

PROFIL HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERINTEGRASI BUDAYA ACEH

Siti Hadijah^{*1}, Laksmi Aulia², dan Cut Yuniza Eviyanti³
^{1,2,3}STKIP Bumi Persada

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil belajar siswa sekolah dasar yang diajar menggunakan media pembelajaran berintegrasi budaya aceh, ditinjau dari perbedaan kemampuan matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini yaitu gambaran ketuntasan klasikal hasil belajar pada siklus II yaitu 83,3% yang berarti lebih besar dibandingkan ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 56,6%. Hal ini menyiratkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika interaktif berbasis budaya aceh memberikan dampak positif. Bila ditinjau dari perbedaan kemampuan matematika maka gambaran ketuntasan hasil belajar matematika siswa kategori tinggi pada siklus I adalah 71,4% dan pada siklus II adalah 85%. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa kategori sedang pada siklus I adalah 60% dan pada siklus II adalah 80%. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa kategori rendah pada siklus I adalah 53% dan pada siklus II adalah 84,6%.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Media Pembelajaran Interaktif, Bilangan, Integrasi, Budaya Aceh

Abstract

The purpose of this study was to describe the learning outcomes of elementary school students who were taught using learning media integrated with Aceh culture, in terms of differences in mathematical abilities. This type of research is classroom action research. The results of this study are a description of classical completeness of learning outcomes in cycle II which is 83.3% which means greater than classical completeness in cycle I, namely 56.6%. This implies that the use of interactive mathematics learning media based on Aceh culture has a positive impact. When viewed from the difference in mathematical abilities, the description of the completeness of the high category student learning outcomes in the first cycle was 71.4% and in the second cycle was 85%. Middle category students' completeness learning outcomes in the first cycle was 60% and in the second cycle was 80%. Completeness of low category student learning outcomes in cycle I is 53% and cycle II is 84.6%

Keywords: *Mathematics Learning Outcomes, Interactive Learning Media, Number, Integration, Aceh culture*

PENDAHULUAN

Munculnya wabah virus Covid-19 (Corona) akhir-akhir ini memberikan dampak beragam terhadap berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali aspek pendidikan. Salah satu dampak yang ditimbulkan dalam aspek pendidikan adalah perubahan proses pembelajaran.

*correspondence Address

E-mail: yonieskh@gmail.com

Sesuai dengan surat edaran dari menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dari rumah maka proses pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka (langsung) dikelas tidak dapat dilakukan (Kemdikbud 2020). Hal tersebut memaksa para pelaksana pendidikan terutama guru untuk berinovasi. Guru dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran sesuai dengan protokol yang ditetapkan pemerintah. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru saat ini adalah dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa melaksanakan pembelajaran dirumah masing-masing. Agar guru dapat terus berinovasi maka perlu dilakukan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran interaktif. Tujuannya adalah untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran interaktif dirumah dapat membantu siswa belajar dan melihat hasil dari ketuntasan belajar siswa. Dengan adanya penelitian ini maka dapat mendukung program pemerintah yaitu pembelajaran daring (online) dari rumah masing-masing.

Menurut Munadi (2008:15) media pembelajaran interaktif adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Arsyad (2011:170) mengemukakan media interaktif dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Smaldino dkk (2008:56) menyatakan bahwa *“Multimedia systems may consist of traditional media in combination or they may incorporate the computer as a display device for text, pictures, graphics, sound, and video. The term multimedia goes back to the 1950s and describes early attempts to combine various still and motion media for heightened educational effect”*. Media interaktif merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Media interaktif merupakan salah satu pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran. Munculnya pengembangan multimedia dalam pembelajaran tidak lepas dari teori belajar dan teori lain yang mendukungnya. Teori-teori tersebut memberikan dasar berpijak dalam membangun suatu pola pikir sistematis dalam pembelajaran, sehingga produk-produk pengembangan yang dihasilkan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran secara optimal. Menurut Thompson & Simonson (1994:28) terdapat tiga teori belajar yang mendukung penggunaan computer/multimedia dalam pembelajaran. Ketiga teori tersebut adalah teori behavioristik, teori sistem, dan teori kognitif. Heinich (1996:16-18) mengemukakan bahwa penggunaan media dan teknologi dalam belajar didasarkan pada teori behavioristik, teori kognitif, teori konstruktivisme, dan teori belajar sosial. Media interaktif mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Menurut Munir (2010: 235), keistimewaan tersebut adalah media interaktif menyediakan proses

interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik, memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran, dan memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran. Karena keistimewaan tersebut, maka media interaktif dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan tipe belajar dan jenis kecerdasan yang berbeda. Ada 4 type pembelajaran dengan media interaktif yakni : tipe pembelajaran tutorial, tipe pembelajaran simulasi, tipe pembelajaran permainan/games, dan tipe pembelajaran latihan. Pembelajaran dengan media interaktif memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa pada saat mengoperasikan program. Setiap respon dimungkinkan untuk diberikan penguatan secara otomatis yang telah terprogram, penguatan terhadap jawaban benar dan salah dari siswa Arsyad (2011:172) .

Pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh siswa secara individual tidak hanya dalam seting sekolah tetapi juga dirumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak siswa. Pengembangan media interaktif dapat ditempuh dengan langkah-langkah yaitu: Pembuatan garis besar media program (GBPM), Pembuatan *Flowchart*, Pembuatan *Storyboard*, Pengumpulan bahan-bahan, Pemrograman dan *Finishing*. Pada penelitian ini model yang digunakan adalah model tutorial. Secara umum terdapat tiga langkah utama dalam memproduksi model tutorial yakni :

1. Membuat desain program multimedia interaktif model tutorial dengan menganalisa kurikulum dan kompetensi sehingga menghasilkan satuan pembelajaran untuk dituangkan kedalam garis besar program media.
2. Membuat *Flowchart* program pembelajaran model tutorial, dan *Storyboard* multimedia interaktif model tutorial.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berintegrasi budaya aceh. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan disusunlah suatu media pembelajaran interaktif yang telah divalidasi oleh ahlinya. Media pembelajaran interaktif yang telah digunakan diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi matematika yang dipelajari sehingga nantinya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Media interaktif berintegrasi budaya aceh adalah media yang dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya aceh didalamnya. Tujuannya adalah untuk menanamkan dan memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda dan menumbuhkan cinta serta cinta siswa terhadap budaya itu sendiri.

Media pembelajaran interaktif sudah banyak dikembangkan dan diterapkan dalam berbagai penelitian-penelitian yang relevan dengan bermacam-macam subjek ilmu. Di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Sanusi dkk (2015), dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA) memberikan hasil bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap respon siswa kelas X di SMAN 1 Nglames dengan memperoleh persentase 75,91% dengan kriteria “tinggi”. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wardani dkk (2013) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kapita Selekta Matematika memberikan hasil Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memfasilitasi mahasiswa untuk belajar mandiri dalam mengembangkan kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Basmalah (2013) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Software Swish Max* Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Luas Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar memberikan hasil media pembelajaran yang dihasilkan berdampak baik pada prestasi belajar karena diperoleh persentase 76,67% siswa mengalami kenaikan nilai. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto (2013) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs3 Professional* Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras memberikan hasil Kualitas media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* dengan pendekatan penemuan terbimbing siswa SMP kelas VIII pada pokok bahasan Teorema Pythagoras secara keseluruhan berdasarkan akumulasi penilaian dari tiga aspek (aspek pendidikan, aspek tampilan, dan aspek kualitas teknis) sesuai dengan hasil yang diperoleh adalah sangat baik, dengan skor rata-rata 159,3 dari skor maksimal 180 dan persentase skor rata-rata sebesar 88,5%. Selain itu, skor rata-rata hasil reaksi siswa terhadap pendekatan penemuan terbimbing sebesar 53,96 dari skor maksimal 64 atau sebesar 84,31% yang dapat disimpulkan bahwa hasil reaksi siswa terhadap pendekatan penemuan terbimbing menunjukkan hasil reaksi yang sangat positif.

Selain dalam pembelajaran matematika, penelitian relevan terkait media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga dilakukan pada mata pelajaran lain. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk (2014), dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Siswa Kelas VIII SMP memberikan hasil Nilai rata-rata sebelum menggunakan media (62,09) dan (86,77) setelah menggunakan media sehingga terdapat peningkatan hasil belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Prabowo dan Cholik (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs3 Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mapel Teknologi Mekanik (Studi Pada Siswa Kelas X Teknik Permesinan SMKN 3 Surabaya) memberikan hasil bahwa media pembelajaran multimedia menggunakan Adobe Flash CS3 sangat berguna, dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian relevan juga berasal dari dunia internasional. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Milovanović, dkk (2013) dengan judul *Application Of Interactive Multimedia Tools In Teaching Mathematics – Examples Of Lessons From Geometry* memberikan temuan hasil berupa dalam kelompok siswa yang diajar menggunakan multimedia menunjukkan pengetahuan baik secara teoritis, praktis dan visual yang lebih baik, dibandingkan kelas yang tidak diajar menggunakan multimedia. Selain itu, survei yang dilakukan pada akhir penelitian jelas menunjukkan bahwa siswa dari kelompok yang diajar menggunakan multimedia sangat tertarik dengan cara belajar seperti ini. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ogochukwu, (2010) dengan judul *Enhancing students interest in mathematics via multimedia presentation*, hasil dari survei yang dilakukan menunjukkan bahwa presentasi menggunakan multimedia dapat meningkatkan pemahaman, antusiasme siswa didalam kelas. Meningkatkan kehadiran dan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar negeri 33 Banda Aceh. Objek penelitiannya adalah siswa sekolah dasar negeri 33 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data berupa teks pilihan berganda yang dikerjakan secara online. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan Kualitatif, karena bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Hasil tes ulangan harian matematika siswa dijadikan pedoman dalam pengambilan tiga subjek penelitian.

Analisis data skor hasil tes ulangan harian matematika siswa dilakukan dengan mengelompokkan siswa kedalam tiga tingkat kemampuan matematika. Kriteria Pengelompokkan Kemampuan Matematika Siswa disajikan pada tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Pengelompokan Kemampuan Matematika Siswa

Kelompok	Skor
Kemampuan matematika rendah	$0 \leq x \leq 60$
Kemampuan matematika sedang	$60 < x \leq 80$
Kemampuan matematika tinggi	$80 < x \leq 100$

(Abdillah, 2014 : 207)

Ketiga subjek penelitian terdiri dari 7 orang siswa kelompok *tinggi* dengan skor $80 < x \leq 100$, 10 orang siswa kelompok *sedang* dengan skor $60 < x \leq 80$, dan 13 orang siswa kelompok *rendah* dengan skor $0 \leq x \leq 60$. Kemudian siswa-siswa tersebut diberikan tes untuk memperoleh informasi tentang ketuntasan hasil belajar masing-masing subjek penelitian. Langkah-langkah analisis data yang digunakan adalah menghitung ketuntasan belajar siswa secara individual dan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Ketuntasan belajar siswa secara individual dihitung dengan rumus:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100$$

dimana:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T_t = Jumlah skor total

Kriteria ketuntasan belajar siswa tercapai bila $KB \geq 75$ (Kriteria ketuntasan min SDN 33 Banda Aceh). Sedangkan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan rumus:

$$PK = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

PK = Ketuntasan belajar klasikal

Kriteria ketuntasan belajar klasikal tercapai bila $PK \geq 80\%$ siswa berada pada kategori minimal “ Baik” Dengan kriteria hasil belajar disajikan pada tabel 2:

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria	Interpretasi
$90 \leq KHB < 100$	Baik sekali
$80 \leq KHB < 90$	Baik
$70 \leq KHB < 80$	Cukup
$45 \leq KHB < 70$	Kurang
$0 \leq KHB < 45$	Kurang sekali

(Trianto, 2012:206)

Keterangan

KHB = Ketuntasan Hasil Belajar

Jadi, seorang siswa dikatakan telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar jika siswa tersebut telah mencapai KHB sedang (minimal 70). Tindakan akan berhenti apabila 80% dari jumlah siswa yang mengikuti tes sudah mencapai KHB sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Pada siklus pertama guru memperkenalkan media interaktif yang digunakan dan menjelaskan cara penggunaan media. Siswa diminta untuk menyimak dan memahami materi yang terdapat pada media. Selanjutnya diberikan kesempatan untuk bertanya. Dikarenakan pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran daring (online), maka siswa diberikan waktu untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran interkatif yang tersedia, dan kesempatan bertanya diberikan pada pertemuan selanjutnya. Hal ini dilakukan agar anak memiliki waktu untuk benar-benar memahami materi sehingga dapat mempersiapkan pertanyaan dari hal yang tidak mereka pahami.

Gambaran umum tes hasil belajar siswa pada siklus-I ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I

KATEGORI NILAI	NILAI
Tertinggi	100
Terendah	50
Rata-rata	66,18
Ketuntasan	54,54%

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 66,18 nilai tertinggi 100, nilai terendah 50. Selanjutnya diperoleh nilai ketuntasan hasil belajar sebesar 54,54%. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal hasil belajar siswa di atas KKM belum tercapai. Karena belum mencapai hasil ketuntasan klasikal yang direncanakan yaitu $\geq 80\%$ maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Selanjutnya tindakan pada siklus II ini berusaha untuk memperbaiki hasil belajar siswa terhadap materi bilangan. Hasil penelitian tindakan akan dianalisis secara deskriptif yaitu data tes hasil belajar. Hasil analisis data tes hasil belajar siklus II dipaparkan pada tabel 4.

Tabel 4. Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II

Kategori Nilai	Nilai
Tertinggi	95
Terendah	50
Rata-rata	72,73
Ketuntasan	81,82

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 72,73 nilai tertinggi 95, nilai terendah 50. Selanjutnya diperoleh nilai ketuntasan hasil belajar sebesar 81,82%. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal hasil belajar siswa di atas KKM telah tercapai. Karena hasil ketuntasan klasikal yang direncanakan yaitu $\geq 80\%$ telah tercapai maka penelitian ini dihentikan. Gambaran tentang distribusi tes hasil belajar kedua siklus dinyatakan pada tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Peningkatan Tes Hasil Belajar

No	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	%
1	Prasyarat	91	17	44,64	9	27	27,27%
2	Siklus I	100	50	66,18	18	15	54,54%
3	Siklus II	95	50	72,73	27	6	81,82%

Bila ditinjau dari perbedaan kemampuan awal matematika maka gambaran ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada masing-masing siklus disajikan sebagai berikut:

a. Siswa Kelompok Tinggi

Gambaran hasil belajar matematika kategori tinggi pada masing-masing siklus disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Belajar Matematika Kategori Tinggi

No	Kode Siswa	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	T1	80	85
2	T2	75	80
3	T3	75	85
4	T4	70	80
5	T5	65	75
6	T6	75	80
7	T7	55	70
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika		71,4%	85%

Dari data pada tabel 6 untuk siswa yang berada pada kelompok tinggi disiklus I, rata-rata kemampuan siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) berada pada

kategori tidak tuntas yaitu diperoleh persentase sebesar 71,4%. Sedangkan pada siklus II rata-rata kemampuan siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) berada pada kategori tuntas yaitu diperoleh persentase sebesar 85%. Bila dilihat secara individu maka pada siklus I ada sebanyak 4 orang anak berada pada kategori tuntas dan ada sebanyak 3 orang anak yang berada pada kategori tidak tuntas. Pada siklus II ada sebanyak 6 orang anak berada pada kategori tuntas dan ada sebanyak 1 orang anak berada pada kategori tidak tuntas.

b. Siswa Kelompok Sedang

Gambaran hasil belajar matematika kategori tinggi pada masing-masing siklus disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Belajar Matematika Kategori Sedang

No	Kode Siswa	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	S1	75	80
2	S2	80	75
3	S3	75	80
4	S4	55	75
5	S5	45	65
6	S6	40	60
7	S7	75	80
8	S8	65	75
9	S9	80	85
10	S10	75	80
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika		60%	80%

Dari data pada tabel 7 untuk siswa yang berada pada kelompok sedang disiklus I, rata-rata kemampuan siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) berada pada kategori tidak tuntas yaitu diperoleh persentase sebesar 60%. Sedangkan pada siklus II rata-rata kemampuan siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) berada pada kategori tuntas yaitu diperoleh persentase sebesar 80%. Bila dilihat secara individu maka pada siklus I ada sebanyak 6 orang anak berada pada kategori tuntas dan ada sebanyak 4 orang anak yang berada pada kategori tidak tuntas. Pada siklus II ada sebanyak 8 orang anak berada pada kategori tuntas dan ada sebanyak 2 orang anak berada pada kategori tidak tuntas.

c. Siswa Kelompok Rendah

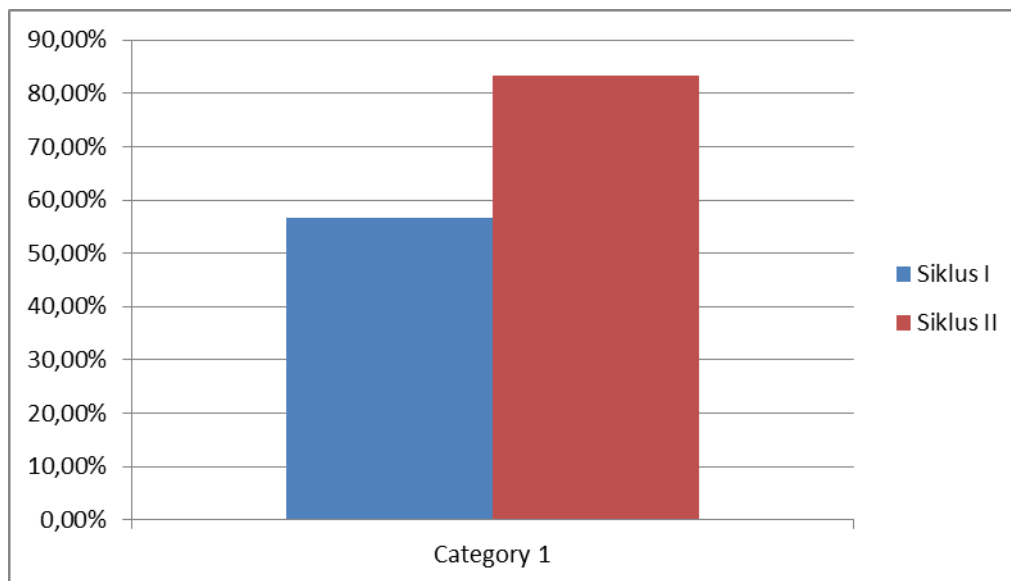
Gambaran hasil belajar matematika kategori tinggi pada masing-masing siklus disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Belajar Matematika Kategori Rendah

No	Kode Siswa	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	R1	65	75
2	R2	65	75
3	R3	75	80
4	R4	70	75
5	R5	70	75
6	R6	75	75
7	R7	80	80
8	R8	75	75
9	R9	75	75
10	R10	75	75
11	R11	75	75
12	R12	55	60
13	R13	40	55
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika		53%	84,6%

Dari data pada tabel 8 untuk siswa yang berada pada kelompok rendah disiklus I, rata-rata kemampuan siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) berada pada kategori tidak tuntas yaitu diperoleh persentase sebesar 53%. Sedangkan pada siklus II rata-rata kemampuan siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) berada pada kategori tuntas yaitu diperoleh persentase sebesar 84,6%. Bila dilihat secara individu maka pada siklus I ada sebanyak 7 orang anak berada pada kategori tuntas dan ada sebanyak 6 orang anak yang berada pada kategori tidak tuntas. Pada siklus II ada sebanyak 11 orang anak berada pada kategori tuntas dan ada sebanyak 1 orang anak berada pada kategori tidak tuntas.

Gambaran ketuntasan klasikal hasil belajar matematika yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berintegrasi budaya aceh pada siklus I adalah sebesar 56,6% yang berada pada kategori kurang dengan rincian sebanyak 17 orang anak berada pada kategori tuntas dan sebanyak 13 orang anak berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan Gambaran ketuntasan klasikal hasil belajar matematika yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berintegrasi budaya aceh pada siklus II adalah sebesar 83,3% yang berada pada kategori baik dengan rincian sebanyak 25 anak berada pada kategori tuntas dan 5 orang anak berada pada kategori tidak tuntas. Gambaran ketuntasan klasikal hasil belajar anak pada siklus I dan II disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Ketuntasan klasikal hasil belajar Matematika

Dari gambar 1 terlihat bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar pada siklus II lebih besar dibandingkan ketuntasan klasikal pada siklus I. Hal ini menyiratkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika interaktif berbasis budaya aceh memberikan dampak positif.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Husein, dkk (2015) memberikan temuan bahwa penggunaan multimedia interaktif lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep dari pada pembelajaran tanpa multimedia serta adanya peningkatan hasil pembelajaran setelah penggunaan multimedia interaktif, menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Handarwati, dkk (2012) dengan hasil Terdapat perbedaan pemahaman konsep Matematika peserta didik kelas VII antara yang diajar dengan menggunakan multimedia interaktif dan tanpa menggunakan multimedia interaktif. Kelas yang diajar dengan menggunakan metode multimedia interaktif menunjukkan pemahaman belajar yang relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Sanusi dkk (2015), Media pembelajaran yang telah dikembangkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap respon siswa kelas X di SMAN 1 Nglames dengan memperoleh persentase 75,91% dengan kriteria "tinggi". penelitian yang dilakukan oleh Nwaocha, (2010) dengan judul *Enhancing students interest in mathematics via multimedia presentation*, bahwa pembelajaran menggunakan multimedia dapat meningkatkan pemahaman, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa didalam kelas. Meningkatkan kehadiran dan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain diperkuat dengan penelitian terdahulu, penelitian ini didukung oleh beberapa pendapat dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yaitu teori *Dale's Cone of Experiences* (Kerucut Pengalaman Dale). Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman belajar menurut tingkatan dari yang paling konkret ke yang paling abstrak (Munadi 2008:38) Bahwa seseorang memperoleh pengetahuan 20% dari apa yang mereka lihat, dan 30% dari apa yang mereka dengar, tetapi mereka memperoleh 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan dikerjakan secara simultan. Menurut Susilana (2009:46) terdapat karakteristik di dalam multimedia yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa terutama pada aspek menyatakan ulang sebuah konsep. Karakteristik tersebut adalah (1) Respon Pembelajaran Dan Penguatan. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa pada saat mengoperasikan program. Setiap respon dimungkinkan untuk diberikan penguatan secara otomatis yang telah terprogram, penguatan terhadap jawaban benar dan salah dari siswa. (2) Dapat Digunakan Secara Klasikal Dan Individu. Pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh siswa secara individual tidak hanya dalam seting sekolah tetapi juga di rumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak siswa. Karakteristik - karakteristik tersebut mampu memberikan penguatan kepada siswa sehingga membantu siswa dalam menyatakan ulang kembali sebuah konsep matematika yang sudah dipelajari.

antara lain :

1. Kesulitan meminta perizinan dari sekolah yang menjadi lokasi penelitian
2. Adanya pemberlakuan lockdown menyebabkan akses langsung ke lokasi penelitian sedikit mengalami kesulitan
3. Adanya pembatasan interaksi langsung menyebabkan kesulitan dalam mengimplementasikan media yang digunakan
4. Adanya pemberlakuan pembelajaran online menyebabkan sulitnya mengontrol aktivitas siswa saat proses pembelajaran
5. Adanya gangguan jaringan dari salah satu provider yang digunakan menyebabkan terganggunya proses pembelajaran
6. Dari segi ekonomi adanya pemberlakuan pembelajaran online menyebabkan tidak semua siswa dapat belajar dengan mengakses internet
7. Adanya keterlambatan keputusan pencairan dana penelitian menyebabkan mundurnya jadwal penelitian dari yang direncanakan

SIMPULAN DAN SARAN

Gambaran ketuntasan klasikal hasil belajar pada siklus II yaitu 83,3% yang berarti lebih besar dibandingkan ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 56,6%. Hal ini menyiratkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika interaktif berbasis budaya aceh memberikan dampak positif. Bila ditinjau dari perbedaan kemampuan matematika maka gambaran ketuntasan hasil belajar matematika siswa kategori tinggi pada siklus I adalah 71,4% dan pada siklus II adalah 85%. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa kategori sedang pada siklus I adalah 60% dan pada siklus II adalah 80%. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa kategori rendah pada siklus I adalah 53% dan pada siklus II adalah 84,6%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Fahmi. (2014). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (MATHEdunesa)*. Vol 3 No 1 Tahun 2014
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Dsk.Kt. Marta Sari Dewi, Wyn. Romi Sudhita, I Dw. Kd. Tastra. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP*. Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan. Volume: 2 No. 1 Tahun: 2014
- Heinich, R., et. al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Husein, dkk. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi ISSN. 2407 -6902. Volume I No 3.
- Handarwati, Siti, Marzuki, Wahyudi. 2012. *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Sekolah Dasar*. Program Magister TEP, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
- Marina Milovanović, Dkk. (2013). *Application Of Interactive Multimedia Tools In Teaching Mathematics - Examples Of Lessons From Geometry*. Tojet: The Turkish Online Journal of Educational Technology - January 2013, volume 12 Issue 1.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nwaocha, Vivian Ogochukwu. (2010). *Enhancing students interest in mathematics via multimedia presentation*. African Journal of Mathematics and Computer Science Research Vol. 3(7), pp. 107-113.
- Sanusi, Edy Suprpto, Davi Apriandi. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Prodi Pendidikan Matematika, FPMIPA, IKIP PGRI*. M Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol 3 No. 2 Februari 2015.
- Simonson, M.R. dan Thompson, A. (1994). *Educational Computing Foundations (2Nd ed)*. Columbus, On: Meril.
- Smaldino, E.S, dkk. (2008). *Instrucional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Sri Wardani, Ipah Mudzalipah, dan Edi Hidayat. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kapita Selekt Matematika Universitas Siliwangi Tasikmalaya*. Jurnal Pengajaran MIPA, Volume 18, Nomor 2, Oktober 2013, hlm. 167-177.

- Susilana, Rudi. & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Wijayanto, Herry. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras*. Yogyakarta; UIN Sunan Kalijaga Fakultas Sains dan Teknologi
- Yuananda, Nur Basmalah. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Swish Max Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Luas Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar*. Tesis Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga.