelompoknya yang telah mereka kerjakan. Setiap kelompok mempresentasikan membacakan hasil analisa mereka tentang bilangan bulat negatif. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk berkomentar kepada kelompok yang presentasi. Tahap selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah tampil mempresentasikan hasil kerjanya. Setelah itu guru memberikan penguatan pemahaman tambahan terkait materi pengumpulan data.

d) Observasi PraSiklus

Data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik

Hasil observasi aktivitas peserta didik tahap pra-siklus menunjukkan hasil pada tahap persiapan menunjukkan 2 indikator telah terpenuhi sehingga diberi keterangan cukup. Tahap penyampaian terisi satu indikator dengan keterangan kurang, tahap pengerjaan terisi dua indikator dengan keterangan cukup dan tahap penampilan hasil hanya terisi satu indikator dengan keterangan kurang. Adapun presentase keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan observasi menunjukkan sebanyak 6 skor yang terisi dari skor maksimal 12. Berdasarkan data tersebut maka diperoleh presentase sebesar 50% dan dinyatakan berada pada kategori cukup (C).

Data hasil belajar peserta didik Pra-siklus

Tabel 2. Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar peserta didik Siklus III

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	2	29%
0-74	Tidak Tuntas	5	71%
Jumlah		7	100%

Sumber: hasil evaluasi Pra-siklus

Berdasarkan tabel tersebut maka terdapat informasi dari 7 peserta didik ada 5 peserta didik dengan persentase 71% termasuk dalam kategori belum tuntas dan 2 peserta didik dengan persentase 29 % telah tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pada pra-siklus, diperoleh informasi bahwa mayoritas hasil belajar peserta didik belum mencapai nilai KKM. Data ini menjadi data awal dari penelitian ini. Sehingga pembelajaran dilanjutkan pada siklus berikutnya untuk mencapai ketuntasan secara keseluruhan.

2) Refleksi Pra-Siklus

Proses pembelajaran pada pra-siklus dimulai dengan mengenalkan materi tentang bilangan bulat negatif dan dilanjutkan dengan menentukan letak bilangan bulat negatif pada garis bilangan. Selanjutnya materi dilanjutkan dengan membandingkan dan mengurutkan bilangan bulat negatif. Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan tentang penerapan bilangan bulat negatif dalam kehidupan sehari-hari. Pada siklus ini aktivitas belajar peserta didik dilakukan untuk memperoleh data awal peserta didik tentang hasil belajar matematika.

b. Siklus I

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan dengan kegiatan persiapan belajar serta refleksi pembelajaran sebelumnya disertai dengan ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar.

1) Kegiatan inti

a) Tahap penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

Tahap pembelajaran dilakukan dengan guru menyajikan materi melalui media PPT interaktif tentang penjumlahan bilangan bulat negatif. Kegiatan bertanya jawab peserta didik dilakukan dengan menjawab quiz di sela-sela presentasi. Selanjutnya guru bersama peserta didik melakukan latihan pengerjaan contoh soal disertai dengan quiz lanjutan.

b) Tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

Tahap pelatihan dilakukan dengan dibentuknya 3 kelompok kecil kemudian di bagikan LKPD serta alat dan bahan yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan percobaan. Kali ini peserta didik akan menerapkan konsep penjumlahan yang melibatkan bilangan bulat negatif yaitu menjumlahkan air yang bersuhu negatif. Selanjutnya peserta didik akan mengerjakan LKPD sesuai dengan petunjuk yang tersedia. Tak lupa pula guru mendampingi kegiatan untuk menjamin kegiatan percobaan berjalan dengan lancar.

c) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

Tahap ini dilaksanakan dengan setiap kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD secara bergiliran. Hasil yang didapatkan peserta didik bervariasi yang kemudian diberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk merespon kelompok yang presentasi. Langkah selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok.

d) Observasi Siklus I**Data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik**

Hasil observasi aktivitas peserta didik di siklus I menunjukkan bahwa tahap persiapan menunjukkan 2 indikator telah terpenuhi sehingga diberi keterangan cukup. Tahap penyampaian terisi 2 indikator dengan keterangan cukup, tahap pengerjaan terisi 2 indikator dengan keterangan cukup dan tahap penampilan hasil hanya terisi 3 indikator dengan keterangan baik. Adapun presentase keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan observasi menunjukkan sebanyak 9 skor yang terisi dari skor maksimal 12. Berdasarkan data tersebut maka diperoleh presentase sebesar 75% dan dinyatakan berada pada kategori baik (B).

Data hasil belajar peserta didik siklus I

Tabel 3. Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar peserta didik Siklus I

NILAI	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE
75-100	Tuntas	4	58%
0-74	Tidak Tuntas	3	42%
JUMLAH		7	100%

Sumber: Hasil evaluasi pembelajaran siklus I.

Tabel tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang telah tuntas hasil belajarnya menggunakan media pembelajaran interaktif sebanyak 4 orang dengan persentase 58%. Sedangkan 3 siswa lainnya belum tuntas dengan presentase 42%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari data awal yang diperoleh dari para-siklus. Namun hasil ini dianggap belum maksimal sehingga siklus pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

2) Refleksi Siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I dengan memulai pembelajaran dengan merefleksi pembelajaran sebelumnya karena memiliki keterkaitan. Pembelajaran dilakukan dengan membagikan peserta didik Chrome book sebagai perangkat untuk dapat mengakses media interaktif yang digunakan. Materi yang dibahas adalah penjumlahan bilangan bulat negatif.

Selain menggunakan media peserta didik juga diberikan LKPD yang berisi kegiatan percobaan. Hasil yang diperoleh peserta didik lebih antusias dalam belajar dan menunjukkan perkembangan yang baik dengan adanya peningkatan pada hasil belajar namun belum signifikan. Kesiapan belajarnya mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya karena adanya quiz yang menurut mereka menantang dan seru belajar sambil bermain. Hasil belajar menunjukkan masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas secara klasikal sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

c. Siklus II

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan dengan kegiatan persiapan belajar serta refleksi pembelajaran sebelumnya disertai dengan ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar.

1. Kegiatan inti

a) Tahap penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

Tahap penyampaian ini guru menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif. Melakukan penyampaian materi serta kegiatan tanya jawab serta quiz dalam PPT interaktif yang diakses dengan bantuan chrome book. Materi yang disajikan adalah lanjutan dari operasi pengurangan bilangan bulat negatif.

b) Tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

Tahap pelatihan guru bersama peserta didik berlatih menyelesaikan soal tentang operasi pengurangan bilangan bulat negatif. Kemudian peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok kecil dan dibagikan LKPD. Aktivitas pada LKPD yaitu kegiatan pembelajaran berbasis games turnamen dimana kedua kelompok berusaha menemukan kartu petunjuk dan kartu soal yang telah disebarkan di area sekolah. Nantinya secara berkelompok peserta didik akan menyelesaikan latihan-latihan pada LKPD.

c) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

Tahap penampilan hasil ini masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil dari LKPD yang telah dikerjakan. Guru mengonfirmasi hasil pekerjaan setiap kelompok dan memberikan apresiasi kepada peserta didik karena telah bekerja sama dengan baik dan berhasil menyelesaikan games dengan baik.

d) Observasi Siklus II

Data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik

Hasil observasi aktivitas peserta didik di siklus II menunjukkan bahwa tahap persiapan

menunjukkan 3 indikator telah terpenuhi sehingga diberi keterangan baik. Tahap penyampaian terisi 2 indikator dengan keterangan cukup, tahap pengerjaan terisi 3 indikator dengan keterangan baik dan tahap penampilan hasil hanya terisi 3 indikator dengan keterangan baik. Adapun presentase keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan observasi menunjukkan sebanyak 11 skor yang terisi dari skor maksimal 12. Berdasarkan data tersebut maka diperoleh presentase sebesar 92% dan dinyatakan berada pada kategori baik (B).

Data hasil belajar peserta didik siklus II

Tabel 4. Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar peserta didik Siklus III

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	6	86%
0-74	Tidak Tuntas	1	14%
Jumlah		7	100%

Sumber: Hasil Evaluasi Siklus II.

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat dinyatakan bahwa mayoritas peserta didik yang berjumlah 6 orang dengan persentase 86% termasuk dalam kategori tuntas. Sisanya 1 orang peserta didik yang belum tuntas dan diberikan remedial. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II, secara general hasil belajar peserta didik telah tuntas dan terjadi peningkatan yang signifikan.

2. Refleksi Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II adalah lanjutan dari siklus PTK yang kedua setelah materi sebelumnya operasi bilangan buta negatif yaitu penjumlahan. Dengan materi pengurangan maka peserta didik akan berlatih dan menyelesaikan permasalahan terkait bilangan bulat negatif. Sama dengan siklus sebelumnya dalam proses pembelajaran diterapkan penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu PPT yang diintegrasikan dengan quiz online yang dapat diakses oleh peserta didik dengan menggunakan chrome book. Pada siklus ini aktivitas belajar peserta didik mengalami kemajuan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari kesiapan peserta didik dalam menerima materi, mengerjakan latihan, dan menyajikannya terlihat sangat baik. Hasil belajar siklus ini mengalami peningkatan secara general mayoritas peserta didik telah tuntas dan terdapat peserta didik yang nilainya dibawah KKM diberikan remedial. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata kelas yang menunjukkan

peningkatan. Dengan melihat kemajuan yang signifikan peserta didik di dua siklus yang telah dilaksanakan maka penelitian ini dianggap berhasil sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian terhadap hasil belajar matematika peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika secara signifikan. Hal ini terlihat dari beberapa bukti seperti setiap siklus mengalami kemajuan aktivitas belajar seperti dimulai pada tahap persiapan menerima materi, pemahaman materi melalui tanya jawab, pengerjaan quiz online, pengerjaan latihan dan penyampaian hasil. Pada sesi akhir pembelajaran dibelirak evaluasi dengan bantuan aplikasi google form.

Untuk melihat kemajuan hasil belajar maka digunakan hasil evaluasi disetiap siklusnya mulai dari Pra-siklus, siklus I dan II maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil belajar matematika kelas V SDN 142 Kampung Baru

No	Nama	Pra-siklus	Evaluasi Akhir S 1	Evaluasi Akhir S II
1	AR	40	70	80
2	KA	50	50	70
3	KN	40	80	90
4	MA	80	90	100
5	NAM	40	60	80
6	SNAF	80	80	100
7	WA	50	80	80
Rata-rata (%)		54,28%	72,85%	85,71 %

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat peningkatan hasil belajar matematika di setiap siklusnya. Dapat dilihat pada setiap peserta didik mengalami peningkatan di setiap siklusnya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif di kelas. Dengan data awal Pra-siklus diperoleh rata-rata kelas sebesar 54,28% dengan terdapat 2 peserta didik yang tuntas. Selanjutnya pada siklus I diperoleh rata-rata kelas sebesar 72,85% yang menunjukkan adanya peningkatan dari pra-siklus yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun jumlah peserta didik yang tuntas juga meningkat menjadi 4 orang. Disiklus II rata-rata kelas yang diperoleh itu sebesar 85,71% yang menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Penelitian ini secara general dianggap berhasil dengan adanya peningkatan hasil belajar dari setiap peserta didik. Pada akhir siklus juga hanya tersisa 1 peserta didik yang belum tuntas namun secara

grafik hasil belajarnya meningkat setiap siklusnya sehingga hanya perlu diberikan remedia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika di dengan adanya penerapan media pembelajaran interaktif berupa PPT yang dintegrasikan dengan quiz online. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran interaktif telah terlihat pada siklus I dengan jumlah peningkatan sebesar 18,6% penguasaan materi matematika setelah Pra-siklus. Untuk membuktikan hasil penggunaan media pembelajaran interaktif maka peneliti melanjutkan penelitian sampai ke siklus ke II. Hasil yang diperoleh menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata kelas dari siklus I ke siklus ke II sebesar 12,86% penguasaan materi matematika. Sehingga terbukti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika dikelas VI SDN 142 Kampung Baru dengan menerapkan media pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian lain yang juga menerapkan media pembelajaran interaktif yaitu penelitian berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD negeri 2 Tataaran oleh J M Sumilat tahun 2018. Hasil penelitian beliau menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran matematika interaktif dapat meningkat semangat dan motivasi dari peserta didik sehingga berujung pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari capaian pelaksanaan penelitian pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 70,83% meningkat pada siklus kedua yaitu menjadi 100%, sedangkan ketercapaian hasil belajar pada siklus 1 adalah 71,7% meningkat pada siklus kedua menjadi 77,7%, sehingga disimpulkan pemanfaatan media pembelajaran matematika interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Tataaran.

Hasil penelitian selanjutnya yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian Ari Metalin Ika Puspita dkk (2020) yang berjudul Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Karangoso dengan hasil yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran power point interaktif yang dilihat pada hasil pre-test dan post-tesnya. Pada hasil Pre-test penguasaan materi siswa sebesar 55% dan setelah adanya tindakan hasil post-test meningkat sampai 95%. Data tersebut menunjukkan besarnya peningkatan sebelum dan setelah penggunaan media interaktif di SDN 1 Karangoso.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU, ASEAN Eng selaku rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Bapak Dr. Ir. H. Darmawang.,M.Kes.,IPM selaku Ketua Prodi PPG Universitas Negeri Makassar.
3. Pihak PPG selaku pelaksana kegiatan Pengembangan Profesi Guru Pra-Jabatan yang bekerjasama dengan program kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi pada sub kegiatan PPL.
4. Bapak Ahmad Syawaluddin, S.Kom., M.Pd, selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Profesi Guru Universitas negeri Makassar
5. Bapak Sumarlin Mus, S.Pd., M.Pd, sebagai dosen pembimbing PPL yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama PPL.
6. Ibu Nurmeni, S.Pd., sebagai guru pamong PPL yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama PPL.
7. Ibu Hamsianah S.E., selaku kepala sekolah beserta jajarannya di SD Negeri 142 Kampung Baru sebagai penanggung jawab di sekolah.
8. Sri Nur Astika Kaharuddin selaku partner yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan dengan lancar.
9. Seluruh Siswa dan Siswi SD Negeri 142 Kampung Baru atas partisipasi dan perhatiannya dalam mengikuti pelajaran.
10. Rekan-rekan PPG Pra-Jabatan yang telah memberikan bantuan mulai dari pelaksanaan PPL sampai penyusunan laporan PTK ini.
11. Keluarga besarku tanpa terkecuali yang telah memberikan dukungan, perhatian, do'a dan kasih sayang kepada penulis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berlangsung selama dua siklus, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Rata-rata hasil belajar matematika setelah penerapan media pembelajaran interaktif pada siklus I sebesar 72,85%, yang mengalami peningkatan dari data awal yang diperoleh melalui Pra-siklus sebesar 54,28%. Besaran peningkatan sebesar 18,65. Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar juga meningkat dengan jumlah persentase 85,71% dengan besaran peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,86%. Sehingga terjadi peningkatan hasil belajar di setiap siklusnya dengan penerapan media pembelajaran interaktif di SDN 142 Kampung Baru.
- b. Melalui penerapan media pembelajaran interaktif membawa dampak positif terhadap perubahan sikap peserta didik di SD Negeri 142 Kampung Baru. Hal tersebut dapat dilihat pada sikap peserta didik yang lebih bersemangat dan berminat belajar matematika karena adanya implementasi teknologi dalam pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif. Selain itu dengan adanya ice breaking, quiz online, serta pemberian LKPD berbasis kegiatan membuat mereka mendapatkan pengalaman baru dalam belajar matematika..

Saran

Untuk penulis selanjutnya yang ingin mengkaji topik yang sama dapat menggunakan kelas yang memiliki jumlah peserta didik lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 3(2).
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media

- Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nurfadilah, S., & Hakim, D. L. (2019). Kemandirian belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 1214-1223.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Setiawati, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.
- Sumilat, J. M. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 2 Tataaran. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 40-46.
- Syahputra, E. (2018, December). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora dan Pendidikan (QSinastekmapan)* (Vol. 1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.