

JOURNAL OF CONTEMPORARY
GENDER AND CHILD STUDIES

Vol 5 No 2 Year 2026 Page 1182-1189

<https://zia-research.com/index.php/jcgscs>

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Pemahaman
Konsep Matematika Siswa Kelas III SDN 116 Enrekang

Muhammad Haikal¹, Suarti Djafar², Nadar³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

Email: muhammadhaikal0220@gmail.com¹, suartidjafar@gmail.com², adhar.dikdas14@gmail.com³

ARTICLE INFO

Kata Kunci

Matematika

Media Interaktif

Pemahaman Konsep

Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using interactive media on the mathematical concept understanding of third-grade students at SDN 116 Enrekang. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles comprising planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 34 third-grade students from SDN 116 Enrekang. Data collection techniques included tests, observation, documentation, and field notes, while data analysis was conducted using both quantitative and qualitative descriptive approaches. The results indicate that the use of interactive media significantly improved students' understanding of mathematical concepts. The students' average score rose from 52.94 in the pre-cycle stage to 73.94 in Cycle I and 83.47 in Cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 8.82% to 55.88% in Cycle I, reaching 97.06% in Cycle II. Beyond improving learning outcomes, interactive media fostered student engagement, motivation, and active participation during the learning process. Thus, interactive media proved effective in enhancing elementary students' understanding of mathematical concepts and serves as a viable alternative for innovative, learner-centered instruction.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas III SDN 116 Enrekang. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa kelas III SDN 116 Enrekang. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 52,94 pada pra siklus menjadi 73,94 pada siklus I dan 83,47 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 8,82% menjadi 55,88% pada siklus I dan mencapai 97,06% pada siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, media interaktif mendorong keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar dan layak dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif serta berpusat pada peserta didik.

PENDAHULUAN

Pemahaman konsep merupakan salah satu kompetensi fundamental dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena menjadi landasan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, bernalar, memecahkan masalah, serta mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pada fase sekolah dasar, khususnya kelas III, siswa berada pada tahap operasional konkret sehingga proses pembelajaran memerlukan pengalaman belajar yang mampu menghubungkan objek nyata dengan representasi simbolik matematika. Namun, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering berorientasi pada penyelesaian prosedural dan hafalan rumus sehingga siswa cenderung mampu mengerjakan soal rutin, tetapi mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal yang menuntut pemahaman konsep. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali konsep, menghubungkan antar konsep, maupun menerapkan konsep pada situasi yang berbeda.

Oleh karena itu, peningkatan pemahaman konsep menjadi salah satu indikator penting dalam pembelajaran matematika yang sejalan dengan penguatan numerasi sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka. Berbagai kajian sistematis juga menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang berorientasi pada pemahaman konseptual menghasilkan capaian belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan prosedur penyelesaian soal.

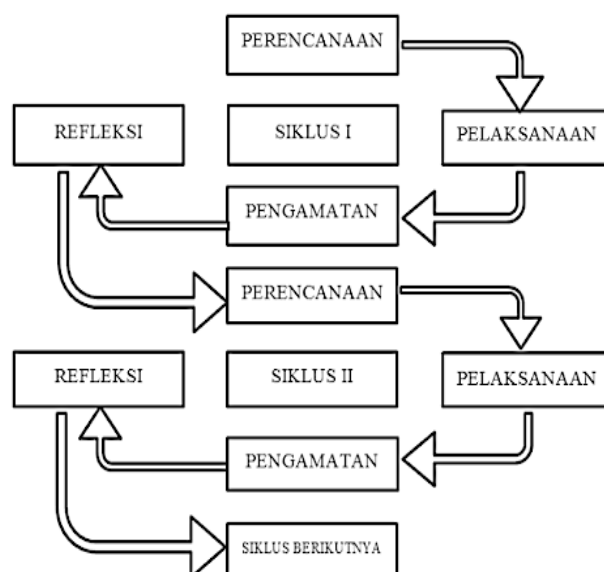
Salah satu inovasi pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika adalah penggunaan media interaktif. Media interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui visualisasi, animasi, simulasi, umpan balik langsung, dan aktivitas eksploratif sehingga konsep-konsep abstrak matematika menjadi lebih mudah dipahami. Bagi siswa kelas III sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, keberadaan media interaktif dapat membantu mengurangi beban kognitif serta mempermudah proses representasi konsep. Sejumlah penelitian dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, hasil belajar, dan terutama pemahaman konsep matematika melalui penyajian materi yang kontekstual, menarik, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Kajian literatur terbaru bahkan menegaskan bahwa media interaktif menjadi salah satu tren utama dalam pembelajaran matematika sekolah dasar pada periode 2015–2025 karena terbukti mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Hasil observasi awal di SDN 116 Enrekang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas III masih didominasi metode ceramah, latihan soal pada buku paket, dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Guru telah berupaya menjelaskan materi secara sistematis, namun penyajian konsep masih bersifat verbal sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan memahami hubungan antara simbol matematika dengan situasi konkret. Kondisi tersebut terlihat ketika siswa diminta menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, mengerjakan soal yang dimodifikasi, maupun menyelesaikan permasalahan kontekstual sederhana. Sebagian besar siswa lebih mengandalkan contoh yang diberikan guru daripada membangun pemahamannya sendiri. Selain itu, antusiasme siswa selama pembelajaran relatif menurun ketika kegiatan berlangsung secara monoton tanpa dukungan media yang menarik. Padahal, sekolah telah memiliki beberapa perangkat digital yang dapat dimanfaatkan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif secara lebih optimal. Temuan awal tersebut mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga pemahaman konsep matematika dapat berkembang secara lebih optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media interaktif dipandang sebagai salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas III SDN 116 Enrekang. Secara teoretis, teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara siswa dengan lingkungan belajar, sedangkan teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa integrasi teks, gambar, animasi, dan interaktivitas dapat memperkuat proses pengolahan informasi sehingga konsep lebih mudah dipahami. Temuan berbagai penelitian mutakhir juga menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, implementasi media interaktif pada sekolah dasar di wilayah pedesaan, khususnya Kabupaten Enrekang, masih relatif terbatas sehingga diperlukan bukti empiris yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah setempat.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui penggunaan media interaktif. Alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian PTK oleh Kemmis dan McTaggart, 1998.

Model PTK yang digunakan adalah Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan pada setiap siklus, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian dirancang dalam dua siklus, dengan kemungkinan penambahan siklus apabila indikator keberhasilan belum tercapai (Assinghly, 2021). Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 yaitu pada bulan Februari-Maret 2026, di SDN 116 Enrekang, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 116 Enrekang Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 34 orang, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Objek penelitian adalah penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika dan pemahaman konsep matematika siswa pada materi yang diajarkan di kelas III SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Tes, digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep matematika siswa sebelum tindakan (pra-siklus) dan setelah setiap siklus pembelajaran.
2. Observasi, dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media interaktif.
3. Dokumentasi, berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, nilai hasil belajar, Modul Ajar, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, tes pemahaman konsep matematika siswa berupa pilihan ganda dan dokumentasi. Sebelum digunakan, semua instrumen tes divalidasi oleh ahli pendidikan matematika dan guru kelas agar memenuhi aspek validitas isi. Adapun teknik analisis data yang digunakan berupa analisis statistik deskriptif yang terdiri dari: nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Untuk data hasil observasi dan dokumentasi, dianalisis melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Adapun Indikator Keberhasilan penelitian ini jika memenuhi kriteria berikut:

1. Minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥ 75 (KKTP) pada tes pemahaman konsep matematika.
2. Aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai kategori baik dengan persentase keterlaksanaan minimal 80%.
3. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif mencapai kategori baik dengan persentase minimal 80%.

Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar dari pra-siklus ke siklus I, kemudian meningkat kembali pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 116 Enrekang yang berjumlah 34 siswa. Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran matematika untuk mengetahui kondisi awal kemampuan pemahaman konsep siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan soal, sedangkan penggunaan media pembelajaran interaktif belum diterapkan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami konsep matematika secara mendalam. Beberapa permasalahan utama yang ditemukan saat observasi awal, yaitu: siswa cenderung menghafal langkah penyelesaian tanpa memahami konsep, siswa mengalami kesulitan menjelaskan kembali konsep yang dipelajari, siswa kurang aktif selama proses pembelajaran, dan hasil tes pada fase pra siklus menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai KKTP (75). Berdasarkan kondisi tersebut, dilakukan tindakan melalui penggunaan media interaktif selama dua siklus pembelajaran sebagaimana rancangan PTK model *Kemmis dan McTaggart*.

Pra Siklus

Tes awal diberikan untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep matematika siswa sebelum penggunaan media interaktif.

Tabel 1. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Pra Siklus

Indikator	Hasil
Jumlah siswa	34
Nilai rata-rata	52,94
Siswa tuntas	3
Siswa belum tuntas	31
Ketuntasan klasikal	8,82%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hanya 3 siswa yang mencapai KKTP, sedangkan 31 siswa lainnya belum tuntas. Nilai rata-rata kelas sebesar 52,94 masih jauh di bawah KKTP 75. Dengan demikian diperlukan tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Siklus I

Pada siklus I guru mulai menerapkan media interaktif dalam pembelajaran matematika. Hasil tes pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan kondisi awal. Evaluasi pada akhir siklus I disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 2. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Siklus I

Indikator	Hasil
Jumlah siswa	34
Nilai rata-rata	73,94
Siswa tuntas	19
Siswa belum tuntas	15
Ketuntasan klasikal	55,88%

Berdasarkan Tabel 2, diketahui adanya peningkatan yang diperoleh antara lain: rata-rata meningkat 21,00 poin, ketuntasan meningkat dari 8,82% menjadi 55,88%, dan jumlah siswa tuntas meningkat dari 3 menjadi 19 siswa. Hal ini ditandai dengan kecenderungan siswa yang mulai aktif mengikuti pembelajaran, media interaktif yang digunakan mampu menarik perhatian siswa, serta siswa mulai memahami konsep melalui visualisasi. Meskipun demikian, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena ketuntasan klasikal belum mencapai 85%. Beberapa siswa masih membutuhkan bimbingan saat menggunakan media dan sebagian siswa belum percaya diri menjelaskan konsep matematika yang mereka pelajari. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu:

- memperjelas petunjuk penggunaan media
- meningkatkan pendampingan guru
- memperbanyak latihan kontekstual
- memberikan kesempatan presentasi kepada siswa.

Siklus II

Setelah dilakukan beberapa perbaikan proses pembelajaran pada siklus II, diperoleh hasil yang lebih baik. Hasil evaluasi siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Siklus II

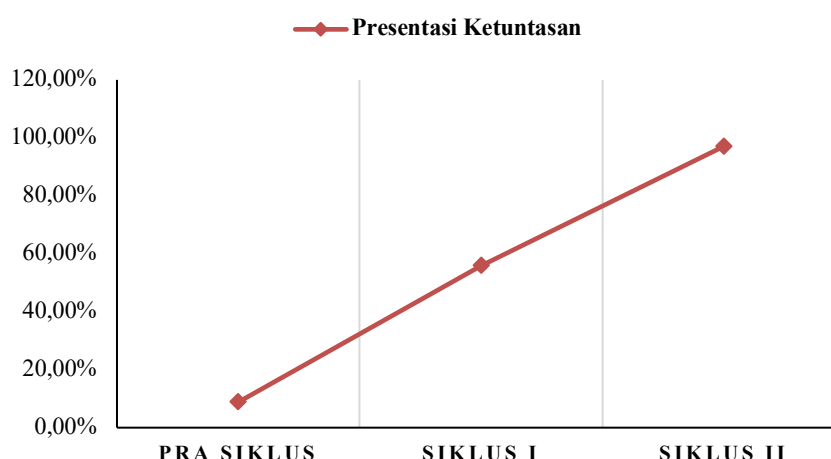
Indikator	Hasil
Jumlah siswa	34
Nilai rata-rata	83,47
Siswa tuntas	33
Siswa belum tuntas	1
Ketuntasan klasikal	97,06%

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa pada siklus II hampir seluruh siswa telah mencapai KKTP. Hal ini terlihat adanya peningkatan rata-rata meningkat menjadi 83,47, ketuntasan meningkat menjadi 97,06%, serta hanya 1 siswa yang belum mencapai KKTP. Refleksi yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa perbaikan yang tampak berubah ditandai dengan siswa jauh lebih aktif dalam berdiskusi, siswa mulai terbiasa menjelaskan konsep menggunakan bahasa yang udah mereka pahami, pembelajaran berlangsung menyenangkan, penggunaan media interaktif berjalan efektif, serta aktivitas guru maupun siswa mencapai kategori baik. Berdasarkan hasil tes siklus II, diperoleh ketuntasan klasikal telah mencapai 97,06% > 85% (standar ketuntasan klasikal), sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Adapun perbandingan kondisi pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Setiap Siklus

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	34	34	34
Nilai rata-rata	52,94	73,94	83,47
Siswa tuntas	3	19	33
Ketuntasan (%)	8,82	55,88	97,06

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa ketuntasan belajar mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yang mana pada fase pra siklus, persentase siswa yang tuntas hanya 8,82% siswa, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 55,88% atau naik 47,06 poin persentase, dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 97,06%, bertambah 41,18 poin persentase dari siklus I. Secara keseluruhan, ketuntasan klasikal meningkat 88,24 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika sehingga sebagian besar siswa mampu mencapai KKTP. Presentase Ketuntasan lebih jelasnya disajikan pada Gambar 1.

**Gambar 1. Presentasi Ketuntasan Setiap Siklus**

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan jumlah siswa yang mencapai KKTP, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman konsep secara keseluruhan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas III SDN 116 Enrekang. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 52,94 pada pra siklus menjadi 73,94 pada siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 83,47 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan dari 8,82% pada pra siklus menjadi 55,88% pada siklus I, dan mencapai 97,06% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif mampu memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Suriadi, et al (2026) yang menguatkan bahwa visualisasi, animasi, umpan balik langsung, dan Pratiwi (2024) juga menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan komponen penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I menunjukkan bahwa media interaktif berhasil mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal sehingga siswa hanya menerima informasi secara pasif. Setelah media interaktif digunakan, siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati ilustrasi, memanipulasi objek virtual, berdiskusi dengan teman, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun sendiri konsep-konsep matematika melalui pengalaman belajar yang lebih konkret. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal prosedur penyelesaian soal, tetapi juga memahami alasan di balik setiap langkah penyelesaian. Kondisi ini sejalan dengan hasil kajian Sari et, al (2026) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar apabila dirancang secara kontekstual dan sesuai karakteristik peserta didik.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif. Dalam pembelajaran menggunakan media interaktif, siswa tidak lagi menjadi penerima informasi, melainkan berperan sebagai subjek yang mengeksplorasi, mengamati, mencoba, serta menarik kesimpulan berdasarkan aktivitas belajar yang dilakukan. Visualisasi yang ditampilkan melalui media interaktif membantu siswa menghubungkan objek konkret dengan representasi simbolik matematika sehingga proses pembentukan konsep berlangsung lebih bermakna. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan bantuan visual untuk memahami konsep-konsep abstrak matematika. Temuan penelitian pengembangan multimedia interaktif pada materi operasi bilangan bulat juga menunjukkan bahwa media interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep karena memfasilitasi representasi visual yang mudah dipahami siswa (Griseldis, et al, 2023).

Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada siklus II menunjukkan bahwa efektivitas media interaktif tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas medianya, tetapi juga oleh proses refleksi dan penyempurnaan tindakan yang dilakukan guru. Pada siklus II guru memperbaiki strategi pembelajaran dengan memberikan petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, memperbanyak aktivitas diskusi, memberikan soal kontekstual, serta meningkatkan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan. Perbaikan tersebut menyebabkan siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, mampu menjelaskan konsep menggunakan bahasa sendiri, serta lebih terampil menghubungkan konsep matematika dengan situasi sehari-hari. Adelia & Apriza (2025) mengemukakan bahwa media interaktif akan memberikan dampak yang optimal apabila diintegrasikan dengan strategi pembelajaran aktif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dan melakukan eksplorasi konsep secara mandiri.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih antusias mengikuti kegiatan belajar dibandingkan sebelum tindakan dilakukan. Warna, animasi, gambar, suara, serta aktivitas interaktif yang tersedia pada media mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok maupun saat mengerjakan latihan. Motivasi belajar yang tinggi berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep karena siswa terdorong untuk lebih aktif mencari informasi dan mencoba menyelesaikan berbagai permasalahan matematika yang diberikan guru. Sejumlah penelitian terbaru juga

menyimpulkan bahwa media digital interaktif berperan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara bersamaan.

Peningkatan pemahaman konsep yang diperoleh siswa dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia. Menurut teori tersebut, informasi yang disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio akan diproses melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga beban kognitif siswa menjadi lebih ringan. Pada penelitian ini, media interaktif menyajikan konsep matematika dalam bentuk visual yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antar konsep dibandingkan ketika hanya menerima penjelasan secara verbal. Akibatnya, siswa tidak hanya mampu mengingat konsep, tetapi juga mampu menjelaskan kembali, menghubungkan dengan konsep lain, dan menerapkannya dalam penyelesaian masalah kontekstual. Temuan ini konsisten dengan berbagai penelitian yang melaporkan bahwa multimedia interaktif meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penyajian konsep yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Apabila ditinjau dari aspek hasil belajar, peningkatan rata-rata sebesar 30,53 poin dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 88,24 poin persentase menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak yang sangat besar terhadap kualitas pembelajaran matematika. Hasil ini sejalan dengan penelitian Syarifah, et al (2024) yang melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan perbedaan yang signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Misalnya, penelitian mengenai media puzzle pecahan pada siswa kelas III sekolah dasar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika setelah penggunaan media berbasis manipulatif dan visual. Demikian pula penelitian Haryanti et al, (2021) mengenai media dua dimensi menemukan bahwa penggunaan media visual memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan memahami konsep matematika siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memiliki implikasi terhadap implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media interaktif memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep, berdiskusi, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media interaktif juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika (Kinanti, et al, 2026). Oleh karena itu, guru sekolah dasar perlu mengembangkan kemampuan dalam merancang maupun memanfaatkan berbagai media interaktif sesuai karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Temuan penelitian Suryani, et al (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif menjadi salah satu inovasi pembelajaran matematika yang paling banyak direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar pada periode 2021–2026.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SDN 116 Enrekang. Keberhasilan tindakan tidak hanya tercermin dari meningkatnya nilai rata-rata dan ketuntasan belajar, tetapi juga dari perubahan kualitas proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, mampu mengemukakan pendapat, serta lebih mudah menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, media interaktif layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar, terutama untuk materi yang memerlukan visualisasi konsep dan aktivitas eksploratif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SDN 116 Enrekang. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 52,94 pada pra siklus menjadi 73,94 pada siklus I dan 83,47 pada siklus II, serta meningkatnya ketuntasan belajar klasikal dari 8,82% menjadi 55,88%, kemudian mencapai 97,06% pada siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, media interaktif juga mendorong keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, berpusat pada peserta didik, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, media interaktif layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Kepala SDN 116 Enrekang yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian, guru kelas III yang telah berkolaborasi dalam pelaksanaan tindakan, serta seluruh siswa kelas III SDN 116 Enrekang yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan masukan, bantuan, dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.

REFERENSI

- Adelia, N., & Apriza, B. (2025). Analysis of the effectiveness of Bamboozle interactive media on elementary school students' mathematics learning. *International Journal of Elementary Education*.
- Assingkily, M. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Membenahi Pendidikan dari Kelas*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Griseldis, M. R., Khasanah, L. N., Septiani, N. L., & Prananto, I. W. (2023). Improvement of concept understanding through the development of interactive multimedia on integer operation material. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.63448>
- Handayani, A. L., Wiryanto, & Kristanto, A. (2024). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan numerasi siswa sekolah dasar: Systematic literature review.
- Haryanti, W., Adisel, & Syafir, F. S. (2021). Pengaruh media dua dimensi terhadap pemahaman konsep matematika. *Journal of Elementary School (JOES)*.
- Kinanti, S. D., dkk. (2026). Pengaruh media pembelajaran Baamboozle terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Oktania, S., Juansah, D. E., & Rosmilawati, I. (2024). Penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika siswa sekolah dasar: Systematic literature review. *Journal of Professional Elementary Education*.
- Pratiwi, K. H., Situmorang, R., & Iriani, T. (2024). The potential of interactive multimedia with contextual teaching and learning approaches in mathematics learning: A systematic literature review. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 69–77. <https://doi.org/10.29210/1202424526>
- Rofifah, J., & Meiliasari. (2024). Systematics literature review: Tren penelitian tentang pengaruh media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis di Indonesia. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*.
- Sari, P. I., Susilaningsih, E., Subali, B., & Ellianawati. (2025). Trends in the use of interactive media for mathematics learning in elementary schools: A literature review (2015–2025). *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Suriadi, M., Suardipa, I. P., & Adnyana, K. S. (2026). Interactive media to improve the elementary school students' mathematics learning outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*.
- Suryani, N., Nurasiah, I., & Kurniasari, E. (2026). Upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui penggunaan media permainan kincir pada siswa SD kelas II. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Syarifah, A., Suryaningsih, T., & Widiyanto, R. (2024). The influence of fraction puzzle media on the mathematical concept understanding ability of elementary school students. *At-Thullab*.
- Teapon, N., Kusumah, Y. S., Pakaya, Y. M., Adjis, V. A., & Sartika, R. A. (2024). Heterogeneity of interactive learning media outcomes for improving mathematical competence: A systematic literature review. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 205–216.