
PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWER POINT* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI SIMPANG GEGAS TEMUAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Eka Aryunita Sari¹, Dodik Mulyono², R. Angga Bagus Kusnanto³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau, Indonesia.

Email: ekaaryunita¹,

ABSTRACT

This study aims to determine the completeness of mathematics learning outcomes for grade IV students of elementary of school Simpang Gegas Temuan. After applying interactive multimedia based on power points. The research method used in this study was a quasi-experimental, with a one group pretest-posttest design. The data collection technique in the form of an essay with a total of nine questions. The sample is grade four students, totaling 14 students. Data analysis technique with steps : calculating the average, and standard deviation, normality test and hypothesis testing. The result of the learning outcomes of grade IV students of elementary of school Simpang Gegas Temuan mathematics were significantly completed after the application of interactive multimedia based on power point. This is evident from the final test using the z test at a significant level = 0,05 obtained $z_{count} (11,04) > z_{table} (1,64)$. So that is can be conclude that the learning outcomes of grade IV students of elementary of school Simpang Gegas Temuan are significantly completed after the application of interactive multimedia based on power points.

Keywords : *interactive multimedia based on power point*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri Simpang Gegas Temuan setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis *power point*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan eksperimen semu. Dengan *desain one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes yang berbentuk essay dengan jumlah sembilan soal. Sampelnya siswa kelas IV yang berjumlah 14 siswa. Teknik analisis data dengan langkah-langkah: menghitung rata-rata dan simpangan baku, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan secara signifikan tuntas setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis *power point*. Hal ini terbukti dari tes akhir dengan menggunakan uji-z, pada taraf signifikan = 0,05. Diperoleh $Z_{hitung} (11,04) > Z_{tabel} (1,64)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan signifikan tuntas setelah penerapan multimedia interaktif berbasis *power point*.

Kata kunci : Multimedia interaktif berbasis *power point*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, latihan, perbuatan, dan cara mendidik. Sebagaimana menurut UU RI No 22 Tahun 2003 (Muthmainah & Lisnawati, 2018, p. 82) pendidikan adalah usaha sadar atau terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak yang mulia, sopan santun yang baik, dan keterampilan yang digunakan dalam dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung dalam suatu sebuah proses. Proses itu yakni berupa transformasi pengetahuan, teknologi, dan keterampilan. Penerimaan

proses adalah siswa yang sedang tumbuh dan berkembang menuju kearah kematangan kepribadian dan penguasaan pengetahuan. Selain itu juga, pendidikan adalah proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang diperoleh melalui proses yang panjang serta berlangsung sepanjang hayat.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik, baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Menurut (Jihad & Haris, 2019, p. 1) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dua konsep ini terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Belajar menurut pandangan Skinner (Mudjiono, 2018, p. 11) bahwa belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

(Susanto, 2013, p. 5) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajarnya atau dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi, untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai yaitu dengan menggunakan evaluasi. Suryanto (Andri Valen, 2020, p. 184) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kolmunasi dari suatu proses yang dilakukan dalam belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Simpang Gegas Temuan pada tanggal 8 Januari 2021 diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dari guru, dan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran ada saja peserta didik yang kurang terfokus, dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Sehingga mengakibatkan proses pembelajaran peserta didik menjadi pasif. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif masih sangat kurang hal ini mungkin dikarenakan kurangnya penguasaan guru terhadap media dan model pembelajaran yang ada. Padahal penguasaan terhadap model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan suatu konsep pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang demikian seperti penjelasan diatas berdampak pada hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil pencatatan dokumen kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan, menunjukkan bahwa rata-rata nilai ulangan peserta didik kelas IV pada pembelajaran matematika sebagian nilainya dibawah KKM. KKM yang ditetapkan adalah 65, rata-rata hasil ulangan beberapa orang peserta didik dibawah 65 sehingga tidak sesuai dengan harapan guru. Adanya permasalahan tersebut, menyebabkan perlunya sebuah usaha perbaikan atau tindakan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan KKM, perlu adanya bentuk inovasi yang menarik mengiringi perubahan paradigma kurikulum 2013. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa adalah dengan menggunakan pembelajaran dan pendekatan yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

(Daryanto, 2010, p. 51) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan, dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Multimedia dikenal dengan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi penggabungan ini menjadi suatu kesatuan yang menampilkan pesan atau isi pelajaran (Arsyad, 2019, p. 162). Multimedia pembelajaran merupakan aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalur pesan serta dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa sehingga proses pembelajaran bertuju dan terkendali (Suryani, N, 2018, p. 196). Sejalan dengan itu, (Musfiquon, 2012, p. 187) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia memiliki karakteristik lebih sesuai dengan konteks materi yang dipelajari

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan dimulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi . (Sudira, 2015, p. 4). Russeffendi (Rahmah, 2013, p. 2) kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, bahasa itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge science*). Wittgenstein (Hasratuddin, 2014, p. 30) matematika adalah suatu cara untuk menentukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. matematika merupakan hal yang sangat dekat bahkan sering kita jumpai dalam keseharian kita. Matematika merupakan salah satu ilmu yang mendasari kehidupan manusia. Dari awal ditemukannya, matematika terus berkembang secara dinamis seiring dengan perubahan zaman. Perkembangannya tidak pernah berhenti karena matematika akan terus dibutuhkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia. Oleh sebab itu menjadi sangat penting mengapa kita harus mempelajari matematika berdasarkan hasil observasi KKM pada pelajaran matematika 65. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan*”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti yaitu penelitian eksperimen semu. Menurut (Arikunto, 2013, p. 59) penelitian eksperimen semu pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah dalam pengontrolan variabel. Pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, variabel yang dipandang paling dominan. Penelitian ini menggambarkan desain

penelitian eksperimen *one group pretest-posttest design* untuk menentukan hasil belajar siswa. Rancangan ini hanya meliputi satu kelompok yang diberikan pra dan pasca uji, suatu metode mengajar dengan terlebih dahulu melakukan *pre-test* terhadap sampel penelitian sebelum diberi perlakuan kemudian baru diadakan *post-test* setelah dilakukan perlakuan, dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut (Arikunto, 2013, p. 99).

Tabel 1. Desain Eksperimen One Group Pre-Test-Post-Test Design

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	T1	X	T2

Keterangan:

X = Pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif berbasis power point

T1 = *Pre-test*

T2 = *Post-test*

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan tahun pelajaran 2021/2022.

Populasi dan Sampel Penelitian

Tabel 2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
	1IV	59		14

Sample yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu seluruh anggota populasi yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan yang berjumlah 14 siswa (Sugiyono, 2016) menuturkan bahwa *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Uji coba Instrumen Tes

Validitas Tes

Untuk dapat mengetahui validitas butir soal, digunakan rumus korelasi *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N(\sum x^2))(\sum x)^2 (N(\sum y^2)(\sum y)^2)}} \dots (\text{Arikunto, 2013})$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Banyaknya peserta tes

X = Nilai hasil uji coba

Y = Nilai rata-rata harian

Menurut (Jakni, 2016, p. 165) kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Validitas

Interval Koefisien	Kriteria
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Sedang
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 0,100	Sangat Tinggi

Reabilitas Tes

Menurut (Jakni, 2016, p. 165) reliabilitas soal adalah ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes. (Arikunto, 2013, p. 239) reliabilitas instrumen tes dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varian total

Menurut (Jakni, 2016, p. 167) klasifikasi untuk menginterpretasi besarnya nilai koefisien reliabilitas terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Koefisien Korelasi Reliabilitas

Koefisiensi Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat tepat/ Sangat Baik
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi	Tepat/Baik
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Cukup	Cukup Tepat/Cukup Baik
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah	Tidak Tepat/Buruk
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

Daya Pembeda

Menurut (Arikunto, 2013, p. 211) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (kemampuan tinggi) dan siswa yang kurang pandai. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal, (Jakni, 2016, p. 67) sebagai berikut:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

JB_A = Jumlah skor kelompok atas

JB_B = Jumlah skor kelompok bawah

JS_A = Jumlah skor ideal kelompok atas

Klarifikasi menginterpretasi untuk daya pembeda menurut Ruseffendi (Jakni, 2016, p. 167) dapat dilihat Tabel berikut:

Tabel 5. Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai <i>DP</i>	Klasifikasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

Tabel 6 Klasifikasi Kriteria Indeks Kesukaran

Nilai	Klasifikasi
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$0,31 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < IK \leq 1,00$	Mudah

Jakni 2016

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dari tanggal 13 Januari sampai dengan 13 Februari penelitian menggunakan satu kelas sebagai sampel dalam penelitian, yaitu siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan 2022/2023. Pada saat pelaksanaan penelitian, dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen yang dilakukan untuk melihat kualitas dari setiap butir soal yang akan digunakan oleh peneliti saat melakukan penelitian. Uji coba instrumen dilakukan peneliti dengan 10 soal dengan berbentuk soal essay yang di laksanakan pada tanggal 16 Januari 2022 di kelas V SD Negeri Simpang Gegas Temuan dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa.

Kemampuan Awal Siswa

Pre-test dilakukan oleh peneliti pada pertemuan pertama pada tanggal 20 Januari 2022 dengan jumlah siswa sebanyak 14 siswa. Kemudian soal *pre-test* diberikan sebanyak 9 (Sembilan) soal yang berbentuk essay yang harus di kerjakan oleh siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan. Adapun distribusi frekuensi hasil data *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Data *Pre-test*

Rentang Nilai (RN)	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase
≥ 65	Tuntas	0	0 %
< 65	TidakTuntas	14	100 %
Jumlah		14	
Rata-rata		28,64	

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat dilihat bahwa pada kegiatan *pre-test* yang berjumlah 14 siswa yang mendapatkan

hasil persentase nilai melebihi ≥ 65 (Tuntas) sebanyak 0 siswa atau dengan persentase (0%) dan nilai < 65 (Tidak tuntas) sebanyak 14 siswa atau dengan persentase (100%). Sehingga dapat dikatakan bahwa pada kemampuan awal (*pre-test*) siswa masih tergolong gagal atau dapat juga dikatakan siswa belum ada yang mencapai nilai KKM 65.

Post-Test

Pos-test dilakukan oleh peneliti pada pertemuan keempat pada tanggal 4 Februari 2022 dengan jumlah siswa sebanyak 14 siswa. Kemudian soal *Pos-test* diberikan sebanyak Sembilan soal yang berbentuk essay yang harus di kerjakan oleh siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan. Adapun distribusi frekuensi hasil data *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Nilai *Pos-test*

Rentang Nilai (RN)	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase
≥ 65	Tuntas	14	100 %
< 65	TidakTuntas	0	0 %
Jumlah		14	
Rata-rata		80,79	

Berdasarkan hasil perhitungan data *pos-test* yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat dilihat bahwa pada kegiatan *pos-test* yang berjumlah 14 siswa yang mendapatkan hasil persentase nilai melebihi ≥ 65 (Tuntas) sebanyak 14 siswa atau dengan persentase (100%) dan nilai < 65 (Tidak tuntas) sebanyak 0 siswa atau dengan persentase (0%). Sehingga dapat dikatakan bahwa pada kemampuan akhir siswa setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis *power point* termasuk dalam kategori tuntas.

Pengujian Hipotesis

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui kenormalan data dalam sebuah penelitian. Adapun rumus yang digunakan peneliti untuk menghitung uji normalitas data adalah uji kecocokan χ^2 (*chi kuadrat*). Adapun hasil analisis uji normalitas data tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*) maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Tes

	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	9,9565	5	11,01	Normal
<i>Pos-test</i>	2,6528	5	11,01	Normal

Berdasarkan perhitungan hasil analisis uji normalitas data tes χ^2_{hitung} dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan derajat kebebasan (d_k) = 6 - 1, dimana n adalah banyaknya kelas interval data dengan taraf signifikansinya 5%. Berdasarkan analisis perhitungan uji normalitas data tes pada tes awal χ^2_{hitung} 9,9565 dengan χ^2_{tabel} = 11,01 dengan ketentuan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal, apabila $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Dalam hal ini data *pre-test* dinyatakan berdistribusi normal. Begitupun dengan data tes akhir bahwa χ^2_{hitung} = 2,6528 $>$ χ^2_{tabel} = 11,01 maka dapat dinyatakan bahwa data *pos-test*

berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang telah dilakukan maka dapat dikatakan bahwa dapat *pre-test* dan *pos-test* berdistribusi normal. Karena data dinyatakan berdistribusi normal dan simpangan baku telah diketahui. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $Z_{hitung} = 11,04$ dengan $Z_{tabel} = 1,64$ dengan demikian $Z_{hitung} (11,04) > Z_{tabel} (1,64)$, sehingga dalam hal ini H_o ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, multimedia interaktif berbasis *power point* dapat menuntaskan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan.

PEMBAHASAN

Pada kegiatan awal peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu untuk melihat kualitas dari setiap butir soal. Uji coba instrumen dilakukan dikelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan menggunakan soal tes. Tes dilakukan menggunakan 10 soal dengan tingkat kognitif yang berbeda-beda, dari C1 sampai dengan C3. Setelah dilakukan uji coba instrumen menggunakan 10 soal yang berbentuk essay berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen dianalisis oleh peneliti guna mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran dari setiap butir soal. Berdasarkan analisis perhitungan validitas didapatkan lima soal yang valid tinggi dengan nomor soal 1, 2, 6, 7, 9 dan empat soal yang valid sedang yaitu dengan nomor soal 3, 4, 8, dan 10 dan ada satu soal yang dikategorikan jelek atau tidak valid yaitu dengan nomor soal 5, dengan jumlah soal yang diuji coba sebanyak 10 soal essay, pada perhitungan reliabilitas didapatkan nilai 0,74 atau dalam kategori reliabilitas tinggi. Berdasarkan analisis hasil perhitungan daya pembeda butir soal yang berjumlah sepuluh soal uji coba maka didapatkan dua soal dalam kategori sangat baik, lima soal dengan kategori cukup dan tiga soal dalam kategori jelek. Untuk perhitungan indeks kesukaran 8 soal dengan kualitas sedang dan dua soal berkualitas sukar

Selanjutnya setelah didapatkan hasil perhitungan uji coba instrumen peneliti mulai melakukan *pre-test* atau tes awal pada siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan merupakan sampel dalam penelitian yang berjumlah 14 siswa. Berdasarkan hasil analisis perhitungan hasil data *pre-test* didapatkan nilai rata-rata siswa 28,64 dengan simpangan baku 5,11.

Setelah melakukan tes awal atau *pre-test* peneliti memberikan perlakuan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *power point* pada tahapan awal peneliti mengkondisikan kelas terlebih dahulu, selanjutnya kelas dimulai dengan salam dan mengajak siswa berdoa terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Untuk dapat meningkatkan nasionalisme siswa secara bersama-sama siswa dan peneliti menyanyikan lagu nasional negara Republik Indonesia. Kemudian peneliti mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, dan posisi duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan awal pembelajaran peneliti menyiapkan media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif berbasis *power point*, peneliti meminta fokus untuk melihat pembelajaran yang ditayangkan menggunakan *power point*, peneliti meminta siswa mengamati media pembelajaran yang ditayangkan menggunakan multimedia interaktif berbasis *power point*, kemudian siswa mengamati gambar yang ada dibuku siswa pada gambar yang diamatinya peneliti meminta siswa untuk menemukan garis kemudian

siswa memberi tanda pada garis yang ditemuinya. Selanjutnya peneliti menanyakan kepada siswa tentang apa itu garis dan bagaimana garis dapat berbentuk. Kemudian siswa melakukan percobaan untuk menemukan garis siswa dibagi menjadi empat kelompok, setelah diskusi dengan kelompoknya peneliti meminta setiap kelompok menulis kesimpulan kemudian mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas.

Setelah proses pembelajaran selesai peneliti meminta siswa untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang telah dipelajari, peneliti memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi tentang hubungan garis, kemudian peneliti mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi kepada siswa, kemudian peneliti memberikan pesan moral dengan bijak, selanjutnya sebelum pembelajaran ditutup peneliti meminta siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif berbasis *power point* langkah selanjutnya peneliti melakukan tes akhir atau *pos-test* untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif berbasis *power point*. *Post-test* hasil analisis didapatkan rata-rata nilai siswa 80,79 dengan simpangan baku 5,35. Dengan nilai tertinggi siswa 93 dan nilai terendah siswa 74. Siswa yang tuntas untuk tes akhir sebanyak 14 siswa dengan persentasi 100% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 0 siswa dengan persentasi 0%.

Berdasarkan analisis pengujian hipotesis diperoleh bahwa $Z_{hitung} = 11,04$ dengan $Z_{tabel} = 1,64$ dengan $\alpha = 0,05$ sehingga diperoleh $Z_{hitung} = 11,04 > Z_{tabel} = 1,64$ dalam hal ini artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis yang diajukan oleh peneliti dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan secara signifikan tuntas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis *power point* pada pembelajaran matematika secara signifikan tuntas”. Dalam hal ini berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan analisis uji hipotesis data akhir siswa maka didapatkan harga $Z_{hitung} = 11,04$. Berdasarkan hasil uji nilai *pos-test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, di peroleh $Z_{tabel} = 1,64$ maka $Z_{hitung} 11,04 > Z_{tabel} 1,64$, dengan hal ini maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *power point* dapat menuntaskan hasil belajar secara signifikan pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri Simpang Gegas Temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Valen, A. S. E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Studen Team Achievement Division Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi Cetakan ke 21*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Penerbit Gava Media.
- Hasratuddin. (2014). Pembelajaran Matematika Sekarang dan Yang akan datang Berbasis Karakter. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1, 30.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

-
- Jihad & Haris. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressido.
- Mudjiono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Muthmainah & Lisnawati. (2018). *Efektivitas Metode SAS (struktural analitik sinetik) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bagi Anak Lambat*.
- Rahmah. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 3.
- Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5, 4.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Rosda.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.