

PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KONSEP PEMBAGIAN PECAHAN DI SEKOLAH DASAR

Ari Puji Rahayu

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ari.18021@mhs.unesa.ac.id)

Delia Indrawati

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (deliaindrawati@unesa.ac.id)

Abstrak

Dalam pembelajaran konsep pembagian pecahan matematika kelas IV SDN JOHO 01 terdapat 10 dari 16 siswa mengalami kesulitan mengerjakan soal pembagian pecahan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep dasar pembagian pecahan dengan penggunaan multimedia interaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN JOHO 01 dalam menyelesaikan soal-soal pembagian pecahan melalui penggunaan multimedia interaktif. Subjek dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV SDN JOHO 01 sebanyak 16 siswa. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini meliputi hasil belajar siswa, hasil observasi guru dan siswa. Penelitian yang dilakukan merupakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dan guru kelas yang dirancang dalam dua siklus dengan terdapat empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa mampu mengerjakan soal soal pembagian pecahan dengan benar dan memperoleh nilai ≥ 65 . Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) pada siklus I hasil rata-rata presentase indikator pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan mencapai 60% dan mengalami peningkatan sebesar 79% pada siklus II; (b) hasil belajar siswa yang sudah mencapai nilai KKM pada siklus I sebesar 50% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 81,25%.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Konsep Pembagian Pecahan.

Abstract

In learning a concept of division of mathematical fractions for the fourth graders SDN JOHO 01, there are 10 out of 16 students who still have difficulty working on the questions. This research of this study was to improve the understanding of the basic concept of fractional division with the use of interactive multimedia and improve the learning outcomes of fourth grade students of JOHO 01 Elementary School in solving fractional division problems through the use of interactive multimedia. The subjects of this study were fourth grade students of SDN JOHO 01 as many as 16 students and class teachers. The data collected in this study include student learning outcomes, teacher and student observations. This research is a Classroom Action Research (CAR) which is designed in two cycles and includes 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. In this study it can be said to be successful if at least 75% of students are able to work on fractional division questions correctly and get a score $\geq 6,5$. The results of this study can be stated as follows: The results of this study can be stated as follows: (a) in the first cycle the average percentage of indicators of students' understanding of the concept of dividing fractions reached 60% and experienced an increase in the second cycle of 79%; (b) student learning outcomes who have reached the KKM value in the first cycle by 50% and an increase in the second cycle by 81,25%.

Keywords: Interactive Multimedia, Fraction Division Concep

PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang selalu ada pada setiap jenjang pendidikan, karena Matematika merupakan ilmu yang penting (Fauziah, dkk., 2019). Matematika berdasarkan Siregar (2017) diduga sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak mudah atau susah, sehingga membuat siswa malas untuk mempelajari Matematika dan menyebabkan rendahnya kemampuan Matematika siswa. Konsep

perkalian dan pembagian merupakan konsep dasar dalam matematika. Konsep pembagian merupakan salah satu modal untuk melanjutkan ke jenjang konsep berikutnya karena Matematika merupakan ilmu terstruktur (Deswita, 2015). Pemahaman konsep pembagian sangat diperlukan agar siswa mampu menyelesaikan soal pembagian dengan benar sehingga dapat diterapkan di kehidupan siswa.

Konsep pembagian khususnya pada operasi pecahan sudah dikenalkan mulai kelas IV di Sekolah Dasar. Guru memulai memperkenalkan konsep dasar pembagian pecahan kepada siswa. Di pembelajaran Matematika kelas IV, siswa sudah mulai diajarkan tentang operasi pecahan seperti makna pecahan, cara menyederhanakan bentuk pecahan, menjumlahkan, dan mengurangi pecahan. Merubah bentuk bilangan pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya, menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk bilangan pecahan, mengalikan dan membagi berbagai bentuk pecahan, serta menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan. Dengan pemahaman dasar siswa tentang konsep pembagian bilangan pecahan maka akan berpengaruh kepada pemahaman dan penguasaan konsep pembagian bilangan pecahan siswa di jenjang selanjutnya. Apabila siswa mengalami kesulitan atau hambatan pada saat memahami konsep dasar pecahan, maka kemungkinan besar siswa akan mengalami kesulitan pada jenjang selanjutnya dalam menerapkan konsep tersebut. Hal ini akan menyebabkan siswa membuat berbagai kesalahan pada saat mengerjakan soal pembagian pecahan Matematika. Selain itu juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada konsep pembagian pecahan menjadi rendah.

Berikut merupakan beberapa hal yang sering terjadi atau dilakukan siswa pada saat mengerjakan soal pembagian. Berdasarkan penelitian Deswita (2015) mengatakan bahwa siswa banyak melakukan kesalahan strategi dan kesalahan hitung dalam mengerjakan soal pembagian dan faktor penyebabnya adalah faktor internal yaitu minat siswa dalam memahami Matematika. Selain kesalahan yang sering dilakukan oleh siswa, siswa juga mengalami kesulitan dalam pembelajaran Matematika seperti, kesulitan untuk memahami konsep, kesulitan penguasaan ketrampilan matematika dan kesulitan pada pemecahan masalah (Widyasari, dkk., 2015). Kesulitan-kesulitan tersebut menyebabkan kemampuan siswa rendah sehingga masih ditemukan banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam mengerjakan soal matematika khususnya pada pembagian pecahan di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi maupun wawancara singkat dengan guru di SDN JOHO 01 diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran konsep pembagian pecahan siswa mengerjakan latihan soal di papan tulis sehingga memicu sifat kompetitif siswa. Selain itu aktivitas siswa juga sangat kurang, masih banyak siswa yang belum menguasai materi pembagian pecahan. Sehingga mengakibatkan siswa

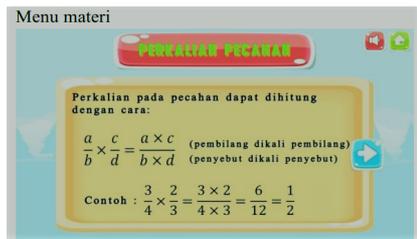
melakukan kesalahan pada saat mengerjakan soal pembagian pecahan ketika dilakukan tes atau ulangan. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang sudah menjadi tolak ukur penilaian siswa. Hal itu dapat di ketahui dari nilai siswa pada materi pembagian pecahan yaitu sebanyak 6 dari 16 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 . Sementara hasil wawancara kepada siswa dan dokumentasi pekerjaan rumah siswa diketahui bahwa: (1) siswa kurang menguasai konsep pembagian pecahan; (2) kurangnya kemampuan operasi hitung pembagian dan perkalian; (3) siswa tidak mampu mengubah pecahan biasa menjadi pecahan campuran; (4) siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal.

Guru dalam mengatasi masalah ini belum mampu memetakan akar permasalahan dengan tepat. Sehingga kemampuan siswa akan pemahaman konsep pembagian pecahan belum mengalami peningkatan meskipun telah diadakan pembiasaan menghafal perkalian dan pembagian. Kegiatan pembiasaan tersebut belum mampu meningkatkan kemampuan akan pemahaman konsep pembagian. Karena kegiatan ini dirasa kurang maksimal sebab saat proses pembiasaan berlangsung hanya anak yang pintar yang aktif dalam kegiatan pembiasaan dan sebagian anak pasif saat mengikuti kegiatan pembiasaan ini. Oleh sebab itu peneliti mencoba menggunakan multimedia interaktif dalam penguatan konsep pembagian pecahan sehingga diharapkan terjadi peningkatan pemahaman konsep pembagian pecahan agar siswa dapat menyelesaikan soal pembagian pecahan dengan benar serta hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Peneliti menggunakan multimedia interaktif yang sudah diuji validitas oleh peneliti lain. Peneliti akan menggunakan game edukasi math adventure sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zuhdi (2020) mengatakan bahwa game edukasi math adventure layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran perkalian dan pembagian pecahan. Dalam media tersebut menampilkan materi konsep pembagian pecahan dengan menarik yang dirancang dalam bentuk game edukasi. Berikut tampilan yang ada pada media game edukasi math adventure:



Gambar 1. Tampilan utama



Gambar 2. Tampilan materi



Gambar 3. Tampilan pilih level

Dengan tampilan yang menarik seperti gambar diatas diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan serta diikuti dengan peningkatan hasil belajar setiap siswa. Pada media tersebut dilengkapi dengan sebuah permainan yang didalamnya menjelaskan materi perkalian dan pembagian pecahan dan dilengkapi dengan gambar. Hal tersebut membuat peneliti tertarik dalam menerapkan game edukasi math adventure dalam proses pembelajaran pembagian pecahan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zuhdi (2020) menyatakan bahwa game edukasi mampu melatih konsentrasi anak dan menjadikan proses belajar yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik dalam belajar. Sehingga perlunya penggunaan multimedia interaktif tersebut dalam proses pembelajaran pembagian pecahan yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan. Selain itu penggunaan multimedia interaktif ini bertujuan untuk memudahkan guru pada saat menjelaskan atau menyampaikan materi konsep pembagian pecahan yang sulit di pahami menjadi materi yang mudah di pahami. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati & Nita, (2018) mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal tersebut juga didukung dengan adanya kelebihan multimedia interaktif yang dikemukakan oleh kusumawati, dkk (2021) sebagai berikut: (1) menjelaskan materi dengan gambar dan animasi yang menarik untuk memudahkan siswa dalam belajar; (2) memberikan

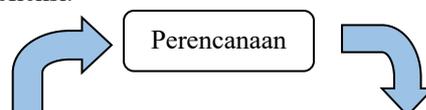
kelonggaran pengguna untuk memilih materi yang dibutuhkan dengan memilih tombol navigasi.

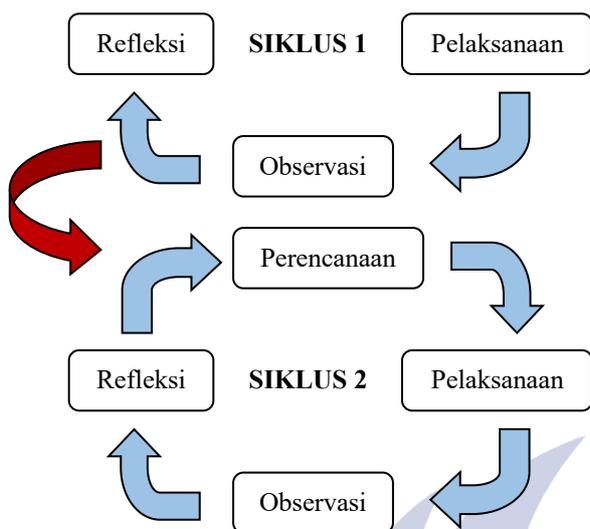
Multimedia interaktif termasuk media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi melalui bentuk penjelasan yang menarik, seperti perluasan materi dengan menggabungkan teks, gambar, audio, animasi atau video untuk menyampaikan materi kepada siswa agar mudah di pahami. Selain itu juga mampu menambah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut penelitian Hakim & Windayana (2016) mengatakan bahwa pembelajaran Matematika dengan multimedia interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pemahamannya terhadap konsep dasar pembagian pecahan. Apabila pada saat proses pembelajaran siswa mampu memahami dengan baik konsep dasar pembagian pecahan maka siswa juga lebih mudah dalam mengerjakan soal pembagian pecahan. Sehingga dengan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar setiap siswa pada pembagian pecahan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep dasar pembagian pecahan dengan penggunaan multimedia interaktif serta peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN JOHO 01 dalam menyelesaikan soal-soal pembagian pecahan melalui penggunaan multimedia interaktif. Yang di harapkan dari penelitian ini yaitu memberikan suatu manfaat yang diperoleh guru, siswa dan sekolah dalam meningkatkan proses pembelajaran Matematika. Seperti, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi konsep pembagian pecahan, meningkatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran, peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pembagian pecahan serta dapat menghasilkan peningkatan pada hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dan guru. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa pada konsep pembagian pecahan dengan penggunaan multimedia interaktif. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini didalamnya terdapat dua siklus yang menggunakan model Kemmis & McTaggart. Tiap-tiap siklus terjadi 4 tahapan yang dilakukan secara berurutan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi.





Gambar 4. Model PTK Kemmis & McTaggart

Penelitian ini dilakukan selama satu minggu pada Januari 2022 di SDN JOHO 01. Subjek penelitian ini melibatkan 16 siswa kelas IV SDN JOHO 01. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti berkolaboratif bersama guru dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dalam. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui kegiatan pretest dan posttest yang dilakukan pada akhir kegiatan siklus I maupun siklus II. Sedangkan pada teknik non tes meliputi kegiatan observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran dalam pemahaman konsep pembagian pecahan dengan menggunakan multimedia interaktif.

Analisis data observasi proses pembelajaran siswa dalam pemahaman konsep pembagian pecahan menggunakan multimedia interaktif dilaksanakan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) menyusun kriteria skor setiap diskriptor tentang pemahaman konsep pembagian pecahan siswa; (2) menjumlahkan hasil skor yang diperoleh pada masing-masing indikator; (3) mempresentase kan setiap skor setiap indikator.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan mencapai rata-rata presentase sebesar 75%. Untuk menghitung rata-rata presentase menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase

R = Skor siswa

SM = Skor Maksimum yang sudah ditetapkan

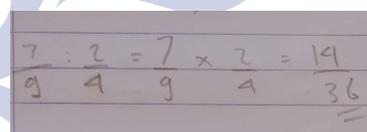
Sedangkan untuk mengukur keberhasilan pada penelitian tindakan kelas kolaboratif antara peneliti

dan guru kelas disimpulkan sebagai berikut: (1) penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika rata-rata presentase indikator pemahaman siswa mencapai 75%; (2) apabila sekurang kurangnya 75% hasil belajar siswa mencapai nilai KKM ≥ 65 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

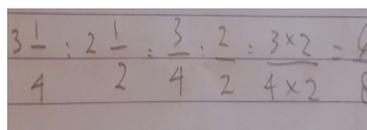
Kegiatan Siklus I

Pelaksanaan kegiatan siklus I dilakukan pada hari senin, 3 Januari 2022 dikelas IV SDN JOHO 01. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran peneliti menyiapkan media yang akan digunakan dalam penyampaian materi yaitu multimedia interaktif, instrumen observasi proses pembelajaran, dan soal pretest maupun posttest yang akan diberikan pada akhir siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi konsep pembagian pecahan. Pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa dibagi menjadi masing-masing terdiri 4 siswa sehingga terbentuk 4 kelompok. Setiap kelompok diberikan 1 komputer untuk menjalankan media game edukasi yang sudah dijelaskan proses penggunaannya. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pemahaman konsep pembagian pecahan siswa menunjukkan beberapa siswa yang belum memahami dengan benar. Hal tersebut dapat diketahui melalui hasil pekerjaan soal latihan oleh siswa yang disajikan dalam bentuk gambar berikut:



Gambar 5. Pekerjaan Siswa

Pada gambar tersebut siswa diminta untuk mengerjakan soal pembagian pecahan dan jawaban siswa tersebut salah, karena untuk melakukan perkalian pembagian bilangan pecahan, dapat dilakukan dengan membalik posisi pembilang dan penyebut terlebih dahulu. Siswa juga belum bisa mengubah bentuk pecahan dari pecahan campuran menjadi pecahan biasa begitu juga sebaliknya.



Gambar 6. Pekerjaan Siswa

Ketika siswa mengerjakan soal tidak sesuai dengan rumus konsep pembagian pecahan. Seharusnya pada saat mengerjakan soal pembagian

pecahan campuran, pertama yang harus dilakukan adalah merubah bilangan pecahan campuran menjadi bilangan pecahan biasa terlebih dahulu.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran diketahui hanya ada beberapa siswa dalam satu kelompok yang ikut berpartisipasi aktif selama penggunaan multimedia interaktif. Berikut hasil observasi proses pembelajaran siswa:

Tabel 1. Presentase Hasil Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pembagian Pecahan Pada Siklus I

No	Indikator	Presentase	Rata-rata presentase
1	Memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran	56%	60%
2	Mampu mengoperasikan media dengan benar	63%	
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru	56%	
4	Menahami konsep pembagian pecahan dengan benar	63%	
5	Mampu mengerjakan soal dengan benar	63%	

Hasil perhitungan rata-rata presentase indikator keberhasilan penggunaan multimedia interaktif dalam pemahaman konsep pembagian pecahan pada siklus I ditetapkan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{301}{500} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Presentase} = 60\%$$

Berdasarkan perhitungan tabel 1 diatas dapat dilihat hasil rata-rata presentase pada siklus I belum mampu mencapai 75% sehingga dikatakan belum berhasil. Pada siklus I rata-rata presentase indikator proses pembelajaran dalam pemahaman konsep pembagian pecahan menggunakan multimedia interaktif mencapai 60%. Sehingga dikatakan pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai.

Hasil tes dengan mengerjakan soal pembagian pecahan yang dilaksanakan pada akhir siklus

digunakan sebagai gambaran apakah peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Untuk nilai KKM mata pelajaran matematika di SDN JOHO 01 ditetapkan sebesar 65. Nilai tes siswa yang dilaksanakan pada akhir siklus juga digunakan sebagai kontrol dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan akan berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar siswa. Berikut tabel hasil belajar siswa.

Tabel 2. Nilai Tes Siswa Pada Siklus 1

Nilai	Jumlah Nilai Siswa	Jumlah siswa	Kriteria keberhasilan
≤ 65	8	16	50%
≥ 65	8	16	50%

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa sebanyak 8 siswa dari 16 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM pada siklus I dan baru mencapai presentase 50%. Sehingga dapat dikatakan kriteria keberhasilan belum tercapai karena presentase yang sudah ditetapkan sebesar 75%. Sedangkan jumlah siswa yang belum berhasil mencapai nilai KKM terdapat 8 siswa dari 16 siswa dan presentase 50%. Dapat dikatakan bahwa jumlah siswa yang berhasil maupun belum berhasil mencapai nilai KKM diketahui jumlahnya sama atau seimbang.

Hasil tes yang dilaksanakan pada siklus I bisa diketahui nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 52. Setelah dilakukan analisis diketahui nilai rata-rata yaitu 62,4 dan presentase ketuntasan 50%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum berhasil mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Refleksi

Dilihat dari hasil observasi pada proses pembelajaran dan catatan lapangan pelaksanaan siklus I bisa disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada pemahaman konsep pembagian pecahan dalam siklus I dikatakan cukup baik karena sudah mencapai presentase keberhasilan 60%. Namun dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif masih belum sepenuhnya optimal. Karena masih ditemukan banyak siswa yang berisik sendiri dan tidak memperhatikan serta antusiasme siswa kurang.

Namun masih ada beberapa siswa yang ikut berpartisipasi aktif dalam mengoperasikan media game edukasi tersebut dalam satu kelompok dan yang lainnya hanya menyimak bahkan membuat keramaian di kelas. Pelaksanaan penggunaan multimedia

interaktif dalam proses pembelajaran dikatakan kurang optimal. Pada siklus I rata-rata presentase indikator penggunaan multimedia interaktif dalam pemahaman konsep pembagian pecahan belum berhasil mencapai kriteria keberhasilan. Karena hanya mencapai 60% dari yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan hasil data dan kendala yang terjadi pada pelaksanaan siklus I diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif belum berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, diketahui rata-rata presentase hasil tes siswa pada siklus I sebesar 50% yang mendapatkan nilai diatas KKM sehingga dikatakan belum mencapai ketetapan kriteria keberhasilan ialah sebesar 75%. Oleh sebab itu untuk pelaksanaan kegiatan siklus II perlu dilakukan perbaikan dengan membuat perencanaan tindakan yang baru berdasarkan hambatan-hambatan yang sudah terjadi di siklus I agar tidak terjadi lagi pada siklus berikutnya. Perencanaan perbaikan disusun dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa dalam konsep pembagian pecahan dengan tercapainya kriteria keberhasilan yang sudah di tetapkan.

Kegiatan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan siklus II dilaksanakan pada hari senin, 8 Januari 2022 dikelas IV SDN JOHO 01. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran peneliti menyiapkan perencanaan baru yang disusun dengan memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Yang di persiapkan antara lain penambahan komputer yang akan digunakan siswa untuk mengoperasikan media pembelajaran, instrumen observasi proses pembelajaran, dan soal pretest maupun posttest yang akan dibagikan saat akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa materi konsep pembagian pecahan. Pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa secara mandiri dalam mengoperasikan media game edukasi yang sudah dijelaskan proses penggunaanya secara detail oleh guru.

Pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini bisa diketahui bahwa guru telah mampu mengkondisikan proses pembelajaran dengan baik dalam penggunaan multimedia interaktif. Pada siklus II guru sudah mampu mengelola kelas dengan jauh lebih baik disbanding siklus I. karena setiap siswa diberikan 1 komputer untuk mengoperasikan game edukasi tersebut dengan mandiri. Siswa sangat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, mereka juga aktif bertanya apabila menemukan hal yang belum diketahui seperti fungsi

tombol tombol yang ada pada game tersebut. Siswa yang terlihat pasif pada siklus sebelumnya menjadi lebih aktif dan berani bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Selama proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif siswa sangat berpartisipasi aktif.

Secara umum pengamatan terhadap penggunaan multimedia interaktif pada pemahaman konsep pembagian pecahan mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Rata-rata presentase dari siklus I mengalami peningkatan di siklus II sehingga dikatakan mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 3. Presentase Hasil Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pembagian Pecahan Pada Siklus II

No	Indikator	Presentase	Rata-rata presentase
1	Memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran	75%	79%
2	Mampu mengoperasikan media dengan benar	81%	
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru	75%	
4	Menahami konsep pembagian pecahan dengan benar	81%	
5	Mampu mengerjakan soal dengan benar	81%	

Hasil perhitungan rata-rata presentase indikator keberhasilan penggunaan multimedia interaktif dalam pemahaman konsep pembagian pecahan pada siklus I sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{393}{5} \times 100\%$$

$$NP = 79\%$$

Berdasarkan tabel 3 yang terdapat di atas dapat diuraikan bahwa rata-rata indikator pemahaman konsep pembagian pecahan menggunakan multimedia interaktif berhasil mencapai 79% sehingga dikatakan berhasil karena sudah melebihi presentase keberhasilan yaitu 75%.

Sedangkan hasil tes yang diperoleh siswa di akhir siklus setelah menggunakan media game edukasi yang sudah dijelaskan oleh guru dapat dilihat melalui tabel. Seperti siklus sebelumnya hasil belajar siswa digunakan sebagai kontrol dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan apakah diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Nilai Tes Siswa Pada Siklus II

Nilai	Jumlah Nilai Siswa	Jumlah siswa	Kriteria keberhasilan
≤ 65	3	16	18,75%
≥ 65	13	16	81,25%

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui sebanyak 13 siswa dari 16 siswa sudah berhasil mencapai nilai diatas KKM dengan rata-rata presentase sebesar 81,25%. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM ada 3 siswa dari 16 siswa dengan presentase mencapai 18,75%. Oleh sebab itu, pada siklus II telah melebihi dari presentase yang sudah ditetapkan sebesar 75% sehingga dapat dikatakan telah berhasil mencapai kriteria keberhasilan.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran maupun catatan lapangan setelah dilaksanakan siklus II, diperoleh sebuah kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada pemahaman konsep pembagian pecahan dalam siklus II dikatakan baik karena sudah mencapai presentase keberhasilan 79%. Penggunaan multimedia interaktif pada siklus II berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep pembagian pecahan di sekolah dasar. Karena banyak siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan dan antusiasme siswa kurang menjadi lebih aktif pada pembelajaran di siklus II.

Siswa sudah tampak memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran dan dapat mengoperasikan media game edukasi secara mandiri. Siswa yang pada siklus sebelumnya tidak berani bertanya atau ramai sendiri menjadi lebih berani berpendapat seperti bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat dikatakan berjalan dengan optimal dan sesuai dengan yang sudah diharapkan. Berdasarkan hasil observasi, hasil rata-rata presentase penggunaan multimedia interaktif dalam pemahaman konsep pembagian pecahan pada siklus II dapat dikatakan telah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah

ditetapkan. Rata-rata presentase mencapai 79% dari yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Respon siswa terhadap media multimedia interaktif yang digunakan sangat baik. Siswa sangat antusias dalam memahami materi melalui penggunaan multimedia interaktif tersebut. Pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan dapat dikatakan meningkat. Hal tersebut dapat diketahui juga dari jawaban siswa saat guru memberikan latihan soal. Siswa sudah bisa mengerjakan soal pembagian yaitu dengan mengubah kebentuk perkalian dan bilangan penyebut dibalik menjadi bilangan pembilang. Selain itu siswa juga sudah mampu mengubah suatu bentuk pecahan dari pecahan campuran menjadi bentuk pecahan biasa ataupun sebaliknya.

Hasil rata-rata presentase indikator pemahaman konsep pembagian pecahan melalui penggunaan multimedia interaktif pada siklus II diketahui sebesar 79% sehingga dapat dikatakan berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%. Selain itu diketahui hasil belajar siswa yang mampu mencapai nilai KKM sebesar ≥ 65 yaitu sebanyak 13 siswa dari 16 siswa dan mencapai presentase sebesar 81,25%. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dikatakan mencapai kriteria keberhasilan bahkan melebihi presentase yang sudah di tetapkan sebesar 75%. Kesimpulan tersebut juga didukung dengan pernyataan siswa bahwa mereka lebih senang jika menggunakan multimedia interaktif tersebut selama proses pembelajaran matematika. Karena dilengkapi dengan bentuk penjelasan materi yang disajikan dalam bentuk game dan disertai dengan gambar-gambar yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi yang disajikan dengan lebih tertarik dan mudah.

Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Pada penelitian ini diharapkan mampu memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN JOHO 01 dengan dua siklus.

Dilihat dari hasil kajian kegiatan siklus I maupun siklus II menunjukkan bahwa setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa meningkatkan serta diikuti dengan hasil belajar siswa yang meningkat pada konsep pembagian pecahan di kelas IV SDN JOHO 01. Pernyataan tersebut didukung dengan adanya hasil perhitungan rata-rata

presentase indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelum kegiatan penelitian.

Pada pelaksanaan siklus I, proses pembelajaran belum dilakukan dengan baik oleh guru. Dalam menjelaskan penggunaan multimedia interaktif guru terlalu cepat sehingga masih banyak siswa yang bingung dalam mengoperasikan media game edukasi yang digunakan. Sarana yang digunakan dalam pembelajaran kurang mendukung sehingga harus dibentuk menjadi 4 kelompok dan hal tersebut membuat beberapa siswa kurang memperhatikan bahkan ramai sendiri dan hanya ada beberapa siswa yang aktif dalam satu kelompok. Guru kurang tegas dalam mengontrol pembelajaran sehingga menyebabkan siswa membuat keramaian didalam kelas dan suasana menjadi tidak terkontrol dengan baik.. Selain itu guru juga belum memberikan penguatan diakhir pembelajaran atau penggunaan media game edukasi.

Berdasarkan penjabaran kesalahan yang terjadi pada pembelajaran siklus I dapat disimpulkan bahwa upaya dalam peningkatan pemahaman konsep pembagian pecahan di kelas IV SDN JOHO 01 pada siklus I dikatakan belum mencapai hasil yang baik. Hal tersebut dilihat dari hasil rata-rata presentase pemahaman konsep pembagian pecahan melalui penggunaan multimedia interaktif mencapai 60%. Selain itu juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai keberhasilan yang sudah ditentukan. Diketahui hasil belajar siswa yang sudah mencapai nilai KKM sebesar 50% dan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 50%. Berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditentukan sebesar 75% maka hasil belajar siswa pada siklus I dapat dikatakan belum mencapai keberhasilan.

Berikut dapat disimpulkan beberapa kesalahan atau kelemahan yang menyebabkan kegagalan pada siklus I: (1) guru belum dapat menyampaikan penggunaan multimedia interaktif dengan teliti; (2) minimnya sarana dan prasarana dalam penggunaan media pembelajaran; (3) guru belum mampu mendampingi saat diskusi kelompok; (4) guru kurang memperhatikan siswa yang ramai sendiri dan tidak tegas dalam memberikan peringatan kepada siswa yang tidak memperhatikan; (5) rata-rata presentase pemahaman konsep pembagian pecahan belum sesuai dengan kriteria keberhasilan.

Berdasarkan uraian kesimpulan kendala maupun kekurangan yang terjadi pada kegiatan siklus I, maka guru melakukan perbaikan dengan membuat sebuah perencanaan pembelajaran yang baru yaitu dengan penjelasan penggunaan multimedia interaktif yang

rinci dan jelas, menggunakan lab komputer pada saat pelaksanaan pembelajaran sehingga 1 siswa menggunakan 1 komputer untuk mengoperasikan media game edukasi secara mandiri, guru memberikan motivasi agar siswa mampu berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran berlangsung, dan guru lebih tegas dalam pengkondisian kelas.

Dilihat dari hasil observasi kegiatan siklus II bisa disimpulkan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan yang sudah ditetapkan. Guru sudah bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan sesuai apa yang diharapkan. Guru mampu mengelola kelas dengan baik di bandingkan siklus sebelumnya. Pada tahap siklus II guru menjelaskan penggunaan game edukasi dengan satu persatu setiap tahapnya sehingga penjelasan menjadi rinci dan jelas dan siswa mampu mengoperasikan media dengan baik. Selain itu guru juga mampu menjadikan siswa aktif saat proses pembelajaran dengan cara memberikan motivasi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai. Guru dalam memberikan motivasi melalui video animasi yang dapat disimak oleh siswa agar siswa lebih semangat.

Pada penelitian ini siswa sudah dapat memahami konsep pembagian pecahan dengan benar setelah penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kurniawati & Nita, (2018) bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selain itu siswa yang kelihatan pasif pada siklus I mulai berani berpendapat dengan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru serta ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Diakhir pembelajaran siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan runtut.

Pada siklus II, pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan meningkat sebesar 19% dari siklus sebelumnya sehingga menjadi menjadi 79%. Hal itu didukung dengan adanya perencanaan perbaikan yang dilakukan oleh guru seperti menjelaskan fungsi tombol tombol yang ada pada game edukasi dengan jelas. Menggunakan sarana yang lebih mendukung sehingga 1 siswa dapat menggunakan 1 komputer untuk mengoperasikan media secara mandiri. Peningkatan pemahaman siswa pada konsep pembagian pecahan melalui penggunaan multimedia interaktif dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 5. Rata-rata Presentase Pemahaman Siswa Pada Siklus I dan II

No	Indikator	Presentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan guru saat proses pembelajaran	56%	75%
2	Mampu mengoperasikan media dengan benar	63%	81%
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru	56%	75%
4	Menahami konsep pembagian pecahan dengan benar	63%	81%
5	Mampu mengerjakan soal dengan benar	63%	81%
Rata-rata presentase		60%	79%

Pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil dalam peningkatan hasil belajar siswa apabila mencapai 75% siswa yang mendapat nilai diatas KKM pada materi konsep pembagian pecahan. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika di SDN JOHO 01 ditetapkan sebesar 65.

Tabel 6. Hasil Tes Siswa Pada Siklus I dan II

Nilai	Siklus 1	Siklus 2
≤ 65	50%	18,75%
≥ 65	50%	81,25%

Berdasarkan data diatas dapat dipaparkan bahwa hasil belajar siswa pada kegiatan siklus I yang mencapai nilai KKM sebesar 50%. Sehingga perlu upaya peningkatan hasil belajar pada siklus selanjutnya. Upaya yang dilakukan seperti meningkatkan pemahaman konsep pembagian pecahan melalui penggunaan multimedia interaktif. Pada siklus II diketahui rata-rata presentase hasil belajar siswa sebesar 81,25% yang sudah mencapai nilai KKM sehingga dapat dikatakan sudah mencapai kriteria keberhasilan. Sehingga indikator keberhasilan pada penelitian yang dilakukan ini sudah tercapai dan sesuai harapan yaitu sekurang kurangnya 75% siswa

mendapatkan nilai ≥ 65 . Peningkatan hasil belajar siswa terjadi pada siklus 2 setelah penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. Hal tersebut sebagaimana yang dinyatakan oleh Zuhdi (2020) bahwa media game edukasi math adventure dapat meningkatkan hasil belajar pada materi perkalian dan pembagian pecahan.

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat menguatkan konsep pembagian pecahan sehingga siswa lebih kompetitif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa mampu mengerjakan soal latihan dengan baik dan diikuti dengan peningkatan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hakim & Windayana, 2016) yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil data dan deskripsi tentang pelaksanaan tindakan kelas tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif pada proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep pembagian pecahan kelas IV SDN JOHO 01 sehingga dapat mengerjakan soal pembagian pecahan dengan benar. Pada siklus I rata-rata presentase pemahaman konsep pembagian pecahan melalui penggunaan multimedia interaktif mencapai 60%. Dalam siklus I hasil belajar siswa yang berhasil mendapat nilai diatas KKM sebesar 50% dan yang belum mencapai nilai KKM sebesar 50%. Hasil perhitungan tersebut dikatakan belum dapat mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan sebelumnya sebesar 75%.

Sedangkan pada siklus II pemahaman siswa terhadap konsep pembagian pecahan mendapat peningkatan sebesar 19% dari siklus sebelumnya sehingga menjadi 79%. Hasil belajar siswa yang sudah mendapat nilai mencapai KKM yaitu sebesar 81,25% dan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian ini telah mencapai kriteria keberhasilan dan sesuai dengan harapan yaitu sekurang kurangnya 75% siswa memperoleh nilai ≥ 65 .

Saran

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif

antara peneliti dengan guru di kelas IV SDN JOHO 01 tentang penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran konsep pembagian pecahan di sekolah dasar. Maka guru di harapkan mampu menggunakan multimedia interaktif untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa mampu mengerjakan soal materi pembagian pecahan dengan baik dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, Syifaul. 2020. "Jurnal Pendidikan Anak, Volume 9 (1), 2020 , 57-62 Peran Orang Tua Dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Desa Karangbong Rt. 06 Rw. 02 Gedangan-Sidoarjo)." 9(20): 57–62.
- Arsyad, R. B., & Hakim, A. (2019). Diagnosis Kesulitan Penyelesaian Soal Matematika Pokok Bahasan Pecahan pada Siswa SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. *Jurnal Imu Pendidikan*, 8 (1).
- Deswita, H. (2015). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pembagian di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 4(2), 115–120.
- Diah, Inung et al. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa." 1(2): 68–75.
- Fauziah, Reffiane, S. (2019). *Jurnal basicedu*. 3, 838–843.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Indra, S. A. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Pembagian Pecahan Dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education Di Kelas V SDN 003 Pulau Kopung Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3 (2), 2614 - 1337.
- Kurniawati, W., Ismatulloh, K., Kholisho, Y. N., Studi, P., & Informatika, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TKJ*.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran. *Kwangsan - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09(01), 31–51.
- Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.
- Slamet, S. Y. (2008). *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Untari, E. (2013). Diagnosis Kesulitan Belajar Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah STKIP PGRI Ngawi*, 13 (1).
- Widyasari, N. M. D., Meter, I. G., & Negara, I. G. A. O. (2015). Analisis Kesulitan-Kesulitan Belajar Matematika Siswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Wina S (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Prenada Media
- Zuhdi, R. (2020). *Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar*. 230–239.