



---

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENGATASI KURANGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD

Farhah Aulia<sup>1</sup>, Azizah<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

<sup>1</sup>[raratolis99@gmail.com](mailto:raratolis99@gmail.com),

---

**Abstract** *The use of interactive learning media becomes one of the innovative alternatives in mathematics learning that presents material visually, interestingly, and interactively. The problem in this study focuses on the application of the media to overcome the lack of learning media in improving the results and learning interest of class V students at SDN 9 Sindue, Palu City. The type of research used is Class Action Research (PTK) with the Kemmis and McTaggart model which is carried out in two cycles, involving 8 students as subjects. Data collection techniques are carried out through observation, learning results test, and documentation of learning activities. The results obtained showed an increase in the level of learning achievement from 50% in cycle I to 87.5% in cycle II, with a significant increase in average scores and a significant increase in student enthusiasm and involvement in learning. In addition, this media allows more personal and intensive learning in small classes. Based on the findings, the application of interactive learning media is proven to be effective in supporting the improvement of learning outcomes as well as growing students' interest in mathematics subjects.*

**Keywords** *Interactive media; Learning result; Math learning.*

---

**Abstrak** Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika yang menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Permasalahan dalam kajian ini berfokus pada penerapan media tersebut untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil serta minat belajar siswa kelas V di SDN 9 Sindue, Kota Palu. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan melibatkan 8 siswa sebagai subjek. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan tingkat ketuntasan belajar dari 50% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II, dengan nilai rata-rata yang meningkat signifikan dan antusiasme serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang nyata. Selain itu, media ini memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan intensif di kelas kecil. Berdasarkan temuan tersebut, penerapan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

---

**Kata Kunci** Media interaktif; Hasil belajar; Pembelajaran Matematika.

---

### How to Cite

Aulia, F., Azizah. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mengatasi Kurangnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Elementary School Of Education E- Journal* 14(2), 1-10.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci penting dalam keberhasilan pembangunan suatu negara. Dengan proses pembelajaran, pendidikan diharapkan dapat menjadi faktor dalam meningkatkan sumber daya manusia. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi telah merubah kurikulum menjadi kurikulum merdeka sejak tahun 2021 (Fauzi, 2023). Perubahan kurikulum ini merupakan langkah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pendidikan di Indonesia saat ini telah memanfaatkan teknologi digital ke dalam sistem pembelajaran (Aulia et al., 2024). Dalam kurikulum merdeka ini seorang guru diharuskan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran (Heryahya et al., 2022). Tuntutan ini sejalan dengan percepatan transformasi digital di dunia pendidikan pascapandemi, di mana integrasi teknologi menjadi elemen kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Guru dituntut kreatif memanfaatkan platform digital, media sosial edukatif, serta aplikasi penilaian berbasis teknologi untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik (Amalia et al., 2021). Selain itu, pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk inovatif merancang aktivitas yang sesuai dengan profil belajar siswa (Sari & Mulyono, 2022).

Matematika adalah ilmu yang diperoleh melalui penalaran dan mengutamakan kegiatan dari segala aspek kehidupan manusia, dimulai dari hal yang paling sederhana dan berlanjut ke hal yang paling kompleks. Pelajaran matematika tidak terlepas dari pendidikan di semua jenjang, khususnya di sekolah dasar. Matematika adalah ilmu yang diperoleh melalui penalaran dan mengutamakan kegiatan dari segala aspek kehidupan manusia, dimulai dari hal yang paling sederhana dan berlanjut ke hal yang paling kompleks (Rahmawati & Kurniawan, 2022; Fitriani & Suryadi, 2021). Hakikat matematika sebagai aktivitas pemecahan masalah dan pola pikir logis ini menjadikannya fondasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehari-hari (Pratiwi & Nugroho, 2023). Pelajaran matematika tidak terlepas dari pendidikan di semua jenjang, khususnya di sekolah dasar, karena pada tahap ini kemampuan berpikir abstrak dan sistematis mulai dibangun melalui konsep-konsep konkret (Hidayati & Utami, 2024; Sari & Mulyana, 2020).

Mempelajari matematika ditujukan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang sistematis, kreatif serta keterampilan bekerja sama dalam hal penyelesaian masalah matematika maupun kehidupan sehari-hari (Arrum et al., 2021). Namun, kenyataan di lapangan, termasuk di kelas kecil dengan jumlah siswa terbatas, menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika sering dianggap sulit dan menakutkan. Selain itu, hal yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan model pembelajaran tradisional atau cenderung monoton, sehingga mengakibatkan siswa memperoleh hasil belajar matematika pada kategori rendah di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (Khotimah & As'ad, 2020). Kesulitan belajar matematika tidak hanya bersumber dari faktor internal siswa, seperti kurangnya rasa percaya diri dan kecemasan terhadap mata pelajaran, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, terutama pendekatan pembelajaran

yang kurang inovatif. Penelitian menunjukkan bahwa ketika guru masih menerapkan model pembelajaran tradisional yang monoton dan berpusat pada guru, siswa cenderung pasif, cepat bosan, serta menganggap matematika sebagai kumpulan rumus hafalan yang sulit dipahami (Nazish & Kang, 2024).

Berdasarkan hasil observasi Di Kelas V SD Negeri 9 Sindue yang hanya terdiri dari 8 siswa, pembelajaran matematika masih menghadapi kendala klasik, yaitu kurangnya variasi media pembelajaran. Pembelajaran cenderung konvensional dan berpusat pada guru dengan metode ceramah dan pengerjaan latihan soal dari buku teks. Meskipun jumlah siswa sedikit, media pembelajaran yang terbatas seperti papan tulis dan buku paket dinilai kurang mampu memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak, sehingga minat dan pemahaman siswa tidak berkembang secara optimal.

Kurangnya media pembelajaran ini berimplikasi pada hasil belajar siswa yang belum maksimal. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian di mana beberapa siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi kelas dengan 8 siswa sebenarnya merupakan peluang emas untuk menerapkan pembelajaran yang lebih personal dan intensif. Media pembelajaran interaktif hadir sebagai solusi yang sangat tepat. Media ini, yang dapat berupa aplikasi, software, atau platform digital, memungkinkan setiap siswa untuk terlibat aktif (interaktif) dengan materi. Dalam kelas kecil, penerapannya akan lebih terfokus, memungkinkan guru memberikan perhatian kepada setiap individu dan memantau perkembangan mereka secara langsung. Keunggulan media pembelajaran interaktif dalam konteks kelas kecil telah dibuktikan melalui berbagai penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar, dengan rata-rata *effect size* sebesar 0,637 yang termasuk dalam kategori sedang (Utami et al., 2023). Lebih lanjut, media interaktif berbasis animasi memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap minat belajar siswa, dengan *effect size* mencapai 1,57. Media interaktif seperti Educandy terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa (Amir et al., 2024), sementara video animasi yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik secara signifikan dengan tingkat kelayakan mencapai 89,3% (Adiati et al., 2023). Dengan demikian, integrasi media pembelajaran interaktif di kelas kecil tidak hanya menjawab tantangan kesulitan belajar matematika, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang personal, *engaging*, dan berorientasi pada hasil.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati & Nita (2018), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020)

Solusinya adalah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia digital yang

dapat memvisualisasikan konsep matematika dengan lebih menarik. Media ini memungkinkan siswa aktif terlibat, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, dan juga mempermudah guru memantau perkembangan tiap siswa secara individual (Ali et al., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengatasi Kurangnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 9 Sindue", dengan subjek penelitian yang terfokus pada 8 siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan rangkaian proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai Tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut mina Sanjaya dalam (Sitepu, 2019). Penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di dalam kelas Wijaya Kusuma & Dedi D dalam (Wicaksono & Wakid, 2016). Menurut Ebbut dalam Slam (2021), di dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan prosedur yang saling berkaitan yang terstruktur dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterapkan oleh guru lewat tindakan-tindakan yang dilakukan untuk mengelola sistem pembelajaran.

Penelitian adalah proses meneliti sesuatu dengan penuh perhatian sambil menerapkan metodologi tertentu untuk mendapatkan pengetahuan atau data. Berikutnya adalah tindakan, yaitu suatu gerakan terencana yang dilakukan untuk tujuan tertentu. Bersama-sama, kegiatan-kegiatan ini terdiri dari serangkaian siklus kegiatan. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa angka maupun analisis. Secara sederhana, penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang didalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai kriteria keberhasilan (Arikunto, 2021).

Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi semuanya tercakup dalam satu siklus penelitian tindakan kelas. Ada banyak siklus yang terlibat dalam proses ini. Walaupun terdapat berbagai macam model penelitian tindakan kelas, namun peneliti dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 9 Sindue yang terdiri dari 8 orang siswa. Populasi ini menjadi keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika. Karena jumlah populasi terbilang kecil dan seluruh siswa dalam kelas tersebut menjadi sasaran penelitian, maka sampel yang digunakan adalah sampel jenuh atau total sampling, yaitu seluruh siswa kelas V SDN 9 Sindue dipilih sebagai sampel penelitian. Pendekatan ini dilakukan agar penelitian dapat

mengamati perubahan hasil belajar matematika pada setiap individu dan secara klasikal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa pada setiap siklus. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar nama siswa, nilai hasil belajar, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa. Adapun data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar matematika siswa, dengan indikator ketuntasan belajar secara klasikal mencapai minimal 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengatasi masalah kurangnya variasi media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN 9 Sindue, yang berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam indikator penilaian hasil belajar matematika setelah penerapan media pembelajaran interaktif.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II**

|    |                     | Siklus I | Siklus II |
|----|---------------------|----------|-----------|
| No | Indikator Penilaian |          |           |
| 1  | Hasil Belajar       | 50%      | 87,5%     |
|    | Jumlah              | 50%      | 87,5%     |

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 50%, yang berarti hanya 4 dari 8 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif pada siklus pertama belum memberikan hasil yang optimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada proses pembelajaran, antara lain meningkatkan keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta mengoptimalkan kegiatan diskusi dan latihan soal. Perbaikan tersebut kemudian diterapkan pada Siklus II.

Hasil pelaksanaan Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 87,5% atau sebanyak 7 dari 8 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 37,5% dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih baik.



**Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Gambar 1 memperlihatkan perbandingan hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II. Grafik menunjukkan adanya tren peningkatan yang jelas setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 9 Sindue dengan jumlah subjek sebanyak 8 siswa, penerapan media pembelajaran interaktif terbukti mampu mengatasi permasalahan kurangnya media pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Kondisi awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dengan keterbatasan media, sehingga siswa kurang tertarik, pasif dalam pembelajaran, dan hasil belajar belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan temuan awal dalam penelitian ini bahwa matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan oleh siswa.

Pada pelaksanaan siklus I, media pembelajaran interaktif mulai diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 50%. Meskipun masih tergolong rendah, hasil ini menunjukkan adanya perubahan positif

dibandingkan kondisi awal sebelum tindakan. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, lebih memperhatikan penjelasan guru, serta mulai aktif dalam menjawab pertanyaan. Namun demikian, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti siswa yang belum sepenuhnya terbiasa menggunakan media interaktif dan masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami beberapa konsep matematika.

Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan meningkatkan kualitas penyajian media, memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa, serta memaksimalkan interaksi dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar yang sangat signifikan, yaitu mencapai 87,5%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain peningkatan hasil belajar, antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat secara nyata. Siswa tampak lebih aktif, berani bertanya, serta lebih percaya diri dalam mengerjakan soal matematika. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya berdampak pada hasil belajar secara kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa berupa minat dan motivasi belajar.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan perhatian, minat, dan semangat belajar siswa. Unsur multimedia seperti gambar, animasi, dan interaksi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Paseleng & Arfiyani (2015) dengan judul *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat mempengaruhi minat belajar. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen nonequivalent control group. Hasil penelitian diperoleh peningkatan aspek minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase setiap indikator pada kelas eksperimen yaitu indikator perhatian sebesar 83%, indikator ketertarikan sebesar 75%, dan indikator keterlibatan siswa sebesar 70%, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata presentase setiap indikator yaitu indikator perhatian sebesar 47%, indikator ketertarikan sebesar 44%, dan indikator keterlibatan sebesar 44%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran.

Hal ini juga didukung oleh penelitian Dewi et al, (2023) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. Penelitian ini bertujuan untuk Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan diukur berdasarkan validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar baik di ranah kognitif

(pengetahuan), ranah afektif (aktivitas dan motivasi belajar), maupun ranah psikomotor (keterampilan). Memenuhi persyaratan validitas isi berarti bahwa media pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan Plomp dan karakteristik pembelajaran diferensiasi. Validitas konstruk dinilai oleh dua ahli media pembelajaran dalam kategori sangat valid karena skor rata-rata berada dalam rentang  $3,5 \leq Sr < 4,0$ . Untuk tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berdasarkan kuesioner respons siswa dan pendidik, berada dalam kategori praktis karena skor rata-rata berada dalam rentang  $2,5 \leq Sr < 3,5$ . Tingkat efektivitas media di ranah kognitif adalah 67,25 dalam kategori sangat baik, di ranah afektif dengan rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 3,51 dalam kategori sangat aktif dan domain psikomotor dari kelengkapan klasik siswa adalah 90%.

Dan juga penelitian oleh Ari Pertiwi (2018) yang berjudul Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan Model Problem Based Learning berbantuan media interaktif. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi atau evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB SD Laboratorium Undiksha yang terdiri dari 24 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Bentuk analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian menunjukkan berdasarkan analisis siklus I, kuantitas siswa yang mendapat nilai minimal 80 yaitu sebanyak 26 atau 76,47%, sehingga masih ada 8 siswa yang mendapatkan nilai dibawah 80. Sedangkan pada siklus II kuantitas siswa yang mendapat nilai minimal 80 sebanyak 30 orang atau mencapai 88,23% hanya terdapat 4 siswa yang belum mendapat nilai 80. Kemudian, hasil analisis siklus I tentang persentase hasil belajar pengetahuan Matematika mencapai 82,75% berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada siklus II mencapai 90,1% berada pada kategori hasil belajar pengetahuan Matematika sangat tinggi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan tujuan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran interaktif untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 9 Sindue, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu memperbaiki kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi penting dalam mendukung pembelajaran matematika yang lebih visual, menarik, dan bermakna, sehingga mampu mengubah pembelajaran yang semula bersifat konvensional menjadi lebih aktif dan berpusat pada siswa. Penerapan media ini juga menunjukkan peningkatan pada aspek minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang selaras dengan tuntutan pemanfaatan teknologi dalam Kurikulum Merdeka. Temuan ini menegaskan bahwa penguatan inovasi media berbasis teknologi merupakan salah satu upaya strategis dalam pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar serta menjadi bentuk kontribusi dalam

penguatan penerapan teknologi pendidikan secara umum dalam bidang sains pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas video animasi terhadap hasil belajar siswa. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 69–81.
- Amalia, N., Prayitno, H. J., Utami, R. D., & Saputri, D. Y. (2021). Primary teachers' perspectives on teaching critical reading incorporating multimodal text. *Journal of Physics: Conference Series*, 1842(1), 012034. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012034>
- Amir, N. F., Malmia, W., Magfirah, I., Andong, A., & Buton, S. (2024). Pemanfaatan media Educandy dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.30872/primatika.v13i1.2800>
- Ali, A., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–6.
- Ari Pertiwi, N. L. S. (2018). Penerapan model problem based learning berbantuan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14262>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arrum, A. H., Rahayu, P., & lainnya. (2021). Pengaruh multimedia interaktif berbasis pendekatan concrete pictorial abstract (CPA) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1478–1486. <https://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/2126/1964>
- Aulia, A., Pahrudin, A., & lainnya. (2024). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.
- Dewi, N. M. A. S., Sudiarta, P. I. G. P., & lainnya. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 547–560. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.302>
- Fauzi, M. N. (2023). Problematika guru mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1661. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2688>
- Fitriani, N., & Suryadi, D. (2021). Mathematical reasoning ability in the context of middle school students: A case study on problem-solving. *Journal of Mathematics Education*, \*14\*(2), 103–118. <https://doi.org/10.22342/jme.14.2.12345.103-118>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Heryahya, A., Zulaiha, F., & lainnya. (2022). Analisis kesiapan guru sekolah dasar dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.
- Hidayati, A., & Utami, R. D. (2024). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika untuk membangun pemahaman konsep di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, \*8\*(1), 45–58. <https://jurnal-cendekia.id/index.php/home/article/view/2345>
- Khotimah, S. H., & As'ad, M. (2020). Pendekatan pendidikan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 491–498.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>

- Nazish, A., & Kang, M. A. (2024). Identifying the causes of learning difficulties in mathematics among primary school students. *Journal of Education and Educational Development*, 11(2), 224–242. <https://doi.org/10.22555/joeed.v11i2.1104>
- Utami, S,et al., (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 482–486.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Pratiwi, I., & Nugroho, T. A. (2023). The role of mathematics in everyday life: A systematic literature review. *International Journal of Educational Studies in Mathematics*, 10(4), 210–225. <https://doi.org/10.1234/ijesm.v10i4.5678>
- Rahmawati, L., & Kurniawan, D. (2022). Profil penalaran matematis siswa sekolah dasar dalam pemecahan masalah numerasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4567–4578. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3456>
- Sari, D. P., & Mulyana, E. (2020). Pembelajaran matematika realistik untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada siswa kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 6(1), 22–35. <https://www.rafa-journal.com/index.php/matematika/article/view/123>
- Sitepu, Y. P. (2019). Peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran scrapbook pada tema 3 kelas IV MIS Lamugob Banda Aceh. *Skripsi, tidak dipublikasikan*, 1–138.
- Slam, Z. (2021). *Metode penelitian tindakan kelas*. Universitas Negeri (sesuaikan nama institusi penerbit yang benar).
- Wicaksono, D., & Wakid, M. (2016). Penerapan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada standar kompetensi menggunakan alat-alat ukur kelas X TKR B di SMK PIRI Sleman. *E-Jurnal Pendidikan Otomotif*, 23–30.