



Analisis Hasil Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Melalui Pembelajaran Daring Kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati

Mei Ida Astuti^{1*}, Qoriati Mushafanah², Iin Purnamasari³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: meidapati98@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: qoriatimushafanah@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: iinpurnamasari@upgris.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to analyze the learning outcomes of interactive multimedia-based mathematics through online learning. This type of research is phenomenological qualitative research, starting from paying attention and examining the focus of the phenomenon to be studied, looking at various subjective aspects of object behavior. Then carry out data mining by interviewing the object or informant and making direct observations. The research method used is descriptive. The results of the Mathematics Learning Analysis from practice questions about data collection and presentation materials using Interactive Multimedia in Online Learning at SD Negeri Trangkil 01 Pati showed that it had been carried out well and achieved an increase of 2%, initially the practice of learning questions 1 had an average value of 90 with very good criteria. In the practice of learning questions 2 the average value is 92.7 with very good criteria. The results of the questionnaire or questionnaire analysis of mathematics learning outcomes in online learning for fifth grade students at SDN Trangkil 01 Pati, there were 29 respondents who were filled out by students. By using interactive multimedia based on videos from YouTube, students become easy and fun in online learning.*

Keywords: *Interactive Multimedia; Mathematics Learning Outcomes; Online Learning.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk Menganalisis Hasil Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Melalui Pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif Fenomenologi, dimulai dari memperhatikan dan menelaah fokus fenomena yang akan diteliti, melihat berbagai aspek subjektif dari perilaku objek. Kemudian melakukan penggalan data dilakukan dengan wawancara kepada objek atau informan serta melakukan observasi secara langsung. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif. Hasil Analisis Belajar Matematika dari latihan soal tentang materi pengumpulan dan Penyajian Data dengan menggunakan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Daring di SD Negeri Trangkil 01 Pati menunjukkan telah terlaksana dengan baik dan mencapai peningkatan 2%, semula latihan soal pembelajaran 1 nilai rata-ratanya 90 dengan kriteria sangat baik, di dalam latihan soal pembelajaran 2 nilai rata-ratanya 92,7 dengan kriteria sangat baik. Hasil kuesioner atau angket analisis hasil belajar matematika dalam pembelajaran daring siswa kelas V SDN Trangkil 01 Pati terdapat 29 responden yang diisi oleh siswa. Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis video dari youtube siswa menjadi mudah dan menyenangkan dalam pembelajaran daring.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar Matematika; Multimedia Interaktif; Pembelajaran Daring.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk memperoleh ilmu atau pengetahuan serta pengalaman hidup untuk kearah yang lebih baik. belajar juga dikatakan sebagai usaha sadar seseorang dengan tujuan memperoleh ilmu ataupun pengalaman untuk perubahan hidup yang cenderung lebih baik (Hamalik, 2014). Dalam dunia pendidikan, seringkali didapati tantangan yang dihadapi yaitu pengelolaan satuan pendidikan, membuat rencana keberlanjutan pembelajaran, pemantauan dan pembinaan kepada guru melalui laporan pembelajaran, memastikan ketersediaan sarana dan prasarana yang dimiliki, dll. Belajar dikatakan berhasil apabila seorang pelajar mengalami perubahan menjadi lebih baik dan mendapat perubahan perilaku dalam hidupnya. Sedangkan pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2012).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Majid (2013) bahwa Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik. Dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan “teori kognitif tentang multimedia learning, representasi multimedia punya potensi untuk menghasilkan pembelajaran dan pemahaman lebih mendalam daripada presentasi yang disajikan hanya dalam satu format”. Yang dimaksud dengan satu format di sini yaitu seperti menyajikan materi hanya dalam kata-kata atau gambar.

Media pembelajaran juga harus digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran. Sebagai contoh guru menggunakan media video pemandangan yang digunakan sebagai sumber inspirasi menulis puisi pada kelas konvensional, maka dalam pembelajaran daring pun media harus dipergunakan oleh guru. Pendekatan dan metode pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan virtual. Tidak semua metode konvensional bisa dilakukan dalam pembelajaran daring harus dilakukan modifikasi terlebih dahulu, sebagai contoh metode debat harus dimodifikasi dengan membuat tim pro dan kontra melalui tayangan video siaran langsung. Pada kondisi saat ini, banyak permasalahan yang dihadapi di satuan pendidikan, diantaranya masalah yang dihadapi di SD Negeri Trangkil 01 Pati. Permasalahan yang dihadapi oleh SD Negeri Trangkil 01 Pati. Pada saat ini disebabkan oleh adanya wabah *Coronavirus Disease (COVID-19)* dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti Video dari Youtube. *COVID-19* adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia (Isbaniah, 2020).

Kesalahan dalam pembelajaran matematika dapat disebabkan oleh faktor guru maupun siswa. Faktor guru, diantaranya adalah karena guru tidak menguasai pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat digunakan untuk menyampaikan materi serta yang lebih pentingnya lagi Guru kurang menggunakan media yang menarik. Selain itu, yang menyebabkan kesalahan dalam pembelajaran matematika adalah guru kurang menguasai inti materi yang diberikan. Penguasaan terhadap materi harus dimiliki oleh setiap guru. Jika guru tidak menguasai media pembelajaran, kemungkinan dia akan menyampaikan media pembelajaran yang salah yang kemudian diterima oleh siswa. Penyebab lainnya adalah karena kurangnya variasi guru dalam memilih media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

Sedangkan dari faktor siswa adalah karena siswa kurang berminat terhadap pembelajaran matematika sehingga siswa tidak memperhatikan materi dan akhirnya tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa kebingungan membedakan pengumpulan dan penyajian data kebingungan dalam memahami soal, kebingungan memahami matematika dalam menyelesaikan soal dan juga kurangnya rasa semangat siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini mendorong peneliti untuk lebih mendalami penggunaan Multimedia interaktif siswa pada pokok bahasan materi pengumpulan dan penyajian data.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif Fenomenologi, karena Penelitian fenomenologi dimulai dari memperhatikan dan menelaah fokus fenomena yang akan diteliti, melihat berbagai aspek subjektif dari perilaku objek. Penggalan data dilakukan dengan wawancara dan dengan melakukan observasi secara langsung mengenai bagaimana objek penelitian. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif. Penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus (Sugiyono, 2017).

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan yang disesuaikan pada kriteria tertentu berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian (Sugiyono, 2015). Pemilihan subjek dilatarbelakangi karena tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis hasil belajar matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Trangkil 01 yang ada di kecamatan Trangkil Kabupaten Pati Provinsi Jawa Tengah. Alasan peneliti memilih melakukan penelitian yaitu untuk menganalisis hasil belajar matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati. Data dalam penelitian diperoleh dari fakta yang dikumpulkan untuk memecahkan masalah, yaitu hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar matematika matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini yaitu Guru kelas V dan siswa Kelas V SDN Trangkil 01 Pati. Sumber data ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2013).

Instrumen penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan kuesioner atau angket, wawancara serta pemberian latihan soal untuk menganalisis hasil belajar matematika. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden, terkait hasil belajar matematika matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati yang diberikan kepada siswa kelas V SDN Trangkil 01 di Pati untuk jawabnya melalui *google form* yang *link google formnya* dikirim melalui *Whatsapp Grup*. Sedangkan wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan untuk memperoleh suatu informasi dari narasumber. Wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai pembandingan data yang diperoleh dari hasil kuesioner.

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil dengan triangulasi. Triangulasi yang digunakan dengan menggunakan triangulasi teknik (Sugiyono, 2016). Triangulasi teknik merupakan teknik untuk menguji keabsahan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2013). Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis model Miles and Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam analisis data penelitian kualitatif yaitu Reduksi data, Penyajian data, Penarikan Kesimpulan (Miles and Huberman). Sedangkan tahapan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan tahap pra-penelitian, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data (Miles and Huberman).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini ditemukan analisis hasil belajar matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati. Berdasarkan data yang diperoleh berkaitan dengan hasil belajar matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring di kelas V SDN Trangkil 01 pati. Hal-hal yang ada dalam penelitian ini terdapat aspek hasil belajar matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring dengan video dari *youtube*. Berikut ini adalah nilai analisis hasil belajar matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Angket Soal Tertulis.

Kode	Kriteria	Nilai
SB	Sangat Baik	80-100
B	Baik	70-79
C	Cukup	60-69
K	Kurang	< 60

Tabel 3.2 Daftar Nilai Hasil Penelitian.

No.	Kode	Nilai Latihan Soal 1	Nilai Latihan Soal 2
1.	B1	100	90
2.	B2	100	80
3.	B3	90	100
4.	B4	100	100
5.	B5	80	80
6.	B6	80	70
7.	B7	100	90
8.	B8	100	100
9.	B9	100	100
10.	B10	80	100
11.	B11	80	100
12.	B12	100	100
13.	B13	100	70
14.	B14	80	100
15.	B15	100	100
16.	B16	100	100
17.	B17	60	80
18.	B18	100	100
19.	B19	100	100
20.	B20	100	100
21.	B21	100	100
22.	B22	100	100
23.	B23	50	100
24.	B24	90	100
25.	B25	100	100
26.	B26	100	90
27.	B27	80	90
28.	B28	100	100
29.	B29	40	50

Rata-Rata	90	92,7586207
Nilai Maksimal	100	100
Nilai Minimal	40	50

Berdasarkan penelitian ini ditemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran daring nilai matematika Siswa Kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati Mata Pelajaran Matematika Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data diatas dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran 1 dari 29 siswa terdapat 26 siswa mendapatkan nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB), 1 siswa mendapatkan nilai dengan kriteria Cukup (C), 2 siswa mendapatkan nilai dengan kriteria Kurang (K). Pembelajaran ke 2 dari 29 siswa terdapat 26 siswa mendapatkan nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB), 2 siswa mendapatkan nilai dengan kriteria Baik (B), dan 1 siswa mendapatkan nilai dengan kriteria Cukup (C). Jadi dari pembelajaran ke-1 dan Ke-2 mengalami kenaikan nilai 2%. Dari nilai 90 menjadi 92 dengan menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Youtube*. Berdasarkan analisis dalam penelitian penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Youtube* sangat bagus dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran daring.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN yang ada di Kecamatan Trangkil dan berada di Kabupaten Pati. Penelitian ini juga dilakukan dengan pengambilan data dengan teknik wawancara dengan informan terkait. Informan terkait tersebut adalah Guru Kelas V dan 6 siswa-siswi Kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati. Menurut A selaku informan Guru Kelas V SDN Trangkil 01 Pati juga mengatakan bahwa setelah adanya pandemi *Covid-19* pembelajaran Kelas V SDN Trangkil 01 pembelajaran dilaksanakan secara daring. Prosedur pembelajaran daring tersebut dilakukan melalui *Whatsapp* Group dan *google form*.

Pembelajaran setelah adanya pandemi tentunya memiliki perbedaan yang sangat signifikan seperti yang disampaikan oleh A selaku informan. Perbedaan tersebut salah satunya adalah kurangnya interaksi secara langsung yang menyebabkan materi yang disampaikan oleh guru belum secara maksimal dapat diterima siswa. Menurut A selaku informan Guru Kelas V SDN Trangkil 01 Pati juga mengatakan bahwa pembelajaran di masa pandemi ini tidak mengejar target dari kurikulum. Melainkan lebih mengutamakan kesehatan bagi siswa dengan pembelajaran daring dan untuk memutus rantai penyebaran *Covid-19* seperti anjuran dari pemerintah. Terdapat materi yang dirasa belum dipahami siswa yaitu mengenai materi pengumpulan dan penyajian data pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan implementasi pembelajaran daring ada beberapa faktor yang menjadi pendukung yaitu adanya kesiapan siswa, kemauan siswa dan juga sarana dan prasarana serta yang menjadi faktor utamanya adalah keluarga. Sarana dan prasarana tersebut juga sangat dibutuhkan oleh guru terutama dalam hal pemenuhan literasi digital. Menurut A selaku informan Guru Kelas V SDN Trangkil 01 Pati juga mengatakan bahwa biasanya beliau memenuhi literasi digital dengan memanfaatkan aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar misalnya video hasil karya sendiri dan *whatsapp*. Selain itu koneksi internet yang baik juga dibutuhkan guru dan siswa untuk menunjang pembelajaran. Pengaplikasian sosial media atau aplikasi pendukung pembelajaran daring tersebut dilakukan guru dengan memberikan tugas melalui *whatsapp* dengan rincian materi yang sebelumnya diberikan terlebih dahulu. Tugas diberikan melalui grup *whatsapp* kelas, lalu siswa mengerjakan di buku tugas atau di kertas folio dan untuk jawaban tugas dikumpulkan melalui hadir ke sekolah dengan jadwal yang sudah di bagi guru yaitu dengan di bagi 2 kloter dalam pengumpulan tugas kepada guru dengan waktu yang telah ditentukan. Dalam satu minggu bisa 2 sampai 3 kali datang ke sekolah untuk mengumpulkan tugas.

Menurut A selaku Informan pembelajaran daring dirasa kurang efektif, dikarenakan pada saat pembelajaran tatap muka saja tidak semua siswa bisa menyerap materi dengan baik, apalagi pada saat pembelajaran daring yang penyampaian materi tidak bisa secara maksimal karena tidak adanya interaksi secara langsung antara guru dengan siswa. Sehingga pembelajaran daring memiliki beberapa

kekurangan diantaranya siswa kurang memahami materi yang diajarkan, pembelajaran kurang menyenangkan, keaktifan siswa juga kurang dan pemenuhan sarana prasarana yang dibutuhkan. Namun di sisi lain, pembelajaran daring juga memiliki beberapa kelebihan yaitu waktu pembelajaran yang fleksibel, memberikan waktu siswa untuk belajar dirumah dengan pendampingan orangtua dan juga mengenalkan siswa dengan kemajuan teknologi pendukung pembelajaran.

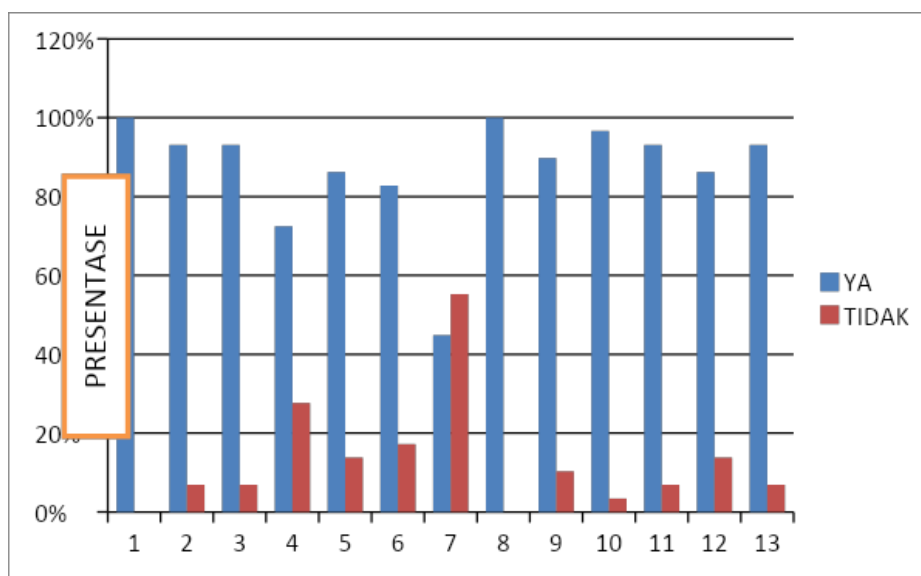
Menurut A selaku Informan Guru Kelas V SDN Trangkil 01 juga menyampaikan harapannya terkait pembelajaran di masa pandemi. Hal yang diharapkan yaitu masa pandemi ini segera selesai dan pembelajaran bisa berjalan kembali seperti biasanya. Pembelajaran tatap muka bisa dilaksanakan kembali sehingga siswa dan guru dapat berinteraksi secara langsung. Hasil wawancara dengan B15 yang dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2021 di Kelas V SDN Trangkil 01 Pati. Terkait dengan pembelajaran di masa pandemi memiliki perbedaan yaitu yang sebelumnya pembelajaran tatap muka sekarang dilakukan dengan pembelajaran daring. B15 juga mengatakan dalam pembelajaran daring menggunakan *Handphone* kurang baik karena tidak ada komunikasi secara langsung. Dalam pembelajaran, B15 mengatakan bahwa pembelajaran daring tidak efektif karena terkendala sinyal atau jaringan untuk mengakses pembelajaran dan dia tidak bisa bertemu dengan teman-temannya. Dari segi evaluasi, B15 menyampaikan untuk tugas-tugas atau soal evaluasi terkadang diberikan secara online dengan menggunakan *whatsapp group*. Bila ada kesulitan B15 langsung menanyakan kepada guru yang memberikan materi lewat *chat* pribadi. B15 berharap agar pandemi ini cepat berakhir agar bisa belajar secara tatap muka dengan bapak dan ibu guru, setia dapat bertemu dengan teman-teman.

Hasil wawancara dengan B21 yang dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2021 di Kelas V SDN Trangkil 01 Pati. Terkait dengan pembelajaran di masa pandemi memiliki perbedaan yaitu yang sebelumnya pembelajaran tatap muka sekarang dilakukan dengan pembelajaran daring. B21 juga mengatakan dalam pembelajaran daring kurang efektif karena karena terkendala jaringan sehingga materi yang disampaikan. B21 belum begitu belum menguasai. Dalam pembelajaran, Rahma mengatakan bahwa pembelajaran daring tidak baik karena tidak bisa bertemu dengan teman-teman. B21 mengatakan bahwa pembelajaran daring mempunyai kelebihan yaitu bisa dilakukan dimana saja. Dari segi evaluasi, B21 menyampaikan untuk tugas-tugas atau latihan soal terkadang diberikan secara *online* dengan menggunakan *whatsapp grup* bila ada kesulitan. B21 langsung menanyakan kepada guru yang memberikan materi lewat *chat* pribadi. B21 berharap agar pandemi ini cepat berakhir agar bisa belajar secara tatap muka atau luring dengan bapak dan ibu guru, setia dapat bertemu dengan teman-teman .

Berdasarkan hasil wawancara Guru Kelas V SDN Trangkil 01 Pati dan siswa-siswi Kelas V SDN Trangkil 01 Pati dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran daring terdapat beberapa kendala maupun hambatan-hambatan baik dari pendapat wawancara Guru Kelas V SDN Trangkil 01 Pati dan siswa-siswi Kelas V SDN Trangkil 01 Pati, salah satu kendalanya adalah koneksi jaringan internet yang ada di daerah tempat tinggal masing-masing dan kurangnya guru dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis video dari *youtube*. Selanjutnya melaksanakan wawancara dengan guru dan siswa peneliti juga memberikan angket tentang cara meningkatkan hasil belajar.

Jumlah keseluruhan responden yang mengisi kuesioner pada *google form* yaitu 29 responden yaitu Siswa Kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 9 siswa Perempuan. Jumlah pernyataan yang diberikan yaitu 13 pernyataan yang ada di dalam kuesioner harus diisi siswa Kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati. Dalam memperoleh data dilakukan pembagian kuesioner. Selanjutnya disebarkan pada siswa Kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati SDN Trangkil 01 Pati melalui *Whatsapp grup* Kelas V SD Negeri Trangkil 01 Pati dalam bentuk *link google form*. Berikut ini adalah grafik dari hasil penelitian menggunakan multimedia interaktif melalui angket atau kuesioner sebagai berikut.

Grafik 4.1 Grafik kuesioner atau angket analisis hasil belajar matematika dalam pembelajaran daring dengan siswa kelas V SDN Trangkil 01 pati



Berdasarkan hasil penelitian menggunakan angket atau kuesioner pada tanggal 19 Agustus 2021, persentase dari kuesioner atau angket Analisis Hasil Belajar Matematika Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas V SDN Trangkil 01 Pati dapat disimpulkan bahwa dalam 29 responden (Siswa Kelas V SDN Trangkil 01 Pati) telah mengisi angket atau kuesioner nya dengan baik. Pertanyaan nomor 1 persentase responden yang menjawab Ya ada 100% dan yang menjawab Tidak ada 0% responden. Pertanyaan nomor 2 persentase responden yang menjawab Ya ada 93,1% dan yang menjawab Tidak ada 6,9% responden. Pertanyaan nomor 3 persentase responden yang menjawab Ya ada 93,1% dan yang menjawab Tidak ada 6,9% responden. Pertanyaan nomor 4 persentase responden yang menjawab Ya ada 72,4% dan yang menjawab Tidak ada 27,6% responden. Pertanyaan nomor 5 persentase responden yang menjawab Ya ada 86,2% dan yang menjawab Tidak ada 13,8% responden. Pertanyaan nomor 6 persentase responden yang menjawab Ya ada 82,8% dan yang menjawab Tidak ada 17,2% responden.

Selanjutnya Pertanyaan nomor 7 persentase responden yang menjawab Ya ada 44,8% dan yang menjawab Tidak ada 55,2% responden. Pertanyaan nomor 8 persentase responden yang menjawab Ya ada 100% dan yang menjawab Tidak ada 0% responden. Pertanyaan nomor 9 persentase responden yang menjawab Ya ada 89,7% dan yang menjawab Tidak ada 10,3% responden. Pertanyaan nomor 10 persentase responden yang menjawab Ya ada 96,6% dan yang menjawab Tidak ada 3,4% responden. Pertanyaan nomor 11 persentase responden yang menjawab Ya ada 93,1% dan yang menjawab Tidak ada 6,9 % responden. Pertanyaan nomor 12 persentase responden yang menjawab Ya ada 86,2% dan yang menjawab Tidak ada 13,8% responden. Pertanyaan nomor 13 persentase responden yang menjawab Ya ada 93,1% dan yang menjawab Tidak ada 6,9,8% responden.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa, pada Hasil analisis Belajar Matematika dari pemberian latihan soal tentang materi pengumpulan dan Penyajian Data dengan menggunakan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Daring di SD Negeri Trangkil 01 Pati menunjukkan telah terlaksana dengan baik dan mencapai peningkatan 2%. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang semula dalam latihan soal pembelajaran 1 nilai rata-ratanya 90, di dalam latihan soal pembelajaran 2 nilai rata-ratanya 92,7. Hasil kuesioner atau angket analisis hasil belajar matematika dalam pembelajaran daring siswa kelas V SDN Trangkil 01 Pati terdapat 29 responden yang diisi oleh siswa. Keterlaksanaan pembelajaran daring sudah berjalan dengan baik, karena dapat dibuktikan melalui analisis hasil belajar matematika berbasis multimedia interaktif melalui pembelajaran daring kelas V SDN Trangkil 01 Pati.

Dengan demikian, saran yang dapat disampaikan yaitu bagi Guru Kelas V SDN Trangkil 01 Pati yang belum menggunakan dan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis video dari youtube. Selain itu, Guru Kelas V SDN Trangkil 01 Pati juga diharapkan dapat memaksimalkan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran daring agar lebih efektif dan maksimal. Guru Kelas V SDN Trangkil 01 Pati juga diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran daring terutama pada mata pelajaran matematika, karena dalam pembelajaran matematika harus ada contoh konkrit ataupun contoh dalam bentuk video agar siswa tidak merasa bosan dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan multimedia interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ekayani Ni Luh Putu. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia*.
- Firmansyah Dani. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3 (1).
- Hakim Arif Rahman Husen Windayana. 2018 Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *PGSD UPI Kampus Cibiru*.
- Husein Sadam, Lovy Herayanti, Gunawan. 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1 (3).
- Irawan Ari, Chatarina Febriyanti. 2016. Efektifitas Mathmagic Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 6 (1), 85-92.
- Istiqlal Muhammad. Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (1), 43-54.
- Kesumawati Nila. 2008. Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2-229.
- Kurniawati Inung Diah dan Sekreningsih Nita. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1 (2), 68-75.
- Lestari Indah. 2015. Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 3 (2): 115-125.
- Muakhirin Binti (2014) "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD". *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 01/Tahun XVIII.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika The Effectiveness Of E-Learning Using Online Media During The Covid-19 Pandemic In Mathematics. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2 (1).
- Nasution Mardiah Kalsum. 2017. Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1, 2).

- Novitasari Dian. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2 (2).
- Nurhasanah Siti, A. Sobandi. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1(1), 128-135.
- Paseleng Mila C. dan Rizki Arfiyani. 2015. "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar" *Scholaria*, 5 (2), 131-149.
- Putrayasa I Made, H. Syahrudin, I Gede Margunayasa. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1).
- Putria Hilna, Luthfi Hamdani Maula, Din Azwar Uswatun. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (4), 861-872.
- Rigianti Henry Aditia. 2020. Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Elementary School* 7(2), 297-302.
- Riskey Oktavian, Riantina Fitra Aldya. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20 (2).
- Sabirin Muhammad 2014. Representasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPM IAIN Antasari*, 01(2), 33-44.
- Sari Annisa Citra. 2013. Matematika (Kurikulum 2013). *Cucukan RT 02 RW 04, Wirogunan, Kartasura, Sukoharjo. CV Hasan Pratama*.
- Setiyono, Arifin Muslim, Sony Irianto. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengumpulan Data Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 1 Sidareja. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V (01).
- Soegeng, A.Y. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV ALFABETA.
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1).
- Syarifudin Albitar Septian. 2020. Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (1).
- Wahyuningtyas Rizki, Bambang Suteng Sulasmono. 2020. Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (1), 23-27.