

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK DI
KELAS X-5 SMA NEGERI 9 SEMARANG**

Latifah Ridho Febrianti¹, Noor Affif²

Universitas Negeri Semarang, Semarang
SMA Negeri 9 Semarang, Semarang
Email korespondensi : latifahrf@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-5 SMA Negeri 9 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini dilakukan sebanyak satu pra siklus dan dua siklus. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan *pre-test*, dan *post test* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan analisis data kemampuan pemecahan masalah menggunakan rata-rata nilai *posttest* dan ketuntasan klasikal peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh kriteria ketuntasan klasiknya adalah 77,78%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan kriteria ketuntasan klasikan sebesar 78,125%.. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaat media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, minat belajar, kemampuan pemecahan masalah

ABSTRAK

This research is a type of classroom action research which aims to determine the increase in students' problem solving abilities through the use of interactive learning media. This research was carried out in class X-5 of SMA Negeri 9 Semarang in the even semester of the 2023/2024 academic year with a total of 36 students. The research was conducted in two cycles. This research was carried out in one pre-cycle and two cycles. Data collection in this study used pre-test and post-test to measure problem solving abilities. Meanwhile, data analysis of problem solving abilities uses the average posttest scores and classical completeness of students. The results of the research showed that in cycle I the classical completeness criteria were 77.78%. Meanwhile, in cycle II there was an increase with

classical completeness criteria of 78.125%. Thus it can be concluded that the use of interactive learning media can increase students' interest in learning and problem solving abilities.

Keywords: Learning media, interest in learning, problem solving ability

PENDAHULUAN

Pendidikan senantiasa berkembang seiring dengan kemajuan jaman, dan perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi jika dimanfaatkan dengan bijak akan memberikan dampak positif pada bidang pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidikan. Di era yang serba modern ini, semua aspek dituntut untuk terus berkembang. Mulai dari inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut, seorang guru harus memikirkan inovasi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Media pembelajaran memiliki peranan penting agar kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, melainkan membantu peserta didik belajar memahami sesuatu. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan seseorang, namun juga bergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Seseorang akan lebih senang jika melakukan suatu hal yang sesuai dengan minatnya. Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan pemecahan masalah termasuk bagian penting dari kurikulum. Hal tersebut karena dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik akan memperoleh pengalaman, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas X-5 SMA Negeri 9 Semarang, beberapa kekurangan teridentifikasi, terutama dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas. Pembelajaran yang selama ini diberikan oleh guru terbilang monoton dan belum ada inovasi. Hal tersebut menimbulkan respon kurang baik pada perilaku peserta didik. Terbukti dari sikap peserta didik yang mempunyai inisiatif rendah untuk bertanya saat pembelajaran, kurangnya keinginan untuk mencatat materi pembelajaran, sikap bermalas-malasan saat pembelajaran, dan enggan untuk mencoba mengerjakan soal setelah penjelasan materi selesai disampaikan oleh guru. Rendahnya minat dan semangat belajar peserta didik disebabkan oleh

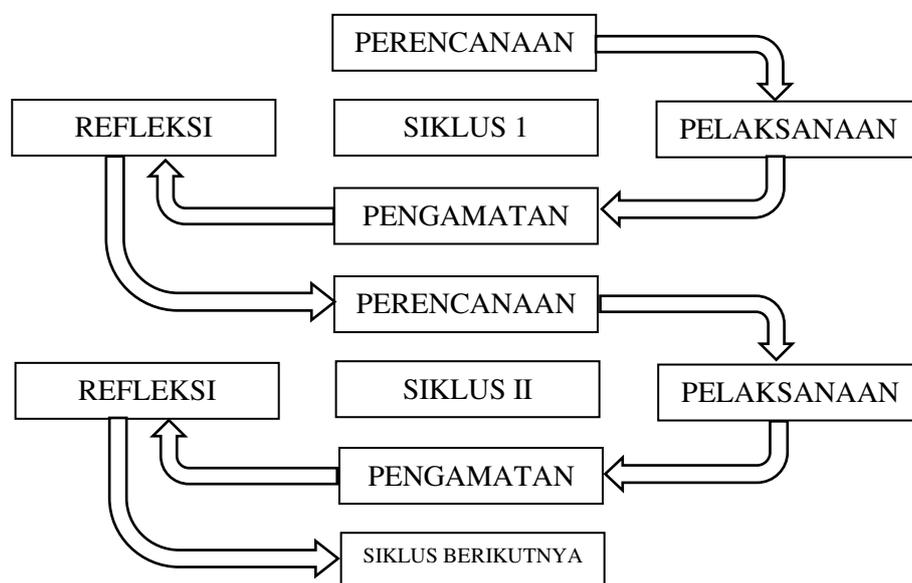
sejumlah faktor diantaranya kurangnya inovasi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 9 Semarang pada mata pelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran seperti peserta didik. Penelitian tindakan kelas memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, apa saja yang terjadi ketika perlakuan, serta seluruh proses dari awal pemberian perlakuan hingga dampak dari perlakuan tersebut. Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki situasi atau kondisi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran (Arikunto, 2010).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-5 SMA Negeri 9 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-5 SMA Negeri 9 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas. Setiap siklus penelitian terdiri dari 2 pertemuan dengan cakupan : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Adapun model untuk tahap-tahap siklus dalam penelitian tindakan kelas ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Data yang diperoleh dari proses penelitian kemudian dilakukan analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis hasil refleksi pembelajaran selama dua siklus dan analisis angket minat belajar peserta didik. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan presentase di setiap indikator minat belajar peserta didik di setiap siklusnya. Target presentase kenaikan minat belajar peserta didik yang ditetapkan adalah 52%. Analisis kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah presentase ketuntasan klasikal peserta didik sudah mencapai 75% dari jumlah peserta didik di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas X-5 SMA Negeri 9 Semarang terdiri dari dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan metode diskusi serta tanya jawab. Berikut akan Kami uraikan ringkasan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian.

a) Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Maret dan 20 Maret 2024. Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus I berupa perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam satu siklus dilaksanakan satu kali refleksi berupa *posttest*. Berikut adalah hasil refleksi dari tahap siklus I.

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Soal *posttest* pada siklus 1 berjumlah 3 butir uraian dengan level kognitif soal mulai C3 dan C4. Hasil kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran matematika di tahap siklus I disajikan pada tabel berikut

Tabel Ketuntasan Klasikal Peserta Didik Siklus 1

Kategori	Data Kelas
Jumlah Peserta didik	36
Nilai terendah	0
Nilai tertinggi	100
Rata-rata	88,4
Peserta didik tuntas	8
Peserta didik tidak tuntas	28

KKM	75
Ketuntasan klasikal	77,78

Berdasarkan tabel, rata-rata nilai *posttest* tahap siklus 1 menunjukkan kriteria ketuntasan klasikal mencapai 77,78% yang artinya terdapat peningkatan dari hasil pra siklus, Selain itu, juga sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal 75%. Peneliti masih akan melanjutkan penelitian untuk melihat peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada siklus 2.

b) Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 1 April dan 3 April 2024. Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus 2 berupa perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam satu siklus dilaksanakan satu kali refleksi berupa observasi minat belajar, angket minat belajar, dan *posttest*. Berikut adalah hasil refleksi dari tahap siklus 2.

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Soal *posttest* pada siklus 2 berjumlah 2 butir uraian dengan level kognitif mulai C4 dan C5. Hasil kemampuan pemecahan masalah peserta didik mata pelajaran matematika di tahap siklus 2 ini disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel Ketuntasan Klasikal Peserta Didik Siklus 2

Kategori	Data Kelas
Jumlah Peserta didik	32
Nilai terendah	50
Nilai tertinggi	100
Rata-rata	89,06
Peserta didik tuntas	25
Peserta didik tidak tuntas	7
KKM	75
Ketuntasan klasikal	78,125

Berdasarkan tabel, rata-rata nilai *posttest* tahap siklus 2 menunjukkan kriteria ketuntasan mencapai 78, 125% yang artinya terdapat peningkatan dari hasil siklus 1 dan telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal 75%. Oleh karena itu, kegiatan penelitian telah dianggap berhasil karena skor rerata kemampuan pemecahan masalah peserta didik telah menunjukkan adanya peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran matematika kelas X-5 SMA Negeri 9 Semarang dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas X-5 SMA Negeri 9 Semarang. Hasil penelitian kemampuan pemecahan masalah menunjukkan bahwa pada siklus 2 ketuntasan klasikal mencapai 78,125% artinya presentase tersebut telah mengalami peningkatan dari siklus 1 dengan ketuntasan klasikal 77,78%. Hasil dari refleksi pembelajaran oleh peserta didik menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik sudah mencapai kategori sangat berminat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan: Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.*
- Afrida, A. N., & Handayani, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan rasa ingin tahu Siswa Kelas XI melalui model ARIAS. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, FMIPA Universitas Negeri Semarang*, 33 – 39.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hardina, S. P. & Jamaan, E. Z. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik berdasarkan Taksonomi Solo pada Kelas VIII SMPN 1 Padang. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*, 7(3): 101 – 107.
- Kurniawati, I., Raharjo, T. J., & Khumaedi. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 701 – 707.