

054/S/PGSD.KCBR/PK.03.08/2021/24/Agustus/2021

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DAN RESPONS SISWA KELAS III SD**

(Penelitian Tindakan Kelas di SDN 3 SELAAWI Kecamatan Selaawi Kabupaten
Garut Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah beserta Sifat-sifatnya dan
Pecahan Sederhana)

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh:

PENTI NOVI INDRIANI

NIM. 1705149

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

Penti Novi Indriani, 2021

***PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN RESPONS SISWA KELAS III SD***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DAN RESPONS SISWA KELAS III SD**

(Penelitian Tindakan Kelas di SDN 3 SELAAWI Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah beserta Sifat-sifatnya dan Pecahan Sederhana)

oleh

PENTI NOVI INDRIANI

NIM. 1705149

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing



Dra. Hj. Komariah, M. Pd
NIP. 196104051986032001

diketahui oleh :

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd
NIP. 197001172008122001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: “**Penerapan Multimedia Interaktif *PowerPoint* pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Respons Siswa Kelas III SD**”, ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya milik saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,

Penti Novi Indriani

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DAN RESPONS SISWA KELAS III SD**

(Penelitian Tindakan Kelas di SDN 3 SELAAWI Kecamatan Selaawi Kabupaten
Garut Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah beserta Sifat-sifatnya dan
Pecahan Sederhana)

SKRIPSI

Oleh

Penti Novi Indriani

Sebuah laporan penelitian skripsi diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

©Penti Novi Indriani

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta di lindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh di perbanyak seluruhnya atau sebagian dicetak ulang, di
fotocopy, atau dengan cara lainnya tanpa izin penulis.

MOTTO HIDUP

“Barang siapa sungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untu dirinya sendiri”

(QS. Al- Ankabut : 6)

“Life is like riding a bicycle. To keep your balance, you must keep moving”

Albert Einstein

“Life is a journey to be experienced, not a problem to be solve”

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahirrabil'aalamiin, Puji serta syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **Penerapan Multimedia Interaktif PowerPoint pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Respons Siswa Kelas III SD**. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada suri tauladan seluruh umat manusia, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan pengikut setia beliau hingga akhir zaman. Penulisan skripsi ini, dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapat gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus di Cibiru.

Skripsi ini merupakan salah satu karya ilmiah terbaik peneliti pada saat ini. Peneliti sudah berupaya demi kesempurnaan penulisan skripsi ini, namun apabila ditemukan hal-hal yang kurang baik dari penulisan skripsi maupun yang lainnya, semoga itu menjadi pelajaran. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca, khususnya yang berada di lingkungan pendidikan guru sekolah dasar umumnya bagi pembaca yang bergerak di dunia pendidikan. Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Bandung, Agustus 2021

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses penyusunan skripsi, peneliti sadar banyak dukungan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, izinkanlah peneliti mengucapkan terimakasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Dra. Komariah, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan serta semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPI Kampus di Cibiru
3. Dr. H. Dede Margo Irianto, M. Pd selaku dosen pembimbing akademik sekaligus Wakil Direktur UPI Kampus di Cibiru.
4. Bapak Dr. H. Asep Herry Hernawan, M. Pd selaku Direktur UPI Kampus di Cibiru.
5. Seluruh dosen UPI Kampus Cibiru yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
6. Seluruh staf tata usaha UPI Kampus Cibiru yang juga tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
7. Siswa kelas III yang telah memberikan kontribusi dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini, dan seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
8. Ibu Imas Dewi, S. Pd selaku guru SD kelas III SDN 3 Selaawi yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Kepala Sekolah SDN 3 Selaawi yang telah memberikan izin penelitian walaupun disaat pandemi Covid-19 ini untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang di pimpinnya.
10. Orang tuaku tercinta Bapak Komarudin dan Ibu Dede Rukmini yang telah mencurahkan doa, motivasi beserta segala upaya untuk kesuksesan anaknya.
11. Sansan Rahmat Taufik, S. Pd selaku orang terkasih yang telah memberikan dukungan dan motivasi serta pengorbanan baik itu materi maupun waktu dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Keluarga Besar Bapak Nana (Alm), Bapak Aleh (alm) dan Bapak Endang yang telah memberikan doa dan dukungan selama ini.
13. Eris Iswara, M. Pd selaku teman dan kakak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Sahabat-sahabatku, Hamla Fariha Hanifah, Tiara Herdiyanti, Santi Apriyanti, Firdha Nur Amalia, Silvi Dwi Martiani, Noor Khaeriah, Dwi Aisyah Juliane, Kristi Pratiwi, Salma Namiroh, Fitari Komalasari, dan sahabat lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-satu tetapi selalu ku ingat di dalam hati.
15. Teman-teman kelas prodi, terimakasih telah berbagi suka dan duka dalam berjuang menuntut ilmu walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19 ini. Semoga kita sukses di masa depan nanti, aamiin.
16. Teman seperjuangan yang telah berjuang bersama.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang telah mendukung peneliti dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2021

ABSTRAK

Penti Novi Indriani, Skripsi. 2021. Penerapan Multimedia Interaktif *PowerPoint* pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Respons Siswa Kelas III SD.

Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari suatu materi tertentu. Meninjau hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika saat ini di jenjang sekolah dasar cenderung rendah. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika adalah kurangnya penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran matematika. Perlu adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan berbagai media salah satunya penerapan multimedia interaktif *PowerPoint*. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis peningkatan hasil belajar dan respons siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan multimedia interaktif *PowerPoint*. Multimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. *PowerPoint* merupakan salah satu software pendukung yang disediakan oleh *Microsoft Office* dan mampu menyediakan program multimedia menarik serta mudah digunakan. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian yaitu siswa Kelas III SDN 3 Selaawi sebanyak 26 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu tes hasil belajar, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika yang ditandai dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setiap siklus, yaitu siklus I (74,25), siklus II (80,66), dan siklus III (92,15). Penerapan multimedia interaktif *PowerPoint* juga memberikan respons positif pada pembelajaran matematika yang ditandai dengan mayoritas siswa merasa senang, peningkatan semangat belajar siswa, kemudahan siswa memahami materi yang disajikan dan tingginya minat belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif *PowerPoint*. Penerapan multimedia interaktif *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar dan respons siswa Kelas III SD.

Kata Kunci : *Pembelajaran Matematika, Multimedia Interaktif, PowerPoint, Hasil Belajar, Respons Siswa.*

ABSTRACT

Penti Novi Indriani, Thesis. 2021. *Application of Interactive Multimedia PowerPoint on Mathematical Learning to Improve Learning Outcomes and Response of Grade III Elementary Students.*

Learning outcomes are a benchmark of a student's success in learning a particular material. Reviewing students' learning outcomes in current Math learning at primary school level tends to be low. One of the causes of low student learning outcomes in math learning is the lack of use of varied media in math learning. There needs to be an improvement in student learning outcomes by using various media, one of which is the application of interactive multimedia PowerPoint. The goal in the study was to analyze improvements in learning outcomes and student responses to math learning by applying interactive multimedia PowerPoint. Interactive multimedia is a collection of several media such as text, images, audio, and animation that are interactive that are used to convey information. PowerPoint is one of the supporting software provided by Microsoft Office and is able to provide interesting multimedia programs and easy to use. The method used is classroom action research (PTK) with research subjects, namely students of Class III SDN 3 Selaawi as many as 26 students. The instructions used are tests of learning results, observation sheets, and interview guidelines. The results showed that the application of interactive multimedia PowerPoint can improve student learning outcomes to marked math learning by increasing the average student learning outcomes each cycle, namely cycle I (74.25), cycle II (80.66), and cycle III (92.15). The application of interactive multimedia PowerPoint also provides a positive response to math learning characterized by the majority of students feeling happy, improving student learning spirit, ease of students understanding the material presented and high interest in learning students by using interactive multimedia PowerPoint. The application of interactive multimedia PowerPoint can improve the learning outcomes and responses of Grade III elementary students.

Keywords: *Mathematical Learning, Interactive Multimedia, PowerPoint, Learning Outcomes, Student Response.*

DAFTAR ISI

	Hal
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hasil Belajar	8
2.2 Respons Siswa.....	11
2.3 Media Pembelajaran	11
2.4 Multimedia Interaktif	17
2.5 <i>PowerPoint</i>	21
2.6 Pembelajaran Matematika	22
2.7 Deskripsi Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah beserta sifat-sifatnya dan Pecahan Sederhana	25
2.8 Teori Dasar yang Melandasi Penggunaan Media.....	35
2.9 Kajian Penelitian Terdahulu.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	40
3.2 Subjek dan Tempat Penelitian.....	41

3.3 Teknik Pengumpulan Data	41
3.4 Instrumen Penelitian.....	42
3.5 Teknik Analisis Data.....	45
3.6 Prosedur Penelitian.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelian.....	52
4.1.1 Deskripsi Penerapan Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Pada Pembelajaran Matematika dan Hasil Belajar Siswa	52
4.1.1.1 Siklus I.....	52
4.1.1.2 Siklus II	80
4.1.1.3 Siklus III.....	107
4.1.2 Deskripsi Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> dalam Pembelajaran Matematika	130
4.2 Pembahasan.....	133
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	139
5.2 Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA	141
RIWAYAT HIDUP	224

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Indikator Soal	42
4.1	Hasil Belajar Siklus I.....	78
4.2	Hasil Belajar Siklus 2.....	104
4.3	Perbandingan Nilai Rata-rata Siklus I dengan Siklus II.....	105
4.4	Hasil Belajar Sikus III	129
4.5	Perbandingan Nilai Rata-rata Siklus II dengan Siklus III	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1	Ilustrasi Konsep Perkalian.....	30
2.2	Ilustrasi Konsep Pembagian	31
2.3	Ilustrasi Sifat Komutatif Pada Penjumlahan (a).....	32
2.4	Ilustrasi Sifat Komutatif Pada Penjumlahan (b).....	32
2.5	Ilustrasi Sifat Komutatif Pada Perkalian (a).....	33
2.6	Ilustrasi Sifat Komutatif Pada Penjumlahan (b).....	33
2.7	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	36
3.1	Model Spiral dari Kemmis dan Taggart	41
4.1	Kegiatan Membuka Pembelajaran Pada Tindakan 1 Siklus I	54
4.2	Kegiatan Berdinamika Pada Tindakan 1 Siklus I.....	54
4.3	Memberikan Permasalahan Tentang Nama dan Lambang Bilangan 1000 Sampai dengan 10.000 dalam bentuk LKPD.....	56
4.4	Kegiatan Mencermati Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Tentang Nama dan Lambang Bilangan 1.000 Sampai dengan 10.000	56
4.5	Siswa Menyelesaikan Permasalahan Tentang Nama dan Lambang Bilangan 1000 sampai dengan 10.000 yang Terdapat pada LKPD....	57
4.6	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 1 Siklus I	59
4.7	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesaian masalah Tentang Nama Dan Lambang Bilangan 1000 Sampai dengan 10.000	59
4.8	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 1 Siklus I.....	60
4.9	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 1 Siklus I	61
4.10	Kegiatan Membuka Pembelajaran Pada Tindakan 2 Siklus I	62
4.11	Kegiatan Berdinamika pada Tindakan 2 Siklus I.....	62
4.12	Memberikan permasalahan tentang operasi hitung penjumlahan bilangan cacah dalam bentuk LKPD	64
4.13	Kegiatan mencermati multimedia interaktif <i>PowerPoint</i> tentang operasi hitung penjumlahan bilangan cacah.....	64
4.14	Siswa menyelesaikan permasalahan tentang operasi hitung penjumlahan bilangan cacah	65

4.15	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 2 Siklus I	67
4.16	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesaian masalah Tentang operasi hitung penjumlahan bilangan cacah	67
4.17	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 2 Siklus I.....	68
4.18	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 2 Siklus I	69
4.19	Kegiatan Membuka Pembelajaran Pada Tindakan 3 Siklus I	70
4.20	Kegiatan Berdinamika Pada Tindakan 3 Siklus I.....	70
4.21	Memberikan Permasalahan Tentang Operasi Hitung Pengurangan Bilangan Cacah Dalam Bentuk LKPD	72
4.22	Kegiatan Mencermati Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Tentang Operasi Hitung Pengurangan Bilangan Cacah	72
4.23	Siswa Menyelesaikan Permasalahan Tentang Operasi Hitung Pengurangan Bilangan Cacah.....	74
4.24	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 3 Siklus I	76
4.25	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesaian Masalah Tentang Operasi Hitung Pengurangan Bilangan Cacah.....	76
4.26	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 3 Siklus I.....	77
4.27	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 3 Siklus I	78
4.28	Kegiatan Membuka Pembelajaran Pada Tindakan 1 Siklus II.....	81
4.29	Kegiatan Berdinamika Pada Tindakan 1 Siklus II	82
4.30	Kegiatan Mencermati Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Tentang Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah.....	84
4.31	Memberikan Permasalahan Tentang Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah Dalam Bentuk LKPD	85
4.32	Siswa Menyelesaikan Permasalahan Tentang Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah	85
4.33	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 1 Siklus II	86
4.34	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesaian Masalah Tentang Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah	87

4.35	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 1 Siklus II.....	88
4.36	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 1 Siklus II	88
4.37	Kegiatan Membuka Pembelajaran Pada Tindakan 2 Siklus II.....	89
4.38	Kegiatan Berdinamika Pada Tindakan 2 Siklus II	90
4.39	Kegiatan Mencermati Multimedia Interaktif Tentang Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah.....	92
4.40	Memberikan Permasalahan Tentang Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah Dalam Bentuk LKPD	93
4.41	Siswa Menyelesaikan Permasalahan Tentang Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah.....	93
4.42	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 2 Siklus II	95
4.43	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesaian Masalah Tentang Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah.....	95
4.44	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 2 Siklus II.....	96
4.45	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 2 Siklus II	97
4.46	Kegiatan Membuka Pembelajaran Pada Tindakan 3 Siklus II.....	98
4.47	Kegiatan Berdinamika Pada Tindakan 3 Siklus II	98
4.48	Kegiatan Mencermati Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Tentang Sifat Komutatif (Pertukaran) Pada Penjumlahan	99
4.49	Memberikan Permasalahan Tentang Sifat Komutatif (Pertukaran) Pada Penjumlahan Dalam Bentuk LKPD.....	100
4.50	Siswa Menyelesaikan Permasalahan Tentang Sifat Komutatif (Pertukaran) Pada Penjumlahan	101
4.51	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 3 Siklus II	102
4.52	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesaian Masalah tentang Sifat Komutatif (Pertukaran) Pada Penjumlahan	103
4.53	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 3 Siklus II.....	103
4.54	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 3 Siklus II	104
4.55	Diagram Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus II	106
4.56	Kegiatan Pembukaan Pembelajaran Pada Tindakan 1 Siklus III.....	108

4.57	Kegiatan Berdinamika Pada Tindakan 1 Siklus III	109
4.58	Kegiatan Mencermati Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Tentang Sifat Komutatif (Pertukaran) Pada Perkalian	110
4.59	Memberikan Permasalahan Tentang Sifat Komutatif (Pertukaran) Pada Perkalian Dalam Bentuk LKPD	111
4.60	Siswa Menyelesaikan Permasalahan Tentang Sifat Komutatif (Pertukaran) Pada Perkalian	111
4.61	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 1 Siklus III.....	112
4.62	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesain Masalah tentang Sifat Komutatif (Pertukaran) Pada Perkalian.....	113
4.63	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 1 Siklus III	114
4.64	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 1 Siklus III.....	114
4.65	Kegiatan Membuka Pembelajaran Pada Tindakan 2 Siklus III.....	115
4.66	Kegiatan Berdinamika Pada Tindakan 2 Siklus III.....	116
4.67	Kegiatan Mencermati Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Tentang Penjumlahan Dengan Garis Bilangan.....	117
4.68	Memberikan Permasalahan Tentang Penjumlahan Dengan Garis Bilangan Dalam Bentuk LKPD.....	118
4.69	Siswa Menyelesaikan Permasalahan Tentang Penjumlahan Dengan Garis Bilangan.....	118
4.70	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 2 Siklus III	119
4.71	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesain Masalah tentang Penjumlahan Dengan Garis Bilangan	120
4.72	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 2 Siklus III	121
4.73	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 2 Siklus III.....	121
4.74	Kegiatan Membuka Pembelajaran Pada Tindakan 3 Siklus III.....	122
4.75	Kegiatan Berdinamika Pada Tindakan 3 Siklus III.....	123
4.76	Kegiatan Mencermati Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Tentang Pecahan Sederhana	124
4.77	Memberikan Permasalahan Tentang Pecahan Sederhana	125

4.78	Siswa Menyelesaikan Permasalahan Tentang Pecahan Sederhana....	125
4.79	Guru Membimbing dan Mengawasi Siswa Pada Tindakan 3 Siklus III	126
4.80	Siswa Melaporkan Hasil Penyelesain Masalah tentang Pecahan Sederhana	127
4.81	Siswa Mengerjakan Soal Tes Tindakan 3 Siklus III	128
4.82	Kegiatan Penutup Pembelajaran Pada Tindakan 3 Siklus III.....	128
4.83	Diagram Daa Hasil Belajar Siswa Siklus II dan Siklus III	130
4.84	Grafik Peningkatan Hasil Belajar	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Soal Tes	147
Lampiran 2	Soal Tes.....	150
Lampiran 3	Alternatif Jawaban Soal Tes.....	154
Lampiran 4	Rubrik Penskoran	159
Lampiran 5	Pedoman Wawancara	167
Lampiran 6	Lembar Observasi Guru	169
Lampiran 7	Lembar Observasi Siswa.....	172
Lampiran 8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	174
Lampiran 9	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	181
Lampiran 10	Hasil Jawaban Siswa	187
Lampiran 11	Hasil Jawaban LKPD	191
Lampiran 12	Hasil Observasi Guru	196
Lampiran 13	Hasil Observasi Siswa.....	199
Lampiran 14	Hasil Wawancara	202
Lampiran 15	Tampilan Multimedia Interaktif.....	214
Lampiran 16	Dokumentasi	217
Lampiran 17	Surat Izin Penelitian	218
Lampiran 18	Surat Keterangan Penelitian.....	219
Lampiran 19	SK Pembimbing	220
Lampiran 20	Pelaksanaan Bimbingan	221
Lampiran 21	Form Perbaikan Skripsi.....	223

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79.*
- Agustya , Zeva. (2017). Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi. Volume 5 Nomor 3*
- A.H Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ali, Hamzah dan Muhlissarini. (2016). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Aqib, Zainal. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Arief S. Sadiman., Dkk. (1996). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raya Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Budyartati, Sri. (2014). *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah, dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

- Erfani, M. (2021). *Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Untuk Menghadapi Kegiatan Belajar Dari Rumah Dengan Aplikasi Discord Pada Smp Negeri Satu Atap 2 Bungatan Tahun Pelajaran 2020/2021*. JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS. Vol 9, (1)
- H, Siti. (2018). *Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika*. Jurnal Numeracy : Vol.5, No.2
- Hadi, Syamsul dan Novaliyosi. (2019). *TIMSS INDONESIA (TRENDS IN INTERNATIONAL MATHEMATICS AND SCIENCE STUDY)*. Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi.
- Hakim, A,R & Windayana, H. (2012). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan Hasil belajar siswa SD*
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hardi. (2009). *Pandai Berhitung Matematika*. Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta : Vol. 53
- Heruman. (2008). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Kahfi, Srirahayu, & Nurparida, (2021). *Penerapan Multimedia Interaktif Untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, vol 7(1)*.Jurnal PETIK.
- Karim, Muchtar A. (1996). *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Dalam Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1: 27
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

- Mayer, (2009). *Multi-Media Learning; Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maysita, Meta. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Di Smk Negeri 1 Sumedang*. Skripsi
- Mulyati, T. (2016). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar*. EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru: 3 (2)
- Mulyati, T. (2016). *Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Bagi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran; Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Munir, (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana- Prenada Media Group.
- Negoro, ST. dan B. Harahap. (1998). *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Perpustakaan Nasional
- Nizam. (2016). *Ringkasan Hasil-hasil Asesmen Belajar Dari Hasil UN, PISA, TIMSS, INAP*. Puspendik
- Nopriyanti.(2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di Smk*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 5(2).
- Novitasari, Dian. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Jurnal Fibonacci, 2 (2).

- Offirston. (2014). *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantu Software Cinderella*. Jogjakarta: Deppublish
- Permendikbud (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Priatna, D. (2014). *Meningkatkan Kapasitas Belajar Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Interaktif Kreatif Dan Edukatif*. Cakrawala Dini : Vol. 5 No. 2,
- Purwanti, Endang dan Widodo, Nur. (2005). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahmat, Jalaluddin. (1999). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rasyidin, A dan Nasution, Wahyudin. (2011). *Teori Belajar dan pembelajaran*.
- Rahman, dkk. (2008). *Optimalisasi Macromedia Flash untuk mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Program Studi Ilmu Komputer FPMIFA UPI*. Jurnal Pendidikan Ilmu Komputer FPMIFA UPI : 1 (1) 1
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok : RAJAWALI PERS.
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajarafindo Persada
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Kencana
- Sadiman., dkk. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Salim, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan : Perdana Publishing. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 3(1).

- Satori, D & Komariah, A. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Simanjuntak, Lisnawati. (1993). *Metode Mengajar Matematika*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sri, E. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Jurnal Madaniyah : vol 6.
- Subarinah, Sri. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudrajat, Akhmad. (2008). *Media Pembelajaran*. (online). (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>). Diakses 1 Mei 2016.
- Sulaimah, E. (2013). *Meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa kelas ii SDN Kledokan Depok dengan menggunakan metode permainan kartu*. Skripsi
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Surjono, H.D. (2014). *Multimedia. Modul Bimbingan Teknis Sertifikasi Keahlian Kejuruan Bagi Guru SMK*. Fakultas Teknik UNY dan Direktorat Pembinaan PTK pendidikan Menengah, KEMENDIKBUD.
- Surya, H.M. (1997). *Peningkatan Profesionalisme Guru Menghadapi Pendidikan Abad ke-21*; Organisasi & Profesi. Suara Guru No. 7/ 1998.
- Susanto,Ahmad. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* . Jakarta: Kencana.
- Sutopo, Hadi. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia*.

- Suyanto, M.(2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran..* Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Wiradintana, R. (2018). *Revolusi kognitif melalui penerapan pembelajaran teori bruner dalam menyempurnakan pendekatan perilaku*. Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 48. Retrieved September 9, 2019
- Yung, K. (2011). *350 Profesional & Easy Steps PowerPoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yuniarti, Y. (2014). *Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. EduHumaniora : Vol. 6 No. 2
- Yuniarti, Y., Mulyati, T., Abidin, Y., Herlambang, Y.T., & Yusron, E. (2021). *Eksplorasi Pembelajaran Matematika Secara Daring Dalam Dimensi Pedagogik*. Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran, 5 (2)