

PERAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MATEMATIKA SD TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Ana Visia Eka Putri¹⁾, Keminah²⁾, Wulan Sutriyani³⁾

^{1) 2) 3)} Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara;

Corresponding Author: annavisia14@gmail.com

Abstrak. Suatu pendidikan akan berjalan dengan maksimal jika proses pembelajaran dilakukan secara optimal. Untuk memberi suatu pemahaman materi bagi peserta didik dapat dilakukan melalui penggunaan media. Dengan penggunaan media akan memungkinkan terjadinya hasil belajar yang maksimal bagi peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran dari media interaktif terhadap hasil belajar pada matematika SD. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian studi pustaka yang dilakukan melalui telaah jurnal terdahulu yang relevan dengan fokus penelitian. Hasil penelitian ini berdasarkan telaah jurnal terdahulu menunjukkan bahwa peran dari media interaktif dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik SD. Hal ini diketahui melalui adanya kegiatan sebelum dan sesudah menerapkan media interaktif di kelas yang dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Kata Kunci: Media Interaktif, Matematika, Hasil Belajar.

Abstract. An education will run optimally if the learning process is carried out optimally. To provide an understanding of the material for students can be done through the use of media. With the use of media will allow the occurrence of maximum learning outcomes for students. The purpose of this study was to determine the role of interactive media on learning outcomes in elementary mathematics. The method used in this research is using the type of library research conducted through a review of previous journals that are relevant to the research focus. The results of this study based on a review of previous journals indicate that the role of interactive media can improve the learning outcomes of elementary school students. This is known through the activities before and after implementing interactive media in the classroom conducted by previous researchers.

Keywords: Interactive Media, Mathematics, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman mempengaruhi adanya pengembangan teknologi yang mendorong perubahan besar diberbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam

dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang menjadi penentu kecerdasan suatu bangsa. Sehingga diperlukannya lembaga pendidikan serta guru dalam melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Sutriyani & Herwin, 2020: 220). Selain itu, suatu pendidikan akan berjalan dengan maksimal jika proses pembelajaran dilakukan secara optimal. Untuk memberi pemahaman bagi peserta didik dapat dilakukan melalui penggunaan media. Media adalah suatu alat yang dapat mendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah ataupun di luar sekolah, sehingga mampu menjadi alat penyampaian informasi atau materi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Sehingga tujuan dalam belajar mengajar dapat tercapai, serta memperlancar dan memudahkan proses pembelajaran. Terdapat banyak jenis media pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang. Media pembelajaran interaktif atau disebut juga sebagai suatu alat olah yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar (Yanti, dkk, 2019).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya pada materi atau mata pelajaran tertentu. Melainkan dapat digunakan di setiap mata pelajaran dengan mempertimbangkan materi yang akan disampaikan. Salah satunya pada pembelajaran matematika, khususnya terkait materi pengukuran panjang. Pembelajaran matematika sendiri merupakan proses kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dapat menggunakan kemampuan yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah (Eismawati, dkk, 2019: 72). Cakupan dari mata pelajaran matematika tidaklah sedikit, salah satunya terdapat materi pengukuran (waktu, berat dan panjang). Namun materi yang kami bahas yakni pada materi pengukuran panjang. Satuan terpenting dalam matematika yaitu satuan panjang, satuan panjang dalam sistem internasional adalah meter, meter ditulis dengan simbol "m" dan turunan dari satuan ini yaitu centimeter yang ditulis dengan simbol "cm" (Worowirastri, dkk, 2022: 46). Pengukuran panjang terdiri dari beberapa satuan yakni satuan panjang baku dan satuan panjang tidak baku. Adapun satuan panjang baku diantaranya km, hm, dam, m, dm, cm, mm, yang dalam pengukurannya hasilnya selalu sama karena dengan diukur dengan satuan yang sama menggunakan alat ukur baku seperti penggaris, maupun meteran. Sedangkan pada satuan panjang tidak baku diantaranya jengkal, depa, hasta yang mana dalam pengukurannya dilakukan menggunakan anggota tubuh sehingga hasil dari pengukuran tidak sama.

Menghitung satuan baku dapat dilakukan melalui tangga satuan yang mana setiap naik satu tangga dikalikan 10 dan setiap turun satu tangga dibagi 10. Dengan demikian suatu pembelajaran matematika di SD hendaknya mampu membekali peserta didik dengan kemampuan cara berpikir analitis, logis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan untuk bekerjasama dengan didukung media pembelajaran yang menarik. Hal ini perlu diterapkan di kelas dengan tujuan agar dalam proses

pembelajaran lebih menarik, serta peserta didik akan ikut terlibat aktif dan memberikan dampak pada hasil belajar mereka secara optimal.

Melalui penggunaan media yang menarik bertujuan agar peserta didik mampu memahami serta menerima materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Secara umum, hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Nugraha, dkk (2020: 270) hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dari diri peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui keterampilan kognitif hasil belajar akan mudah dicapai, sedangkan pada keterampilan afektif seorang guru akan mengetahui pengembangan pribadi setiap peserta didik, dan dari psikomotor merupakan peningkatan keterampilan peserta didik seperti halnya membaca, menghitung, dan lain sebagainya yang menunjukkan suatu keterampilan peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri setiap peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018: 175).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah kami lakukan pada tanggal 1 April 2022 di SD Negeri 7 Suwawal informasi yang telah kami dapat guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran dilakukan secara kontekstual dan dalam penggunaan media guru menggunakan benda konkret yang ada di sekitar, seperti pada materi pengukuran panjang guru mengatakan bahwa peserta didik dapat belajar materi tersebut melalui keramik yang ada di dalam kelas sebagai satuan tangga, dan kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian oleh peserta didik. Dari kegiatan tersebut terdapat beberapa peserta didik yang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga mendapatkan nilai di atas KKM, akan tetapi terdapat pula beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM khususnya pada mata pelajaran matematika materi pengukuran panjang ini. Hal tersebut terjadi karena adanya hambatan dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran yang terbatas, sehingga memungkinkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyerap dan memahami materi yang diajarkan. Padahal peranan suatu media pembelajaran sangat penting dan diperlukan peserta didik untuk memudahkan mereka dalam menerima dan memahami materi khususnya pada mata pelajaran matematika.

Suatu hasil belajar memiliki beberapa indikator yang menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran yang mana hal tersebut diungkapkan oleh Straus, dkk (dalam Fauhah & Brilian, 2021: 327) bahwa indikator dari hasil belajar terdiri dari tiga ranah yakni: (1) Ranah kognitif, pada ranah ini lebih memfokuskan pada

bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman akademik melalui metode ataupun cara guru dalam menyampaikan pembelajaran. (2) Ranah afektif, dalam ranah ini lebih memfokuskan pada sikap peserta didik saat proses pembelajaran yang berperan sebagai perubahan tingkah laku peserta didik. (3) Ranah psikomotorik, pada ranah ini lebih memfokuskan pada keterampilan serta pengembangan diri peserta didik yang diterapkan pada saat terdapat kegiatan keterampilan atau praktek.

Berdasarkan hasil penelitian Kahfi, dkk (2021: 68) menyatakan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Keresek pada pembelajaran IPA. Dari uji gain hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menggunakan multimedia interaktif diperoleh nilai 0,72 pada kategori tinggi. Sedangkan hasil belajar diperoleh nilai rata-rata pretest 5,18 dan dilakukan *posttest* dengan rata-rata hasil belajar 9,22. Peningkatan hasil belajar ini dilakukan uji gain ternormalisasi dengan nilai sebesar 0,33 dengan kategori sedang.

Sejalan dengan hasil penelitian di atas (Fatmawati, dkk, 2021: 139-142) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat efektif dan layak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan melalui *pretest* dan *posttest* yang mana diperoleh hasil awal dengan nilai rata-rata 65, setelah penggunaan media tersebut nilai rata-rata mengalami peningkatan yaitu 75, dengan peserta didik yang tuntas sebanyak 85%. Persamaan dari kedua penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah kami laksanakan yaitu terletak pada penerapan media interaktif terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus mata pelajaran yang diteliti, penelitian terdahulu mengacu pada mata pelajaran IPA dan IPS. Untuk penelitian kami mengacu pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peran Media Interaktif Pada Materi Matematika SD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Berdasarkan latar belakang maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana peran media interaktif terhadap hasil belajar matematika SD? Adapun tujuandari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yaitu Untuk mengetahui peran media interaktif terhadap hasil belajar pada matematika SD.

METODE

Metodologi dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Menurut Handayani (2019: 237) mengemukakan bahwa studi pustaka atau *literature review* merupakan salah satu teknik pengumpulan data sebagai referensi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih ke arah penelitian-penelitian serupa yang relevan dengan cara membaca, mempelajari, dan mendalami literatur tersebut. Sedangkan menurut

(Mardalis dalam Hartanto & Hasan, 2019: 2) mengatakan bahwa penelitian yang menggunakan studi pustaka atau studi *literature* merupakan suatu pengumpulan data yang ditempuh dengan mengumpulkan beberapa referensi dari penelitian terdahulu kemudian dikompilasi guna untuk menarik kesimpulan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa studi pustaka atau studi literatur merupakan jenis penelitian yang menekankan peneliti untuk membaca, mengkaji, dan menelaah beberapa penelitian terdahulu (relevan) dengan penelitian yang dilakukan sebagai referensi untuk dapat ditarik kesimpulan.

Adapun alur dari studi pustaka yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada langkah-langkah penelitian kepustakaan menurut Khulthau dalam Sari & Asmendri (2020: 44) yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Penjelasan dari alur studi pustaka di atas yakni:

1. **Pemilihan topik**
Pada pemilihan topik ini, peneliti mengambil suatu topik berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan, sehingga mendapatkan sebuah masalah yang dijadikan topik penelitian untuk dibahas lebih lanjut.
2. **Eksplorasi Informasi**
Pada alur ini, peneliti berusaha mencari informasi di buku maupun di internet yang mana informasi tersebut disesuaikan dengan topik masalah yang telah peneliti pilih.
3. **Menentukan Fokus Penelitian**
Fokus penelitian pada artikel ini yakni, peneliti memfokuskan pada peran media interaktif dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SD pada mata pelajaran matematika materi pengukuran panjang. Dengan demikian peneliti nantinya hanya membahas pada fokus penelitian tersebut dari berbagai sumber.
4. **Pengumpulan Sumber Data**
Pada alur ini, peneliti berusaha untuk mencari sumber-sumber terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan mencari informasi baik dari buku, jurnal, dan lain sebagainya yang dapat menunjang penelitian kami.
5. **Persiapan Penyajian Data**
Dalam alur ini peneliti hendaknya membaca, menganalisis, menelaah data

yang telah diperoleh dari alur sebelumnya, guna memperoleh hasil dan pembahasan sesuai dengan topik yang dipilih.

6. Penyusunan Laporan

Untuk alur yang terakhir peneliti melakukan penyusunan laporan secara sistematis dengan memerhatikan format penulisan yang baik dan benar. Penyusunan laporan ini dimulai dari judul hingga penutup atau kesimpulan dengan tetap membahas pada konteks yang telah dijadikan topik dan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan kepada penerima pesan (peserta didik) untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemauan sehingga peserta didik terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Media menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Media pembelajaran sangat beragam jenisnya, salah satunya yaitu media interaktif yang mana memiliki beberapa keunggulan sehingga dapat diterapkan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Hamid, 2020).

Media Interaktif

Dasar-dasar dalam penggunaan media interaktif adalah pembelajaran dengan mengkombinasikan beberapa elemen media yaitu teks, warna, grafik, animasi, audio dan juga video (Sinaga & Ester, 2020: 221-222). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memberikan manfaat yang besar terhadap proses pembelajaran seperti pemahaman konsep dan meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Selain bermanfaat, kegunaan dari media interaktif juga dipandang sebagai solusi pembelajaran yang terstruktur. Konsep interaktif dalam pembelajaran memiliki tiga unsur, yaitu langkah-langkah instruksional yang dapat disesuaikan jawaban atau respon peserta didik, umpan balik yang dapat disesuaikan. Melalui media interaktif proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat berjalan dua arah yaitu, peserta didik dapat memberikan *feedback* sebagai bukti keberhasilan guru dalam penyampaian materi, begitu juga sebaliknya (Sumarsono & Murni, 2019: 103).

Media interaktif memiliki beberapa keunggulan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah. Pertama, penggunaan media interaktif dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sistem interaktif dalam media memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dengan secara aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kedua, media interaktif yang diintegrasikan

dalam pembelajaran mengubah persepsi peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dianggap sulit sehingga menjadikan peserta didik senang dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang disempurnakan dengan media interaktif dapat efektif dalam mendapatkan perhatian peserta didik, terutama ketika karakter kartun digunakan. Ketiga, pembelajaran menggunakan media interaktif membantu peserta didik memahami konsep matematika. Kemampuan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep ini terkait dengan penggunaan animasi yang membantu peserta didik memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak sehingga meningkatkan cara berpikir peserta didik. Selain itu, penggunaan efek animasi dalam multimedia interaktif dapat memfasilitasi proses kognitif sehingga meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Melihat beberapa kelebihan yang telah dikemukakan di atas maka, media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika (Dewi, dkk, 2018: 10).

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Aminah (2018: 32) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan peserta didik yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Nabillah & Agung (2019), hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan suatu informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar, baik itu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik atau ketiganya yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Peserta didik dikatakan berhasil apabila mereka telah mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan instruksional.

Hakikat Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan hakikat pembelajaran matematika di sekolah dasar yang sesuai dengan tuntutan kehidupan. Matematika menjadi suatu bagian yang tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari. Hakikat pembelajaran matematika menurut Prasasty & Siwi (2020: 57-64), merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran matematika dapat dilaksanakan menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, serta

dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Matematika memiliki peran yang penting dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan. Dalam hal ini peserta didik dipersiapkan agar dapat memakai dan mengaplikasikannya berpikir matematika pada keseharian (Ariani, dkk, 2020).

Penerapan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Harsiwi & Liss (2020: 1104-1113), menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik daripada media lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata prestasi peserta didik saat menggunakan media lainnya mendapatkan nilai *N-gain* sebesar 0,51. Sedangkan rata-rata prestasi belajar peserta didik saat menggunakan media interaktif mendapat nilai *N-gain* sebesar 0,54. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2020) mengungkapkan bahwa media interaktif berperan penting terhadap hasil belajar peserta didik, hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata kelas IV A (kelompok eksperimen) sebesar 79,54 dan kelas IV B (kelompok control) sebesar 71,59. Terdapat perubahan yang sangat signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya media interaktif dan sesudahnya.

Menurut (Mawaddah, dkk, 2021: 3109-3116) berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebesar $0.000 < 0,05$ dan kuat sebesar 0,766 artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya bahwa terdapat pengaruh setelah diterapkannya media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran matematika melalui pembelajaran daring di SDIT Al Ibrah Gresik terhadap hasil belajar, sehingga dengan diterapkannya media tersebut hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, hasil penelitian Hakim & Husen (2018) juga menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDIT Qordova Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung pada materi simetri dan pencerminan. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa peserta didik mempunyai sifat positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan media interaktif. Hal tersebut ditunjukkan dari sebagian besar sikap peserta didik terhadap pembelajaran matematika menggunakan media interaktif berkategori sedang, dengan prosentase sebesar 55,56%. Jadi, berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif sangat berpengaruh atau berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan studi pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peran dari media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik

mampu memberikan pengaruh positif bagi peserta didik, hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal. Media interaktif tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran matematika SD saja, tetapi juga bisa diterapkan pada semua mata pelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aminah, Siti. (2018). Efektivitas Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Indragiri*. Vol. 1 (4), 32.
- [2] Ariani, Yeti, dkk. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- [3] Dewi, Santi Ratna, dkk. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premier Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 9 (1), 10.
- [4] Eismawati, Eka, dkk. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika*. Vol. 3 (2), 71-78.
- [5] Fatmawati, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Elementary School*. Vol. 11 (2), 139-142.
- [6] Fauhah, Homroul & Brillian Rosy. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 9 (2), 327-328.
- [7] Gunawan, Doni. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima*. Vol. 2 (1), 8.
- [8] Hakim, Arif Rahman & Husen Windayana. (2018). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 4 (2).
- [9] Hamid, Abi Mustofa, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [10] Handayani, Indri, dkk. (2019). Pemanfaatan Indeksasi Mendeley\ Sebagai Media Pengenalan Jurnal STT Yuppentek. *Technomedia Journal*. Vol. 3 (2), 237.
- [11] Harsiwi, Udi Budi & Liss Dyah Dewi Arini. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 (4), 1104-1113.
- [12] Hartanto, Rizal Septa Wahyu & Hasan Dani. (2020). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Autocad. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. Vol. 6 (1), 2.
- [13] Kahfi, Martin, dkk. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran

- IPA. *Jurnal PETIK*. Vol. 7 (1), 68.
- [14] Mawaddah, Ashimatul Wardah, dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 (5), 3109-3116.
- [15] Nabillah, Tasya & Agung Prasetyo Abadi. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. Karawang: Sesiomadika.
- [16] Nugraha, Adi Sobron, dkk. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1 (3), 270.
- [17] Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Misykat*. Vol. 3 (1), 175.
- [18] Prasasty, Nike & Siwi Utaminingtyas. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol. 1 (1), 57-64.
- [19] Sari, Milya & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (*Library Reseach*) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. Vol. 6 (1), 44.
- [20] Sinaga, Reffina & Ester Julinda Simarmata. (2020). Media Gambar Terhadap Diskalkulia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 7 (2), 221-222.
- [21] Sumarsono, Adi & Murni Sianturi. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Vol. 6 (2), 103.
- [22] Sutriyani, Wulan & Herwin Widyatmoko. (2020). Efektivitas Model PBL (*Problem Based Learning*) Menggunakan Media Lagu Rumus Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*. Vol. 2 (2), 220.
- [23] Worowirastris, Dyah, dkk. (2022). *Strategi Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- [24] Yanti, Citra Okatara Devis, dkk. (2019). Media Pembelajaran Matematika Interaktif dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa. *Prosiding Semnafs*. Lampung Utara: Semnasfip.