



Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis *Lumio By Smart*

Aina Wirda¹, Amalia Rhoma Dhoni², Elsa Rahayu Setianingsih³, Destrinelli⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

e-mail: ainawirda2019@gmail.com¹, amaliarhmdhni44@gmail.com²
elsarahayusetianingsih@gmail.com³, destrinelli@unja.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang dengan adanya masalah pada menurunnya hasil belajar peserta didik dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan pendidik adalah metode konvensional sehingga peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi dan mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi yang guru sampaikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan multimedia interaktif lumio by smart pada mata pelajaran Matematika dalam menyampaikan materi agar para peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan peserta didik kelas IV sebagai sampel. Hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan multimedia interaktif lumio by smart dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah menggunakan media presentasi lumio by smart pada mata pelajaran Matematika materi pembagian dengan bilangan 2 angka diketahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu siklus 1 sebanyak 40%, siklus 2 sebanyak 65% dan siklus 3 sebanyak 85%.

Kata Kunci: *Hasil belajar dan Interaktif, Lumio by smart.*

Abstract

This research is based on the problem of decreasing student learning outcomes because the learning method used by educators is conventional methods so that students pay less attention to the teacher when explaining the material and this results in difficulties in understanding the material the teacher conveys. The purpose of this research is to determine the increase in student learning outcomes through the use of interactive multimedia Lumio by Smart in Mathematics subjects in delivering material so that students do not feel bored or bored during learning so that it can improve student learning outcomes. This research uses classroom action research method with class IV students as samples. The research results showed that the use of interactive multimedia Lumio by Smart can improve student learning outcomes. After using the Lumio by Smart presentation media in the Mathematics subject on division with 2-digit numbers, it was discovered that there was an increase in student learning outcomes, namely cycle 1 by 40%, cycle 2 as much as 65% and cycle 3 as much as 85%.

Keywords: *Learning outcomes and Interactive, Lumio by smart.*

PENDAHULUAN

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif guna mengembangkan

potensinya disebut dengan pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Pristiwanti, dkk, 2022). Pendidikan hari ini adalah proses mementuk kemampuan untuk berpikir dengan logis di masa depan. Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas hidup dan pembelajaran serta menanamkan keterampilan yang dipelajari oleh peserta didik (Kurniawan, dkk, 2020). Dengan sistem pendidikan yang ada membuat pembelajaran menjadi lebih terarah.

Pandemi covid-19 masih melanda dunia di berbagai bidang kehidupan, baik itu ekonomi maupun pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran wabah virus covid-19. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu penerapan sistem pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh oleh Kemendikbud. Hal tersebut berdampak baik dalam dunia pendidikan karena membuat guru dapat menggunakan berbagai aplikasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Namun saat kembali belajar secara luring guru tidak lagi menggunakan multimedia melainkan kembali ke metode ceramah. Hal tersebut membuat peserta didik bosan sehingga tidak memperhatikan saat diberikan penjelasan yang menyebabkan turunnya hasil belajar peserta didik. Padahal kurikulum baru menuntut guru untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penciptaan kurikulum baru adalah alat untuk meningkatkan standar pendidikan (Romadhon, dkk, 2023). Standar pendidikan salah satunya dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik dalam belajar, misalnya pelajaran matematika. Keberhasilan peserta didik dalam belajar matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar peserta didik agar menarik. Peserta didik zaman sekarang berbeda dengan zaman dahulu yang menyukai penjelasan dari guru. Peserta didik sekarang menyukai hal baru dan menantang. Hal tersebut membuatnya penasaran sehingga rasa ingin tahu tersebut dapat menggiring peserta didik untuk belajar. Sehingga seorang guru harus terus belajar agar tidak tertinggal.

Guru harus terus belajar agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Seperti sekarang media yang menggunakan multimedia interaktif lebih diminati peserta didik daripada media konkret. Hal ini karena peserta didik telah hidup berdampingan dengan teknologi. Seperti kata Ki Hajar Dewantara guru harus dapat mengajar sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman. Hal tersebut berarti guru harus terus belajar sesuai dengan zamannya. Jangan menganggap semua peserta didik sama dari tahun ke tahun. Menurut asrial, et al (2021), Pendidikan terus berkembang begitu juga dengan proses belajarnya.

Peserta didik sulit mengingat pelajaran tentang bagian-bagian tumbuhan. Selain itu multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadikan peserta didik membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai multimedia menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat membantu peserta didik dalam belajar (Satria & Egok, 2020). Pada penelitian lainnya juga menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang disajikan pada media sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menggunakan multimedia interaktif lumio by smar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Lumio by smart adalah platform pembelajaran digital inovatif dan kolaboratif yang dirancang untuk guru dan peserta didik agar dapat saling berinteraksi dan berkolaborasi dalam pembelajaran di mana pun berada. Menurut Zulkhi, et al. (2021), Pembelajaran yang menggunakan media atau simulasi akan lebih efektif diterapkan.

Kelemahan penelitian sebelumnya yaitu multimedia yang dikembangkan tidak mengikuti kaidah desain pesan sehingga tampilan kurang begitu menarik. Selain itu, belum adanya penelitian mengenai multimedia pembelajaran interaktif dengan multimedia interaktif lumio by smart. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif lumio by smart pada materi pembagian bilangan dengan bilangan 2 angka. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar matematika materi pembagian dengan bilangan 2 angka sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV pelajaran Matematika pada materi pembagian bilangan dengan bilangan 2 angka. Saat observasi di lapangan ditemukan bahwa tujuan pembelajaran mata pelajaran Matematika belum tercapai ditandai dengan rendahnya nilai Matematika peserta didik. Oleh karena itu peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan multimedia interaktif lumio by smart yang mana pembelajaran lebih menarik karena menggunakan teknologi dan peserta didik terlibat aktif di dalamnya.

Jenis metode penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Prihantoro & Hidayat, (2019) menurutnya PTK digunakan untuk menjadikan evaluasi dalam mengajar. Hal ini dikarenakan penelitian didasarkan pada permasalahan yang dihadapi di lapangan yaitu hasil belajar kognitif Matematika peserta didik yang rendah. Permasalahan yang muncul tersebut direfleksi dan dianalisis berdasarkan teori yang menunjang, kemudian dilakukan tindakan untuk mengupayakan pemahaman materi materi pembagian dengan bilangan 2 angka. Desain PTK di sini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Terdapat empat aspek pokok yang terdapat dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc. Taggart yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada penelitian ini populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 182 Hutan Lindung/l yang berjumlah 20 peserta didik 13 putra dan 7 putri. Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah kelompok probability, yaitu total sampling. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, catatan lapangan dan format penilaian tes hasil belajar kognitif. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung, segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran tersebut. Catatan lapangan digunakan selama proses pembelajaran, dan berfungsi untuk mencatat apa saja yang terjadi ketika pendekatan culturally responsive teaching ini diterapkan. Bentuk tes tertulis

ini yaitu berupa tes pilihan esai dan ganda. Tes tertulis berfungsi untuk mengukur kemampuan tentang suatu konsep atau kinerja.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, sesuai dengan instrumen yang telah ditentukan, yaitu observasi, catatan lapangan dan tes. Data yang ditemukan dalam penelitian ini merupakan data pelaksanaan tindakan dan data hasil belajar kognitif peserta didik. Data pelaksanaan tindakan yang dimaksud pada penelitian ini mengenai proses berlangsungnya penerapan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif lumio by smart yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan. Sedangkan hasil belajar kognitif peserta didik diperoleh dari penilaian setelah kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari format observasi dan tes (evaluasi).

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan mix method yaitu analisis kualitatif untuk menganalisis hasil observasi dan catatan lapangan dan analisis kuantitatif untuk menganalisis hasil tes atau evaluasi hasil belajar kognitif peserta didik. Langkah-langkah menganalisis data kualitatif terdiri dari reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Sedangkan kualitatif untuk melihat rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik tiap siklus. Untuk mengetahui keberhasilan penelitian tindakan kelas peneliti menetapkan indikator kinerja adalah peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM harus 85% dengan KKM Matematika kelas IV yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas menggunakan multimedia interaktif lumio by smart secara keseluruhan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN 182 Hutan Lindung/I yang dilihat berdasarkan data-data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I sampai siklus III. Setelah dilakukan tindakan selama tiga siklus akhirnya target penelitian dapat tercapai yang meliputi target proses dan target hasil. Pemaparan hasil proses terdiri dari 2 kegiatan, yaitu kinerja guru dan aktivitas peserta didik. Adapun paparan data yang diperoleh selama proses belajar-mengajar adalah hasil observasi kinerja guru, hasil observasi aktivitas peserta didik dan ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil observasi dan hasil belajar kognitif peserta didik harus mencapai target yang telah ditentukan setelah dilakukannya tindakan. Kinerja guru dibagi kedalam 2 bagian, yaitu kinerja guru pada saat menyusun rencana pembelajaran dan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (Chan H. S., Morgan S, 2015). Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk software berbasis komputer yang dilengkapi fitur materi pembelajaran, simulasi dengan animasi interaktif untuk materi aplikasi pengolahan angka, soal tes yang disertai dengan jawaban, serta dibuat dengan kemudahan dalam proses pengoperasiannya. Media pembelajaran interaktif ini pada saat proses pembelajaran digunakan oleh

siswa dan guru, pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlibat interaksi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan. Lumio by smart adalah platform yang mana membuat guru dan peserta didik dapat berinteraksi dalam sebuah aplikasi pembelajaran.

Berikut merupakan tabel data ketuntasan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari siklus 1 sampai post test.

Tabel 1. Data ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik

| Tindakan | Jumlah peserta didik | |
|-----------|----------------------|--------------|
| | Tuntas | Tidak tuntas |
| Data Awal | 5 Orang | 15 Orang |
| Siklus 1 | 8 Orang | 12 Orang |
| Siklus 2 | 13 Orang | 7 Orang |
| Siklus 3 | 17 Orang | 3 Orang |
| Post Test | 18 Orang | 2 Orang |

Pada hasil belajar peserta didik yang terjadi pada siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 8 orang dengan presentase 40% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 12 orang dengan presentae 60%. Hasil belajar peserta didik memiliki target pencapaian. Adapun target yang telah ditentukan pada penelitian ini adalah 85% dari seluruh peserta didik. Jumlah persentase dari hasil belajar pada siklus I yaitu 40%. Oleh karena itu persentase hasil belajar pada siklus I masih belum mencapai target. Penelitian dilanjutkan ke tindakan selanjutnya, karena hasil belajar kognitif belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 85%. Meskipun ada peningkatan setelah dilakukannya siklus I ini dibanding data awal, namun tetap saja belum mencapai target yang telah ditentukan, yaitu 85% peserta didik yang harus tuntas.

Pada hasil belajar peserta didik yang terjadi pada siklus 2, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 13 orang dengan presentase 65% . Peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 7 orang dengan presentae 35%. Pada siklus kedua mengalami peningkatan dari siklus pertama namun belum mencapai target yang ditentukan. Jumlah persentase dari hasil belajar pada siklus 2 yaitu 65%. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan ke tindakan selanjutnya.

Pada hasil belajar peserta didik yang terjadi pada siklus 3, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 17 orang dengan presentase 85% . Peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan presentae 15%. Pada siklus ketiga mengalami peningkatan dari siklus kedua dan telah mencapai target yang ditentukan. Jumlah persentase dari hasil belajar pada siklus 3 yaitu 85% dengan target ketuntasan adalah 85%. Oleh karena itu penelitian ini telah mencapai target ketuntasan sehingga akan dilaksanakan post tes untuk melihat keberhasilan seluruh materi selama tindakan dilakukan. Hasil post tes yang dilaksanakan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 19 orang dengan presentase 95% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 1 orang dengan presentase 5%. Dilihat dari hasil tersebut maka penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dapat dikatakan berhasil.

Hasil observasi dan catatan lapangan dari aktivitas peserta didik dan guru pada saat siklus I ditemukan bahwa multimedia interaktif *lumio by smart* yang digunakan belum terlalu dirasakan manfaatnya oleh peserta didik pada

pelaksanaan pembelajaran sehingga pada siklus 2 guru memperbaiki materi yang dimasukkan pada aplikasi agar lebih mudah dipahami sesuai hasil refleksi bersama observer. Kemudian pada siklus 2 multimedia interaktif lumio by smart yang diterapkan sudah dapat digunakan dengan baik pada rencana pelaksanaan pembelajaran maupun pelaksanaannya, namun peserta didik belum terlalu memahami penggunaannya secara menyeluruh sehingga masih ada sebagian peserta didik yang tidak aktif dalam proses belajar mengajar. Pada siklus 3 guru merefleksi hasil dari siklus 2 kemudian memperbaiki kembali materi pada multimedia interaktif yang digunakan agar lebih mudah dipahami. Sehingga keberhasilan proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Janah, S. W., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023) pengaruh penggunaan media presentasi lumio by smart pada mata pelajaran aplikasi pengolah angka dalam meningkatkan pola pikir kritis siswa di kelas VII MTs al-khairiyah yang membedakannya adalah penelitian ini menggunakan PTK dan berfokus pada hasil belajar.

Kedudukan penelitian ini adalah menjadi patokan untuk menggunakan multimedia interaktif *lumio by smart* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan pada penelitian lain banyak menggunakan media interaktif tapi belum ada yang menggunakan lumio by smart. Implikasi penelitian ini dapat menjadi rekomendasi untuk guru sebagai pendidik pada bidang pendidikan dan sekolah untuk dapat menggunakan media interaktif *lumio by smart* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Multimedia interaktif *lumio by smart* mengedepankan pemahaman materi sesuai dengan kodrat zaman dan kolaborasi antara peserta didik dan guru sehingga selain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, *lumio by smart* juga dapat meningkatkan kerja sama antara guru dan peserta didik. sependapat dengan Zulkhi, et al. (2023) untuk terus melakukan Inovasi tentunya diperlukan kerja sama.

KESIMPULAN

Penggunaan multimedia interaktif lumio by smart dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. dalam penelitian ini terbukti pada mata pelajaran matematika materi pembagian dengan bilangan 2 angka hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus 1 sebanyak 40%, siklus 2 65% dan siklus 3 85%. Oleh karena itu penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2021). Traditional Games on Character Building: Integrating Hide and Seek on Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2651-2666.
- Chan H.S., Morgan S (2015) Interactive Learning Media to Enchancing Student Learning Proses. *Journal Of Education Research*,18,1467-1472. Amsterdam: Elsevier.
- Janah, S. W., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Lumio By Smart Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di Kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan. *Journal on Education*, 6(1), 8041-8047.

- Kurniawan, A. R., Budiono, H., Hariandi, A., Marlina, M., Kurniawati, E. F., Meidiawati, R., & Piyana, S. O. (2020). Investigasi Minat Belajar Terhadap Modul Elektronik Berbasis Etnokonstruktivisme. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 93-104.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, RS. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4 (6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Romadhon, K., Rokhimawan, M.A., Irfan, I., Fajriyani, N.A., Wibowo, Y.R., & Ayuningtyas, D.R. (2023). Analisis Kesiapan Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di SD Negeri 1 Ulak Kedondong). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1049-1063
- Satria, T. G., & Egok, A. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Zulkhi, M. D., & Jannah, M. (2021). Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 2(2), 42-46.
- Zulkhi, M. D., Tiwandani, N. A., Siregar, I. H., & Saputri, L. (2023). Perwujudan Entitas dan Identitas Bangsa Indonesia dalam Pembelajaran Abad 21 melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 161-171.