



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES PARANG

Ririn Ayu Pebrianti¹, Amir Pada²

¹ Universitas Negeri Makassar

Email: ririnayufebrianti10@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: amir.pada@unm.ac.id

Artikel info

Received: 03-04-2025

Revised: 10-04-2025

Accepted: 09-05-2025

Published: 26-05-2025

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa tentang ketertarikan dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran teknologi siswa dalam kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang? Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan media berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Data ini dikumpulkan melalui observasi dan penilaian terhadap tugas kerja siswa, serta dihitung berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Parang sebanyak 17 orang pada tahun ajaran 2024-2025. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I siswa yang tuntas secara individual hanya 10 orang siswa atau 59% dan nilai rata-rata diperoleh sebesar 69. Sedangkan siklus II, dari 17 siswa terdapat 14 orang siswa atau 82,35 yang telah memenuhi KKM dan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 81,76. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode berbasis teknologi dalam penerapan pembelajaran mengguakan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan keaktifan siswa dan memperbaiki pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi. Berdasarkan hasil ini, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran teknologi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika.

Key words: Hasil

Belajar, Media

Pembelajaran



artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu komponen terpenting dalam sebuah sistem pendidikan. Di dalamnya memuat serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan nilai (transfer of knowledge and value) kepada peserta didik guna mewujudkan insan yang berpengetahuan dan berakhhlak mulia

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

(Setyawan 2022). Pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur serta menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan fungsi pada pembelajaran tersebut maka diperlukanlah suatu pembelajaran yang dapat melatih daya pikir serta nalar, menyelesaikan permasalahan dan mengkomunikasikan gagasan serta pembentukan keterampilan matematika (Firdaus, 2018).

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi basis bagi pengembangan Iptek. Pentingnya matematika ini tidak sejalan dengan bagaimana matematika tersebut dipelajari oleh siswa-siswa di sekolah. Saat ini, beberapa konsep matematika dipelajari siswa tanpa makna (sense). Padahal ketika siswa memahami suatu konsep, maka ia akan lebih mampu menerapkan konsep tersebut dalam pemecahan masalah matematika dan lebih mampu dalam belajar sesuatu yang baru (Annajmi & Afri, 2019).

Jika dihubungkan dengan kehidupan, matematika juga merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam menunjang berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pentingnya matematika juga tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (USPN) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 yang mewajibkan matematika sebagai salah satu ilmu yang harus dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Menurut Yurniawati dan Noornia (2015), penting bagi guru untuk memiliki keterampilan dan kemampuan dalam merencanakan pembelajaran yang efektif di jenjang pendidikan, terutama dalam matematika. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menantang dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Komariyah, 2018). Pemilihan serta penerapan metode dalam proses belajar mengajar merupakan tugas utama pendidik. Tindakan ini esensial untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan tepat sasaran.

Metode pembelajaran adalah salah satu elemen kunci dalam menentukan strategi pengajaran yang efektif. Segala menjelaskan bahwa metode adalah cara yang digunakan guru untuk mengelola informasi, baik berupa fakta, data, maupun konsep selama proses belajar. Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang berfokus pada berbagai aktivitas adalah penggunaan pendekatan tertentu, karena pendekatan tersebut pada dasarnya adalah metode sistematis untuk mencapai tujuan pengajaran (Karim, 2011).

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi berbagai masalah, termasuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Guru terus berusaha merancang dan menerapkan berbagai metode yang beragam untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode penerapan media teknologi pada proses pembelajaran.

Dunia pendidikan ,mengalami perkembangan teknologi yang sangat cepat. Dunia pendidikan saat ini mengalami perubahan drastic revolusi indstri 4.0. teknologi dalam proses pembelajaran telah menghasilkan hasil yang baik, yang sangat penting untuk meningkatkan efektivitas, aksebilitas, dan kualitas pendidikan. Kecerdasan buatan, augmented reality, dan pembelajaran berbasis online meningkatkan interaksi guru-murid dan meningkatkan pengalaman belaja siswa selama revolusi industry 4.0, mesin dan teknologi mengubah cara hidup orang. Sebagiamn besar, orang berpendapat bahwa industry 4.0 dapat menawarkan banyak manfaat, termasuk peningkatan layanan kepada pelanggan., peningkatan kecepatan dan fleksibilitas produksi dan peningkatan pendapatan karena pertumbuhan pesat teknologi digital di berbagai industry (Arikunto, 2021).

Berdasarkan observasi dan dialog antara peneliti dan wali kelas IV di UPT SPF SD Inpres Parang pada 3 Juli 2024, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas tersebut masih tergolong rendah. Dari 17 siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Parang, pada siklus I, 10 siswa atau 59% dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 69. Sedangkan pada siklus II, terdapat 14 siswa atau 82,35% yang telah memenuhi KKM. Karena ada siswa yang belum mencapai nilai tersebut, proses pembelajaran belum dianggap berhasil.

Terkait hal ini, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran matematika, yaitu: 1) Keaktifan siswa selama pembelajaran masih rendah; 2) Siswa jarang bertanya meskipun guru sering mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum dipahami; 3) Siswa kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika dan lebih cenderung mengandalkan pekerjaan teman yang dianggap lebih pintar. Ini mencerminkan rendahnya efektifitas pembelajaran di kelas.

Pada akhirnya ini dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Sebagai Lembaga pendidikan dasar. UPT SPF SD Inpres Parang menghadapi masalah dalam

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran matematika pada kelas IV. Pembelajaran yang diberikan masih bergantung pada metode konvensional, seperti ceramah dan buku teks, yang dianggap tidak efektif dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan mandiri. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menyelesaikan masalah tersebut (Indasari, 2016). Penelitian ini akan menyelidiki bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Parang.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Salah satu metode penemuan terbimbing, yaitu metode pembelajaran aktif dimana siswa diberikan media pembelajaran yang bisa memberikan motivasi dalam proses pembelajaran agar hasil belajar didalam kelas meningkat.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian merupakan Langkah awal yang berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan penelitian secara lebih efektif, termasuk merancang metode pengumpulan data yang relevan untuk kemudian dianalisis dan dijadikan pedoman. Berdasarkan lokasinya, penelitian ini tergolong dalam penelitian tindakan kelas (PTK).

Sesuai dengan jenis penelitian PTK, tindakan yang dilakukan akan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus disesuaikan dengan perubahan yang dicapai, sesuai dengan faktor-faktor yang telah diidentifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami masalah yang menyebabkan hasil belajar siswa di UPT SPF SD Inpres Parang belum optimal terkait dengan media pembelajaran. Berdasarkan refleksi awal, penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan siklus prosedur pelaksanaan yang meliputi empat Langkah: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan analisis data yang dilakukan selama dan setelah proses pengumpulan data. Data yang dikumpulkan melalui lembar observasi, lembar jawaban siswa dan catatan selama observasi kemudian dianalisis. Penelitian meliputi data aktivitas siswa serta hasil belajar mereka.

Prosedur Pelaksanaan:

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan beberapa Langkah yang memastikan keberhasilan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

peneliti, yaitu:

1. Analisis kebutuhan

- Identifikasi masalah: Peneliti mengidentifikasi kesulitan siswa dalam belajar matematika, baik dari segi materi, metode maupun media yang digunakan.
- Survei kondisi: Peneliti menganalisis ketersediaan perangkat teknologi (laptop, tablet, proyektor, atau koneksi internet) di sekolah.
- Kebutuhan siswa: Peneliti menentukan jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan tingkat kemampuan siswa di kelas.

2. Penentuan tujuan pembelajaran

- Peneliti merumuskan tujuan yang spesif, terukur, dan relevan, seperti peningkatan pemahaman konsep matematika tertentu.
- Peneliti mengintegrasikan kemampuan teknologi siswa dengan kompetensi dasar yang diharapkan.

3. Pemilihan media pembelajaran

- Peneliti menentukan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan seperti, aplikasi pendidikan (Kahoot, Quizizz atau Geogebra), video pembelajaran (video interaktif yang menjelaskan konsep materi matematika), dan presentasi interaktif (menggunakan Powert Point atau Prezi yang dilengkapi dengan elemen multimedia).
- Peneliti memastikan media tersebut sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

4. Pengembangan bahan ajar

- Peneliti Menyusun bahan ajar yang digital sesuai dengan materi pembelajaran matematika
- Peneliti membuat soal Latihan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat teknologi
- Peneliti mengintegrasikan elemen interaktif untuk menjaga dan motivasi siswa.

Tahap Pelaksanaan

1. Penyampaian materi

Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi, video interaktif, atau presentasi untuk menjelaskan konsep materi matematika.

2. Aktivitas siswa

Siswa melakukan Latihan interaktif, seperti mengerjakan tugas dalam bentuk teknologi, kuis online atau eksplorasi aplikasi untuk memahami materi secara mandiri atau kelompok.

3. Pendampingan peneliti

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Peneliti memantau aktivitas siswa, memberikan bimbingan dan menjawab pertanyaan terkait materi atau penggunaan media.

4. Diskusi dan refleksi

Mediskusian hasil belajar secara Bersama, menyelesaikan soal secara indidvidu dan kelompok dan merefleksikan pemahaman selama proses pembelajaran.

5. Evaluasi hasil belajar

Siswa mengerjakan evaluasi yang berupa lkpd berbasis teknologi untuk mengukur pencapaian pembelajaran didalam kelas.

Tahap observasi

1. Peneliti mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berbasis teknologi, termasuk partisipasi, antusiasme dan pemahaman konsep siswa didalam kelas.
2. Mencatat hal-hal penting, seperti kendala teknis, respon siswa terhadap media, dan efektifitas metode yang digunakan didalam kelas.
3. Mengamati hasil evaluasi siswa untuk melihat perkembangan pemahaman yang diberikan guru.
4. Menjadi monitoring untuk siswa ketika meminta bantuan atau memberikan umpan balik selama proses pembelajaran didalam kelas.
5. Memberikan penilaian terhadap media berbasis teknologi yang digunakan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif didalam kelas.

Tahap refleksi

Pada tahap ini guru dan siswa diberikan umpan balik pada proses embelajaran, memberikan strategi ke siswa sehingga siswa mudah paham dalam proses pembelajara, memberikan respon positif kepada siswa dlam keterlibatan pada saat proses belajar mengajar didalam kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Sebelum penelitian dimulai, dilakukan observasi terlebih dahulu terhadap proses pembelajaran matematika di kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang, untuk memantau perkembangan alur setiap siklus. Proses pembelajaran matematika dengan mwnggunakan metode penerapan media pembelajaran di kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang mencakup: (1) perencanaan pembelajaran; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi selama penelitian; (4) refleksi atas tindakan yang dilakukan.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Pada bagian ini. Akan dibahas serta dianalisis hasil penelitian yang diperoleh selama penelitian berlangsung, terutama terkait perubahan yang terjadi pada siswa, baik itu dalam aspek perilaku seperti keaktifan, kehadiran, ketuntasan, maupun hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti mengunjungi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian untuk berkoordinasi dengan kepala sekolah dan mendapatkan izin. Setelah izin diberikan, kepala sekolah menyerahkan sepenuhnya kepada guru matematika yang juga merupakan wali kelas IV untuk mengatur rencana tindak lanjut.

Berdasarkan hasil oordinasi antara guru kelas dan kepala sekolah, kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang dipilih sebagai sumber data penelitian. Berdasarkan informasi dari guru mengenai proses pembelajaran matematika di kelas IV, penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian mengikuti prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 4 tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan tanggal 3 Juli 2024 hingga 24 Juli 2024, sesuai jadwal pembelajaran, yaitu pukul 08.00-09.15 WITA.

Data penelitian terkait hasil belajar siswa diperoleh melalui tes pada akhir siklus I dan II, sementara data pendukung berupa aktivitas belajar siswa selama penerapan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Data tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk tabel. Penelitian dilakukan dengan menghitung frekuensi dan persentase, yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam analisis deskriptif. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti berperan sebagai pengajar (guru), sedangkan guru berfungsi sebagai pengamat. Tahapan pembelajaran dalam setiap tindakan disesuaikan dengan Langkah-langkah yang didasarkan pada metode penerapan media pembelajaran. Deskripsi mengenai pembelajaran dengan metode penerapan tersebut siswa disajikan dalam dua siklus.

Tabel 1 Data Deskripsi Frekuensi Nilai Tes Hail Belajar Siswa Pada Siklus I

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase (%)
90-100	Sangat baik (A)	2	11,76
80-89	Baik (B)	6	35,30

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

70-79	Cukup (C)	2	11,76
60-69	Kurang (K)	3	17,65
0-59	Sangat Kurang (SK)	4	23,53
Jumlah		17	100

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV pada siklus I umumnya tergolong sangat kurang dengan 4 siswa atau 23,52% berada dalam kategori tersebut. Selain itu, terdapat 3 siswa atau 17,65% dalam kategori kurang, 2 siswa atau 11,76% dalam kategori cukup, 6 siswa atau 35,30% dalam kategori baik, dan 2 siswa atau 11,76% dalam kategori sangat baik.

Tabel 2 Data Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
70-100	Tuntas	10	59%
0-69	Tidak Tuntas	7	41%
Jumlah		17	100

Seperti yang terlihat pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa 17 siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang hasil belajar matematika menunjukkan bahwa 10 siswa (59%) termasuk dalam kategori tuntas, sementara 7 siswa (41%) berada dalam kategori tidak tuntas. Ini menunjukkan bahwa pada siklus I, ketuntasan hasil belajar belum sepenuhnya tercapai, karena indikator keberhasilan yang ditetapkan mengharuskan bahwa pembelajaran dengan materi pecahan dianggap berhasil jika 80% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran dapat dilanjutkan pada siklus berikut.

Taebel 3 Data Deskripsi Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase (%)
90-100	Sangat baik (A)	7	41,18
80-89	Baik (B)	7	41,18
70-79	Cukup (C)	-	-
60-69	Kurang (K)	1	5,88
0-59	Sangat Kurang (SK)	2	11,76
Jumlah		17	100

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Dari tabel diatas, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Parang pada siklus II Sebagian besar tergolong sangat kurang. Yaitu sebanyak 2 siswa (11,76%), kategori kurang 1 siswa (5,88%), kategori baik 7 siswa (41,18%).

Tabel 4 Data Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
70-100	Tuntas	14	82,35%
0-69	Tidak Tuntas	3	17,65%
	Jumlah	17	100

Tabel diatas menjelaskan bahwa, hasil belajar 17 siswa pada kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang menunjukkan bahwa 14 siswa (82,35%) termasuk dalam kategori tuntas, sedangkan 3 siswa (17,65%) berada dalam kategori tuntas. Berdasarkan nilai hasil tes belajar dari siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran telah berhasil. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang ditetapkan telah tercapai, karena menunjukkan bahwa ketuntasan belajar dengan penerapan metode penerapan media pembelajaran matematika telah dicapai secara klasikal, dikategorikan berhasil jika minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 dari skor ideal 100.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang signifikan tentang bagaimana penerapan media pembelajaran pada hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui tahap 2 siklus. Siklus I dan siklus II. Kedua siklus ini dilakukan berdasarkan materi matematika dan penerapan media pembelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan secara rinci perkembangan yang terjadi selama setiap siklus dan bagaimana hal itu berdampak pada ketuntasan belajar siswa. Siklus I dari penelitian terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan sangat urang dengan 4 siswa (23,53%) berada dalam kategori tersebut. Selain itu, terdapat 3 siswa (17,65%) dalam kategori kurang, 2 siswa (11,76%) dalam kategori cukup, 6 siswa (35,30%) dalam kategori baik, dan 2 siswa (11,76%) dalam kategori sangat baik. Untuk melihat presentase ketuntasan hasil belajar matematika dengan menerapkan metode penerapan media pembelajaran pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang, dapat dilihat pada tabel 2.

Hasil ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa belum sepenuhnya memiliki minat untuk

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

mendengarkan materi ceramah dalam kelas meskipun penggunaan teknologi telah digunakan. Beberapa alasan untuk hasil ini mungkin kurangnya pemahaman awal siswa tentang penggunaan pemanfaatan teknologi dalam kelas dan fakta bahwa siswa membutuhkan waktu yang lebih lama bagi siswa untuk menarik minatnya dalam konteks pemanfaatan teknologi atau media pembelajaran didalam kelas. Selain itu ada kemungkinan bahwa rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I disebabkan oleh kurangnya variasi dalam pembelajaran seperti pada media pembelajaran yang diberikan oleh sisw serta keaktifan siswa dalam berpartisipasi pada proses pembelajaran di kelas. Namun temuan ini menunjukkan bahwa, meskipun metode penerapan media pembelajaran belum ideal, metode ini sudah mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Siklus II memberpaiki strategi pembelajaran siklus I yang ada pada tabel 1 menunjukkan data saat ini bahwa hasil siklus II menunjukkan kemajuaa signifikan pada hasil belajar siswa di kelas. Pada siklus II, siswa yang tergolong sangat kurang yaitu sebanyak 2 siswa (11,76%), kategori kurang 1 siswa (5,88%), kategori baik 7 siswa (41,18%), dan kategori sangat yaitu 7 siswa (41,18%). Untuk menilai presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi matematika dengan metode penerapan media pembelajaran pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Parang pada siklus II dapat dilihat dalm tabel 3.

Melihat hasil dari kedua siklus ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Matematika, khusunya menggunakan media berbasis teknologi dengan fokus pada keaktifan siswa, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siklus yang melinatkkan perencaanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi memungkinkan evaluasi yang berkelanjutan untuk memperbaiki kesalahan dan memperkuatt strategi pembelajaran yang telah diteapkan di kelas.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran pada materi Matematika dengan menggunakan penerapan teknologi yang tepat dengan perbaikan yang didasarkan pada refleksi di setiap siklus. Peningkatan ketuntasan belajar dari Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan memabwa dampak positif pada keaktifan siswa dan pemahaman mereka tentang materi. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan penggunaan media pembelajaran dalam kelas juga sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan efektif penelitian ini juga menerapkan bahwa pentingnya siklus perbaikan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini:

1. Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Universitas Negeri Makassar

Terima kasih atas kesempatan, fasilitas dan bimbingan akademik yang telah Anda berikan selama pendidikan dan penelitian ini berlangsung. Saya telah menggunakan program ini sebagai sarana yang sangat berharga untuk meningkatkan kemaampuan saya sebagai pendidik professional.

2. Para Dosen Universitas Negeri Makassar, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para dosen pembimbing atas ilmu, bimbingan dan motivasi yang telah diberikan selama proses perkuliahan dan penelitian. Kehadiran dan dukungan bapak/ibu dosen sangat berarti dalam menyempurnakan penelitian ini.
3. Sekolah Dasar yang berkolaborasi dengan pihak kampus, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua sekolah tempat penelitian dilakukan, terutama kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan penuh untuk proses penelitian ini.
4. Para guru dan rekan sejawat, kami berterima kasih kepada para guru yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman dan bantuan selama proses penelitian ini. Selama perjalanan ini, rekan-rekan seperjuangan dari program PPG juga telah menjadi sumber inspirasi dan dukungan.
5. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada siswa di sekolah tempat penelitian ini dilakukan karena telah berpartisipasi dalam proses penelitian ini. Anda memiliki warna dan makna yang luar biasa dalam penelitian ini karena semangat kalian untuk belajar, antusiasme dan kerja sama.
6. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan semangat serta sponsor selama penelitian ini, sehingga proses penelitian ini berjalan dengan baik dan lancar.

PENUTUP

SIMPULAN

Terbukti bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Matematika dapat

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I dan siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 32% menjadi 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik selama siklus kedua. Oleh karena itu, teknologi dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran siswa didalam kelas.

SARAN

1. Bagi sekolah

- **Mendorong Implementasi Media Pembelajaran :** Sekolah dapat mengadopsi media pembelajaran di kelas awal, khusunya untuk mata pelajaran Matematika. Hal ini dapat dimulai dengan mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam kurikulum dan program pengembangan professional.
- **Penyediaan Fasilitas Pendukung:** Sekolah harus menyediakan sumber daya yang memadai, seperti alat yang digunakan untuk menampilkan media pembelajaran ke siswa, sehingga mudah paham dalam materi matematika yang dibawakan guru.
- **Pengawasan dan Evaluasi:** Kepala sekolah dapat membangun sistem pengawasan untuk memantau pelaksanaan media pembelajaran didalam kela, memastikan penerapan sesuai dengan standar serta mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

- **Menggunakan Media Pembelajaran bervariasi:** Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk siswa sesuai kebutuhan individu. Ini memerlukan pengelolaan kelas yang fleksibel dan ketrampilan asesmen diagnostic yang baik.
- **Pengembangan Kompetensi Profesional:** Guru perlu meningkatkan kompetensi mereka melalui pelatihan atau lokakarya tentang penerapan media pembelajaran. Pemahaman mendalam tentang teori ZPD (Vygotsky) dan diferensiasi pembelajaran (Tomlinson) juga akan sangat membantu.
- **Meningkatkan Motivasi Siswa:** guru dapat menciptakan suasana kelas yang mendukung, memberikan penghargaan untuk kemajuan siswa, dan mendorong kerja sama melalui pembelajaran kelompok kecil untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

3. Bagi Peneliti Lain:

- **Penelitian Jangka Panjang:** penelitian dapat melakukan studi jangka Panjang untuk

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

mengevaluasi dampak media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih lama, termasuk berkelanjutan peningkatan kemampuan mereka di tingkat kelas berikutnya.

- **Pengembangan Media Pembelajaran:** penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sehingga bisa mengetahui hasil belajar siswa meningkat saat menggunakan media pembelajaran.
- **Eksplorasi Faktor Kontekstual:** peneliti dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran, seperti tingkat pelatihan gur, dukungan kepala sekolah, dan keterlibatan orang tua siswa.
- **Diversifikasi Subjek Penelitian:** penelitian dapat diperluas ke mata pelajaran lain selain mata pelajaran Matematika untuk melihat apakah pendeketan ini juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar di bidang mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Annajmi, & Afri, L. E, (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Belajar di Kelas*. Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 1(3), 165-172.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara
- Firdaus, A. (2018). *Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(3), 243-252.
- Indasari. (2016). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Media Teknologi*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar
- Karim, A. (2011). *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. In Seminar Nasional Matematika dan Terapan (Vol.30).
- Komariyah, S., & Laili, A, F.N. (2018). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, 4(2), 55-60.
- Setyawan, A. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 1(3), 243-252
- Yurniawati, Noornia. (2015). *Pengaruh Meode Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Tehadap Peningkatakan Kemampuan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1), 95-106.