

**PENGARUH PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 43 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**DINA AULIA AZWAN
17029060/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
DEPARTEMEN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Multimedia Pembelajaran
Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta
Didik Kelas VIII SMP Negeri 43 Padang

Nama : Dina Aulia Azwan

NIM : 17029060

Program Studi : Pendidikan Matematika

Departemen : Matematika

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 13 Februari 2023
Disetujui oleh,
Pembimbing



Prof. Dr. Yerizon, M.Si
NIP. 196707081993031005

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Dina Aulia Azwan
NIM : 17029060
Program Studi : Pendidikan Matematika
Departemen : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



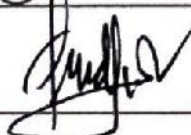
Dengan Judul Skripsi

PENGARUH PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 43 PADANG

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika Departemen Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 13 Februari 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. Yerizon, M.Si	
Anggota	: Dr. Suherman, S.Pd, M.Si	
Anggota	: Fridgo Tasman, S.Pd, M.Sc	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Aulia Azwan
NIM : 17029060
Program Studi : Pendidikan Matematika
Departemen : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 43 Padang**" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat karya orang lain ataupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku pada tradisi keilmuan. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Departemen Matematika



Dra. Media Rosha, M.Si
NIP. 196208151987032004

Padang, 13 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Dina Aulia Azwan
NIM 17029060

ABSTRAK

Dina Aulia Azwan : Pengaruh Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 43 Padang

Tingkat penguasaan ilmu matematika yang telah diperoleh selama pembelajaran dicerminkan dari hasil belajar matematika. Permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 43 Padang adalah rendahnya hasil belajar matematika yang dicapai oleh peserta didik. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif merupakan solusi yang diterapkan dalam permasalahan ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah pembelajaran yang menerapkan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *quasy experiment* dengan rancangan penelitian berupa *nonequivalent posttest-only control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 43 Padang. Kelas VIII 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII 3 sebagai kelas kontrol terpilih melalui *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika berupa soal uraian. Hipotesis penelitian dianalisis dengan uji *t*.

Berdasarkan hasil analisis data dengan uji *t*, diperoleh *P-value* $< 0,005$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih baik daripada peserta didik yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Pembelajaran Konvensional

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil ‘aalamiin, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 43 Padang”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Departemen Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.

Dalam proses pengerjaan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Yerizon, M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi.
2. Bapak Dr. Suherman, S.Pd, M.Si, dan Bapak Fridgo Tasman, S.Pd, M.Sc, selaku tim dosen penguji.
3. Ibu Dra. Minora Longgom Nasution, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik.
4. Bapak Fridgo Tasman, S.Pd, M.Sc, Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
5. Ibu Dra. Media Rosha, M.Si, Ketua Departemen Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang.

6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Dodi Arenius, S.Sos, Kepala SMP Negeri 43 Padang.
8. Ibu Ratna Komala Sari, S.Pd, Guru Matematika SMP Negeri 43 Padang.
9. Bapak dan Ibu majelis guru, staf dan karyawan tata usaha, serta peserta didik kelas VIII SMP Negeri 43 Padang.
10. Orangtua dan adik-adik yang tak henti memberi dukungan dan semangat selama menempuh pendidikan.
11. Teman-teman mahasiswa sejawat khususnya dari Departemen Matematika Angkatan 2017.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini, yang tidak sanggup disebutkan satu-persatu.

Semoga bimbingan, arahan, dukungan, bantuan, dan doa dari Bapak dan Ibu serta teman-teman menjadi amal kebaikan dan diberikan pahala oleh Allah SWT.

Skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	12
A. Kajian Teori	12
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual.....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel	38
C. Variabel dan Data.....	39
D. Prosedur Penelitian.....	40
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan.....	59
C. Kendala Penelitian	79

BAB V KESIMPULAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Rata-Rata Nilai Ujian Akhir Semester Genap Kelas VII SMP Negeri 43 Padang Tahun Ajaran 2021/2022	5
2. Fase-Fase Pembelajaran dan Tindakan Guru pada Pembelajaran Langsung	29
3. Rancangan Penelitian	37
4. Populasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 43 Padang Tahun Ajaran 2022/2023	38
5. Jadwal Penelitian.....	40
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Sampel.....	42
7. Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Butir Soal	47
8. Hasil Perhitungan Indeks Pembeda Soal.....	48
9. Klasifikasi Penerimaan Butir Soal	49
10. Data Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Sampel.....	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka Konseptual	36
2. Diagram Distribusi Perolehan Skor Peserta Didik Pada Soal No. 1	62
3. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 1	63
4. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 1	63
5. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Tidak Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 1	64
6. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Tidak Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 1	64
7. Diagram Distribusi Perolehan Skor Peserta Didik Pada Soal No. 2	65
8. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 2	65
9. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 2	66
10. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Tidak Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 2	66
11. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Tidak Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 2	67
12. Diagram Distribusi Perolehan Skor Peserta Didik Pada Soal No. 3	67
13. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 3	68
14. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Tidak Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 3	69
15. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Tidak Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 3	69

16. Diagram Distribusi Perolehan Skor Peserta Didik Pada Soal No. 5	70
17. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 5	70
18. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 5	70
19. Diagram Distribusi Perolehan Skor Peserta Didik Pada Soal No. 6	71
20. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 6	72
21. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 6	72
22. Diagram Distribusi Perolehan Skor Peserta Didik Pada Soal No. 7	73
23. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 7	73
24. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 7	74
25. Diagram Distribusi Perolehan Skor Peserta Didik Pada Soal No. 4	75
26. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Tidak Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 4	75
27. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol yang Tidak Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 4	76
28. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen yang Memperoleh Skor Maksimal Untuk Soal No. 4	76
29. Diagram Distribusi Perolehan Skor Peserta Didik Pada Soal No. 8	77
30. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen Untuk Soal No. 8	78
31. Contoh Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol Untuk Soal No. 8	78

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Daftar Nilai Matematika Penilaian Akhir Semester II Kelas VII SMP Negeri 43 Padang Tahun Pelajaran 2021/2022	86
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	87
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	109
4. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	129
5. Cuplikan Layar Multimedia Pembelajaran Interaktif	135
6. Lembar Validasi Media.....	143
7. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar	147
8. Soal Tes Hasil Belajar	149
9. Rubrik Penilaian Tes Hasil Belajar Matematika.....	151
10. Lembar Validasi Soal Tes Hasil Belajar Matematika.....	154
11. Daftar Nilai Hasil Uji Coba Soal Tes Hasil Belajar Matematika.....	156
12. Analisis Indeks Kesukaran Butir Soal Tes Hasil Belajar.....	157
13. Tabel Indeks Pembeda Butir Soal.....	160
14. Analisis Indeks Pembeda Butir Soal Tes Hasil Belajar Matematika	161
15. Klasifikasi Penerimaan Soal Tes Hasil Belajar Matematika.....	165
16. Analisis Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika	166
17. Daftar Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	169
18. Daftar Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol	170
19. Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar Matematika Kelas Sampel	171
20. Uji Homogenitas Data Tes Hasil Belajar Matematika Kelas Sampel.....	172
21. Uji Hipotesis Penelitian.....	173
22. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.....	174
23. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Padang	175
24. Surat Izin Uji Coba Soal Dari Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.....	176
25. Surat Izin Uji Coba Soal Dari Dinas Pendidikan Kota Padang	177

26. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Uji Coba Soal.....	178
27. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian	179
28. Dokumentasi Penelitian	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan dari pembelajaran matematika yang termaktub dalam Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah diantaranya adalah: memahami konsep matematika, mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada, mampu menggunakan penalaran, manipulasi matematika, dan menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah, serta mampu mengkomunikasikan gagasan, penalaran, dan menyusun bukti matematika (Kemendikbud, 2014). Hal ini menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran penting yang berguna dalam perkembangan pengetahuan dan pola pikir peserta didik.

Walaupun tergolong salah satu pembelajaran yang penting, nyatanya matematika masih menjadi momok menakutkan bagi sebagian orang yang mempelajarinya. Berret dalam (Sugiman et al., 2016a:43-44) menyebutkan beberapa kesulitan belajar matematika yang umum dialami oleh peserta didik berkaitan dengan tujuan dari pembelajaran matematika itu sendiri, diantaranya adalah kesulitan mengingat konsep dan simbol matematika, melakukan penalaran atau berpikir logis, keterampilan yang berhubungan dengan visual atau ruang, dan memecahkan masalah. Kesulitan-kesulitan belajar matematika tersebut menjadi faktor krusial yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah atau belum melewati kriteria ketuntasan minimal. Nurhasanah dan Hidayati (2021) menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam hasil belajar termasuk kategori sedang namun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, sementara menurut analisis hasil tes belajar matematika peserta didik masih jauh dibawah nilai KKM. Isa dkk (2021) menyebutkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik tergolong kategori kurang dengan hasil persentase 69%. Achmad dkk (2020) menyebutkan bahwa persentase hasil belajar dari ranah kognitif peserta didik sebesar 45,71% yang masih tergolong dalam kategori kurang atau rendah. Angka ini mengindikasikan bahwa hanya ada sebagian peserta didik yang menguasai materi. Ilyas (2018) yang mendeskripsikan hasil belajar matematika peserta didik berdasarkan dua tipe gaya kognitif, menyebutkan bahwa hasil belajar tersebut masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata 56,27 dan sangat rendah dengan rata-rata 24,13 pada masing-masing gaya kognitif.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Menurut Ardila dan Hartanto (2017), faktor utamanya yaitu rendahnya pemahaman konsep, kurangnya minat dan konsentrasi, serta anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Menurut Hevriansyah dan Megawanti (2016), kendala yang terlihat dari hasil belajar matematika peserta didik adalah pola pikir yang menganggap matematika itu sulit, kurangnya kepercayaan diri peserta didik dalam mengerjakan soal, dan kurangnya kemampuan awal yang dimiliki peserta didik.

Semua penelitian diatas menyimpulkan bahwa pemahaman materi peserta didik yang masih tergolong kategori rendah, kurangnya penguasaan materi-materi dasar yang seharusnya telah dituntaskan di jenjang sebelumnya, kurangnya minat untuk belajar matematika, serta anggapan bahwa matematika itu sulit menjadi faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar matematika yang diperoleh oleh peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan aspek pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan aspek sikap dan perilaku, dan ranah kognitif berkaitan dengan koordinasi bagian-bagian tubuh (Ulumudin et al., 2019:29-30). Berdasarkan penelitian-penelitian mengenai faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik diatas, dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif memiliki peranan besar dalam memengaruhi hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan saat melaksanakan praktek lapangan kependidikan di SMP Negeri 43 Padang pada semester genap tahun ajaran 2020/2021, sekolah menerapkan kebijakan pembelajaran kombinasi dimana peserta didik akan melakukan pembelajaran tatap muka selama tiga hari dan pembelajaran jarak jauh selama tiga hari lainnya.

Pembelajaran jarak jauh dilangsungkan melalui situs *e-learning Geschool*. *Geschool* merupakan *e-learning* yang memfasilitasi pembelajaran jarak jauh secara online dimana guru dapat mengunggah materi dan soal latihan yang telah dirancang untuk dipelajari serta dikerjakan secara mandiri oleh

peserta didik. Selain dalam bentuk tulisan, *Geschool* juga mendukung penyajian materi dalam bentuk video sehingga penyampaian materi lebih bervariasi. Setelah mempelajari materi, peserta didik diberikan *tryout* berupa soal-soal pilihan ganda dengan batas waktu tertentu untuk mengerjakannya. Namun, sedikit kekurangan dari sistem *tryout* ini adalah tidak adanya umpan balik yang diterima oleh peserta didik setelah mengerjakan soal. Peserta didik tidak dapat mengetahui apakah jawaban yang dipilihnya benar atau salah ataupun berapa skor yang diperolehnya. Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran yang telah berlangsung menjadi kurang bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran tatap muka dimanfaatkan oleh guru untuk mereview kembali materi yang telah dipelajari oleh peserta didik secara mandiri saat melakukan pembelajaran jarak jauh. Namun dengan perubahan durasi pembelajaran yang menjadi lebih singkat, tidak semua materi dapat direview kembali. Guru menjelaskan konsep secara singkat lalu memberikan contoh soal-soal kepada peserta didik. Namun, ketika guru bertanya mengenai pemahaman materi yang telah dijelaskan, peserta didik cenderung bersikap pasif. Peserta didik hanya menyalin penjelasan yang ditulis guru di papan tulis atau hanya diam memperhatikan guru. Saat guru memberikan soal latihan untuk dikerjakan oleh peserta didik dengan durasi waktu tertentu dan meminta peserta didik untuk menjelaskan jawabannya, peserta didik cenderung beralasan tidak mengerti cara penyelesaiannya atau tidak yakin dengan jawaban soal yang telah dikerjakannya. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa pemahaman materi,

kepercayaan diri untuk menyelesaikan soal, serta minat belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Walaupun telah mempelajari materi secara mandiri pada pembelajaran jarak jauh dan direview kembali bersama guru saat pembelajaran tatap muka, nyatanya hasil belajar peserta didik masih jauh dari tuntas. Hal ini dapat dilihat pada nilai ujian akhir semester genap tahun ajaran 2021/2022 seperti yang tertera pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Ujian Akhir Semester Genap Kelas VII SMP Negeri 43 Padang Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Peserta Didik yang Tuntas	Rata-rata Nilai Peserta Didik
VII 1	32 orang	1 orang	44,76
VII 2	32 orang	-	31,45
VII 3	30 orang	-	31,79

Sumber: Guru Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 43 Padang

Berdasarkan data diatas, hasil belajar matematika peserta didik kelas VII masih jauh dibawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 71, dengan hampir tidak ada peserta didik yang mendapat nilai tuntas. Hal ini dapat disebabkan karena masih rendahnya penguasaan materi oleh peserta didik atau kurangnya penguasaan dalam aspek ranah kognitif, serta kurangnya minat dan motivasi peserta didik untuk mengulangi materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi untuk permasalahan ini.

Menurut Wijaya dkk (2019), mengembangkan strategi pengajaran dan media yang sesuai dengan kesulitan belajar peserta didik merupakan tindakan yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Penggunaan rancangan media dengan memperhatikan

tingkat kemampuan peserta didik juga dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi peserta didik (Sutiarso & Coesamin, 2018). Salah satu jenis media yang dapat digunakan yaitu media berbasis *mobile learning*. Penerapan *mobile learning* menghadirkan inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah, menawarkan kemungkinan baru dan berbeda dalam proses belajar mengajar, dan membantu peserta didik untuk memahami informasi dengan lebih baik (Zaheer et al., 2018).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 ini mempengaruhi seluruh sektor kehidupan manusia, salah satunya adalah sektor pendidikan. Informasi dapat diperoleh secara bebas dengan bekal koneksi internet dan teknologi seperti komputer. Dengan kemudahan akses informasi tersebut, tidak heran jika teknologi dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar pada era digital ini. Salah satu peran teknologi dalam pembelajaran adalah fungsinya sebagai media pembelajaran yang memberikan beberapa keunggulan yaitu menjadikan pembelajaran lebih menarik, fleksibel terhadap waktu, serta dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran nyatanya mampu meningkatkan antusiasme belajar (Hilir, 2021:49-51).

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah pengadaan multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang memuat banyak unsur media seperti teks, audio, video, gambar, dan grafis, dimana peserta didik dapat melakukan perubahan-perubahan tertentu pada media sehingga dalam proses

pembelajarannya peserta didik dilibatkan secara langsung oleh media. Penyajian materi dalam bentuk permainan atau kuis juga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari suatu materi. Kelebihan lain dari multimedia pembelajaran interaktif adalah peserta didik dapat mengakses atau menggunakan media kapanpun dan dimanapun sehingga waktu pembelajaran dapat lebih fleksibel.

Beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh Himmah (2018), Damopolii dkk (2019), dan Abbas (2021), menyimpulkan bahwa peserta didik dinilai dapat lebih memahami materi yang disajikan dengan multimedia interaktif sehingga penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penyajian materi oleh guru juga menjadi lebih bervariasi dan menarik karena terbantu dengan adanya multimedia interaktif ini. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan keinginan peserta didik untuk mempelajari materi yang dianggap sulit.

Multimedia interaktif yang disajikan dapat berbentuk penjabaran materi secara terperinci dengan beberapa bagian materi yang sengaja dibuat rumpang dengan tujuan agar diisi sendiri oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya membaca dan mengamati materi namun juga terlibat dalam proses pengonstruksian konsep. Selain itu, setelah materi juga disajikan beberapa latihan-latihan soal yang interaktif. Contoh interaktifitasnya adalah peserta didik dapat mengetahui apakah jawaban yang dipilihnya itu benar atau salah dan berapa skor yang diperolehnya, atau peserta didik tidak dapat lanjut

mengerjakan soal berikutnya jika mereka belum menjawab soal sebelumnya dengan benar.

Banyak aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif ini, salah satu diantaranya adalah *Adobe Flash Professional CS6* yang tergolong cukup mudah digunakan dan menggunakan bahasa pemrograman yang tidak terlalu sulit. Keunggulan lainnya dari multimedia yang dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* adalah mudah digunakan serta tidak membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

Farida dkk (2021) menyebutkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dalam pembelajaran matematika dinilai efektif membantu peserta didik mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Zafrullah dan Zetriuslita (2021) menyimpulkan adanya respon positif yang didapat oleh peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan *Adobe Flash Professional CS6*, dengan rata-rata persentase 80% untuk kategori perasaan senang, ketertarikan, tanggapan, dan keterlibatan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran matematika serta memfasilitasi proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Multimedia**

Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 43 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya tingkat pemahaman dan penguasaan materi peserta didik (rendahnya tingkat penguasaan peserta didik dalam aspek kognitif).
2. Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika.
3. Pembelajaran online yang berlangsung kurang bermakna karena tidak adanya umpan balik dari media yang digunakan kepada peserta didik.
4. Hasil belajar matematika peserta didik pada ranah kognitif yang masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang sudah diidentifikasi diatas, penulis membatasi masalah penelitian pada hasil belajar matematika pada ranah kognitif peserta didik SMP Negeri 43 Padang yang masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dibuat, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar matematika pada ranah

kognitif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 43 Padang yang belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik daripada hasil belajar matematika pada ranah kognitif peserta didik yang belajar dengan pembelajaran konvensional?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan apakah hasil belajar matematika pada ranah kognitif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 43 Padang yang belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik daripada hasil belajar matematika pada ranah kognitif peserta didik yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Peneliti, yaitu untuk meningkatkan ilmu dan wawasan peneliti sebagai calon pendidik terhadap pembelajaran matematika.
2. Peserta didik, yaitu untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
3. Guru, yaitu agar menjadi salah satu alternatif pertimbangan dalam penggunaan multimedia pembelajaran matematika kedepannya.
4. Kepala sekolah, yaitu agar menjadi salah satu pertimbangan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

5. Pembaca atau peneliti lain, yaitu agar menjadi inspirasi untuk menyempurnakan penelitian.