



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>

EduTech
EduTech
JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru, Motivasi Belajar, Keterampilan Pemecahan Masalah, Dan Berpikir Kreatif Matematika SD

Eunike Anastasia Goldy Rotti, Nancy Susianna
Universitas Pelita Harapan, STKIP Surya
eunikeanastasia22@gmail.com

ABSTRACT

Students need to possess learning motivation, problem-solving skills, and creative thinking skills. However, in reality, these three competencies are still low among first-grade students at XYZ Elementary School in Jakarta. This research aims to analyze how the use of interactive learning media can enhance the learning motivation, problem-solving skills, and creative thinking skills of first-grade students, as well as to analyze teacher competencies. The research method employed is Classroom Action Research, which consists of three cycles, with each cycle including the stages of planning, observation, action, and reflection. The subjects of this study are 32 students, utilizing instruments such as interviews, reflections, and assessment rubrics to evaluate teacher competencies, learning motivation, problem-solving skills, and creative thinking skills. The results indicate an increase in the average scores of teacher competencies, learning motivation, problem-solving skills, and creative thinking skills of the students. Based on these findings, it can be concluded that the use of interactive learning media is effective in improving the teacher competencies, learning motivation, problem-solving skills, and creative thinking skills of first-grade students at XYZ Elementary School in Jakarta.

ABSTRAK

Murid perlu memiliki motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif. Namun, kenyataannya, ketiga kompetensi ini masih rendah di kalangan murid kelas 1 SD XYZ Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penggunaan media

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 05 Agst 2024

First Revised 25 Agst 2024

Accepted 10 Sept 2024

First Available online 01 Okt 2024

Publication Date 3 Okt 2024

Keyword:

Creative thinking skills, interactive learning media, learning motivation, problem solving skills, teacher competencies

pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif murid di kelas 1 SD. Selain itu, penelitian ini juga menyelidiki kemampuan guru. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari tiga siklus yang mencakup fase perencanaan, observasi, tindakan, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan 32 murid dan menilai kompetensi guru, motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan berpikir kreatif melalui wawancara, refleksi, dan rubrik penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah meningkatkan motivasi murid untuk belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif murid di kelas 1 SD XYZ di Jakarta. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, motivasi murid untuk belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif murid.

© 2023 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Saat ini, pendidikan telah banyak dipengaruhi oleh Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sehingga memerlukan penyesuaian dalam kurikulum, media pembelajaran, dan metode pengajaran di kelas (Rahayu dkk, 2022, 2100). Dalam konteks perubahan ini, guru dituntut untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran (Permata akk., 2021, 415). Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, yang dapat membantu murid belajar lebih baik (Anggraeni et al, 2021, 5315). Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, murid harus memiliki motivasi belajar. Namun, temuan awal peneliti menunjukkan bahwa murid kelas 1 SD XYZ Jakarta memiliki inisiatif, antusiasme, dan ketekunan yang rendah. Motivasi belajar adalah kekuatan pendorong yang aktif dan membangkitkan semangat untuk belajar (Damanik dkk, 2022). Seberapa aktif dan tertarik murid dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan murid untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta keinginan mereka secara keseluruhan untuk belajar di lingkungan pendidikan, disebut sebagai motivasi belajar (Elshareif dan Mohamed, 2021, 131). Motivasi belajar berperan penting dalam keterlibatan dan prestasi murid (Elshareif dan Mohamed, 2021, 131). Peran motivasi sangat signifikan dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi keinginan seseorang untuk terlibat dalam proses tersebut, yang pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi atau hasil belajarnya. Penelitian ini akan menggunakan indikator-indikator motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi Belajar
1	Kemampuan menunjukkan inisiatif
2	Kemampuan menunjukkan sikap antusias
3	Kemampuan menunjukkan ketekunan dalam belajar

Selain motivasi belajar murid harus memiliki kemampuan 4C: kreativitas dan inovasi, pemecahan masalah, komunikasi, serta berpikir kritis (Saputri & Wardani, 2021, 936). Kemampuan pemecahan masalah adalah komponen kognitif penting, tetapi murid kelas 1 SD XYZ di Jakarta belum terlihat memiliki kemampuan ini. Data menunjukkan bahwa murid masih kurang dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi solusi untuk masalah yang mereka hadapi. Keterampilan pemecahan masalah adalah kemampuan murid untuk menggunakan informasi yang mereka miliki untuk memutuskan apa yang harus mereka lakukan dalam situasi tertentu (Oktaviani dalam Ramadhani (2021, 149)). Setiap murid perlu memiliki keterampilan ini untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Pratiwi dan Alyani, 2022, 137). Keterampilan pemecahan masalah penting bagi murid karena mereka akan menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ertikanto dalam Widyastuti (2021, 1122)). Ketika menghadapi masalah, tentu ada keinginan untuk menyelesaikannya, dan untuk itu diperlukan keterampilan yang memadai. Penelitian ini akan mengukur keterampilan pemecahan masalah dengan menggunakan tiga indikator:

Tabel 2. Indikator Keterampilan Pemecahan Masalah

No	Indikator Keterampilan Pemecahan Masalah
1	Kemampuan merencanakan penyelesaian masalah
2	Kemampuan melaksanakan rencana yang dipilihnya
3	Kemampuan melakukan evaluasi

Selanjutnya selain keterampilan pemecahan masalah murid juga harus memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan kreatif di era modern ini (Ariana dkk dalam Hagi & Mawardi (2021, 464)). Namun, kenyataannya, murid kelas 1 SD XYZ Jakarta masih memiliki keterampilan berpikir kreatif yang rendah. Kemampuan untuk menghasilkan solusi baru dan secara cermat menyelesaikan masalah dikenal sebagai berpikir kreatif (Muhyani dkk, 2022, 39). Ini merupakan kemampuan untuk memikirkan dengan cara yang berbeda, menemukan solusi inovatif, dan mengembangkan konsep baru. Berpikir kreatif berarti menggabungkan ide-ide baru, melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, dan menghubungkan informasi yang tidak terkait. Seorang murid yang memiliki keterampilan berpikir kreatif dapat menyelesaikan masalah dengan efektif (Ndiung dkk, 2021, 874). Keterampilan ini membantu dalam menganalisis informasi dan kondisi kontekstual secara kritis (Ningsih dkk, 2020). Penelitian ini akan menggunakan tiga indikator untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif murid. Pertama, kelancaran (*fluency*) yang mengacu pada kemampuan menghasilkan ide baru. Kedua, fleksibilitas (*flexibility*) yang mengukur kemampuan melakukan hal-hal baru. Ketiga, elaborasi (*elaboration*) yang menilai kemampuan menjelaskan ide-ide baru kepada orang lain.

Tabel 3. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif
1	Kemampuan menghasilkan ide baru
2	Kemampuan melakukan hal baru
3	Kemampuan menjelaskan hal baru yang dimilikinya kepada orang lain

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi guru (Sirait, 2021, 50). Keterlibatan guru sangat penting untuk menghasilkan tingkat output yang tinggi (Sirait, 2021, 65). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, guru harus memiliki kemampuan untuk memenuhi tuntutan kemajuan, seperti menguasai teknologi dan ilmu pengetahuan (Saiful, 2021, 1). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, kompetensi guru di bidang pendidikan dasar terdiri dari dua puluh empat indikator. Dari dua puluh empat indikator tersebut, penelitian ini berfokus pada delapan indikator, yaitu:

Tabel 4. Indikator Kompetensi Guru

No	Indikator Kompetensi Guru
1	Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa
2	Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri
3	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik
4	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengembangkan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki
5	Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi

- 6 Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya
 - 7 Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif
 - 8 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri
-

Guru abad 21 harus mengikuti perkembangan teknologi dan membimbing murid dalam menggunakan teknologi yang mendukung pembelajaran (Salihin dan Andriany, 2024, 1-2). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran secara inovatif, yang menghasilkan pengajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan. (Wibawanto, 2017, 6). Media pembelajaran interaktif berfokus pada penggunaan media sebagai alat bantu selama setiap tahap proses belajar (Toha dan Khasanah, 2020, 146). Media ini dibuat untuk membantu guru menyajikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi bagi murid (Anggraeni dkk, 2021, 5315). Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai alat untuk menilai pemahaman murid tentang materi, *Google Classroom* sebagai platform untuk menyampaikan materi belajar dalam pembelajaran online, situs *CoolMath4Kids' Pattern Block Manipulative* untuk mendorong murid untuk belajar topik baru, dan *Canva* untuk membuat dan menampilkan materi pembelajaran.

Penelitian ini akan menyelidiki bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kompetensi guru, motivasi murid untuk belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif murid. Dengan demikian, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana peningkatan kompetensi guru melalui media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika untuk murid kelas 1 SD XYZ Jakarta?; (2) Bagaimana peningkatan motivasi belajar murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif?; (3) Bagaimana peningkatan keterampilan pemecahan masalah murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif?; dan (4) Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif? Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan kompetensi guru dengan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika untuk murid kelas 1 SD XYZ Jakarta, menganalisis peningkatan motivasi belajar murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, menganalisis peningkatan keterampilan pemecahan masalah murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, dan menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kreatif murid dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang melibatkan pembelajaran langsung di kelas. PTK adalah jenis penelitian yang berfokus pada masalah yang muncul di kelas dan bagaimana guru yang bersangkutan memperbaiki masalah tersebut (Anam, 2017, 7). Menurut Kurt Lewin, PTK terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar XYZ di Jakarta, tempat peneliti bekerja, dan berlangsung dari November 2023 hingga Mei 2024. Subjek penelitian adalah 32 murid kelas 1 SD, terdiri dari 18 murid laki-laki dan 14 murid perempuan dari tahun ajaran 2023/2024 di salah satu SD di Jakarta.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, dengan empat fase: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis dan McTaggart dalam Hanifah (2014, 17-22)). Rubrik observasi peneliti dan guru pendamping, refleksi peneliti, dan wawancara dengan guru pendamping adalah beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini. Rubrik observasi yang digunakan telah divalidasi oleh kepala sekolah yang bergelar magister dan guru pendamping. Rubrik yang digunakan mencakup penilaian kompetensi guru, motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif, dengan masing-masing rubrik terdiri dari setidaknya tiga indikator.

Untuk menilai kompetensi guru selama proses pembelajaran di kelas, peneliti menggunakan rubrik penilaian kompetensi guru yang terdiri dari delapan indikator. Motivasi belajar murid dinilai menggunakan rubrik penilaian motivasi belajar dengan tiga indikator: inisiatif, antusiasme, dan ketekunan dalam belajar. Keterampilan pemecahan masalah diukur dengan menggunakan rubrik penilaian pemecahan masalah yang mencakup indikator perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Keterampilan berpikir kreatif diukur dengan rubrik penilaian berpikir kreatif yang meliputi tiga indikator: menghasilkan ide baru, melakukan hal baru, dan menjelaskan ide baru.

Nilai dan skor dari empat kompetensi yang ditingkatkan pada setiap siklus dibandingkan ketika melakukan analisis data. Sesuai dengan KKM yang berlaku di sekolah tempat penelitian dilakukan, kompetensi guru, motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan berpikir kreatif harus mencapai skor 72 dari 100. Peneliti menggunakan rumus berikut untuk menentukan nilai kompetensi guru, motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan berpikir kreatif:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Uji Normalitas Gain dilakukan pada nilai kompetensi masing-masing dengan rumus berikut:

$$NGain = \frac{\text{Skor yang Diperoleh} - \text{Skor Awal}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Awal}}$$

Kategori efektivitas N-Gain ada tiga, yaitu tinggi dengan nilai lebih dari 0,7; sedang dengan nilai mulai dari 0,3 sampai 0,7; serta rendah dengan nilai lebih kecil dari 0,7. Berikut ini adalah tabel kategori N-Gain:

Tabel 5. Kategori N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

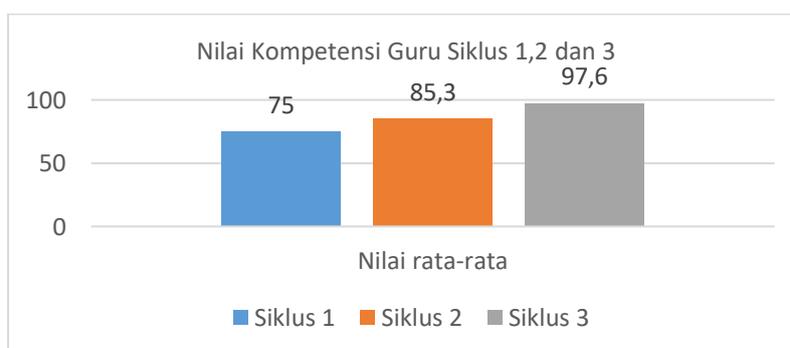
Kriteria keberhasilan minimal dalam penelitian ini adalah 72, sesuai dengan kriteria keberhasilan minimal yang berlaku di sekolah tempat penelitian berlangsung. Nilai 72 berlaku pada semua rubrik penilaian, yaitu kompetensi guru, motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan berpikir kreatif. Guru dinyatakan berhasil ketika

hasil penilaian rubrik dari setiap indikator mencapai nilai 72. Murid dinyatakan berhasil ketika memperoleh nilai 72. Proses pembelajaran di kelas dinyatakan berhasil dilakukan jika 70% dari murid di dalam kelas memiliki nilai rata-rata 72. Maka, dalam menilai kriteria keberhasilan dalam kompetensi motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan berpikir kreatif digunakan rumus berikut ini:

$$\text{Kriteria Keberhasilan} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

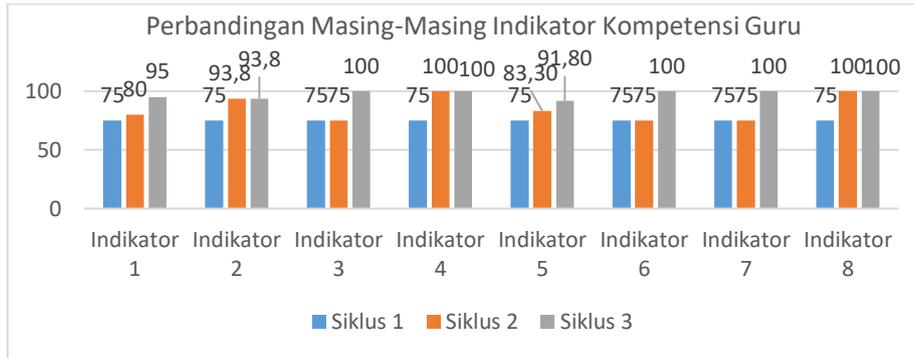
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan pembuatan rencana pembelajaran, pengembangan instrumen penelitian, dan validasi instrumen. Tahap tindakan membahas perbandingan antara desain penelitian dan hasil yang dicapai selama proses penelitian. Tahap observasi melibatkan pengamatan terhadap variabel yang diukur serta pengelolaan data hasil penelitian. Pada tahap refleksi, dibahas langkah-langkah selanjutnya dan hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran matematika dengan topik *Shapes*, yang meliputi pembelajaran tentang bentuk bangun datar, nama-nama bangun datar, identifikasi bentuk dari gambar, pembentukan gambar dari bangun datar, dan pembuatan *tessellations*. Hasil penilaian menggunakan rubrik kompetensi guru untuk siklus satu, dua, dan tiga ditampilkan dalam grafik berikut ini:



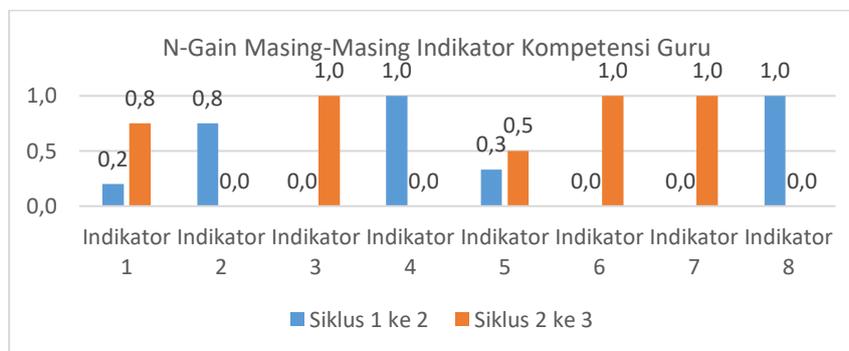
Grafik 1. Nilai Kompetensi Guru Siklus 1,2,3

Grafik satu menunjukkan bahwa pada siklus pertama, kedua, dan ketiga, nilai rata-rata kompetensi guru meningkat. Nilai rata-rata kompetensi guru adalah 75, pada siklus pertama, naik menjadi 85,3 pada siklus kedua, dan naik lagi menjadi 97,6 pada siklus ketiga.



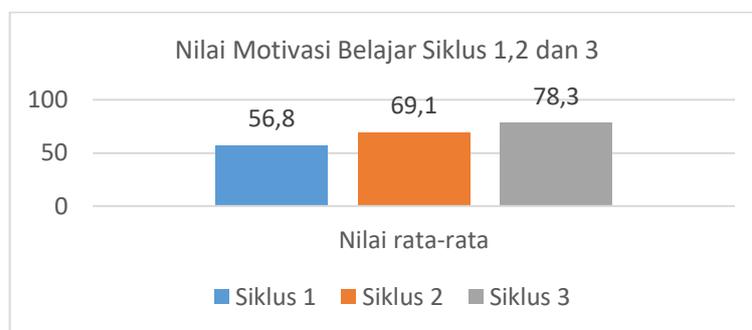
Grafik 2. Perbandingan Masing-Masing Indikator Kompetensi Guru Siklus 1,2,3

Grafik dua menunjukkan perbedaan nilai rata-rata untuk masing-masing indikator kompetensi guru. Indikator tertentu menunjukkan peningkatan, sementara yang lain tidak. Indikator satu, lima, dan delapan naik pada setiap siklus; indikator dua, empat, dan delapan naik dari siklus pertama ke siklus kedua, tetapi tidak naik lagi pada siklus kedua; dan indikator tiga, enam, dan tujuh naik dari siklus pertama ke siklus kedua, tetapi tidak naik lagi pada siklus ketiga.



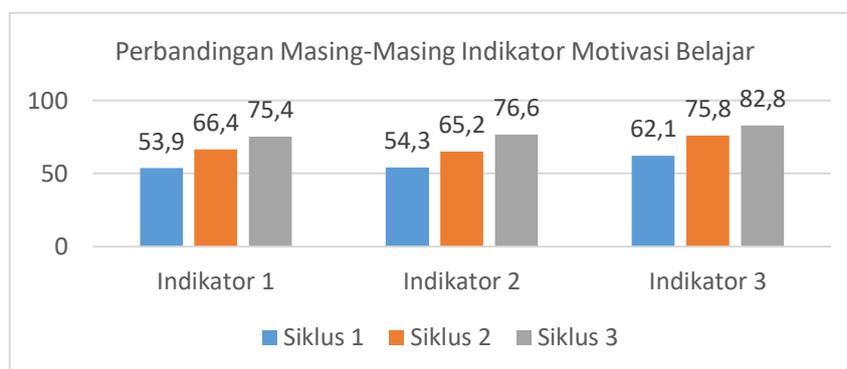
Grafik 3. N-Gain Masing-Masing Indikator Kompetensi Guru Siklus 1,2,3

Grafik tiga menunjukkan bahwa N-gain untuk indikator tiga, enam, dan tujuh mengalami peningkatan signifikan pada siklus kedua dan ketiga, mencapai N-Gain 1,0, yang tergolong sangat tinggi. Indikator dua, empat, dan delapan menunjukkan penurunan yang cukup signifikan, dengan N-Gain menurun dari 0,8 dan 1,0 pada siklus kedua menjadi 0 pada siklus ketiga. Indikator satu mengalami kenaikan tinggi, dengan N-Gain meningkat dari 0,2 pada siklus kedua menjadi 0,8 pada siklus ketiga. Namun, indikator lima hanya mengalami peningkatan yang relatif kecil, dengan N-Gain naik dari 0,3 pada siklus kedua menjadi 0,5 pada siklus ketiga, menjadikannya indikator dengan N-Gain terendah. Adanya N-Gain yang menurun drastis adalah karena tidak adanya peningkatan nilai dari siklus sebelumnya. Nilai N-Gain 0 menunjukkan bahwa tidak ada perubahan nilai yang didapatkan dari observasi rubrik pada indikator tertentu.



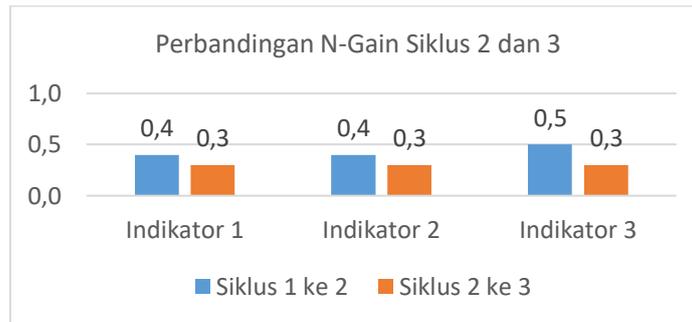
Grafik 4. Nilai Motivasi Belajar Siklus 1,2,3

Grafik empat menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar dari siklus pertama hingga ketiga. Nilai rata-rata motivasi belajar pada siklus pertama adalah 56,8, yang kemudian meningkat menjadi 69,1 pada siklus kedua, dan terus naik menjadi 78,3 pada siklus ketiga.



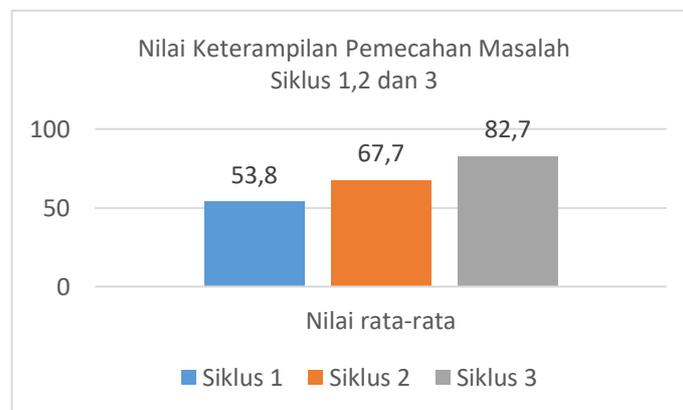
Grafik 5. Perbandingan Masing-Masing Indikator Motivasi Belajar Siklus 1,2,3

Grafik lima menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada setiap indikator motivasi belajar di setiap siklus. Indikator pertama, yaitu kemampuan untuk menunjukkan inisiatif, memiliki nilai 53,9 pada siklus pertama, meningkat menjadi 66,4 pada siklus kedua, dan mencapai 75,4 pada siklus ketiga. Indikator kedua, yaitu kemampuan untuk menunjukkan antusiasme, dimulai dari nilai 54,3 pada siklus pertama, meningkat menjadi 65,2 pada siklus kedua, dan mencapai 76,6 pada siklus ketiga. Terakhir, indikator ketiga, yaitu kemampuan untuk menunjukkan ketekunan dalam belajar, mendapatkan nilai 62,1 pada siklus pertama, yang kemudian meningkat menjadi 75,8 pada siklus kedua, dan mencapai 82,8 pada siklus ketiga.



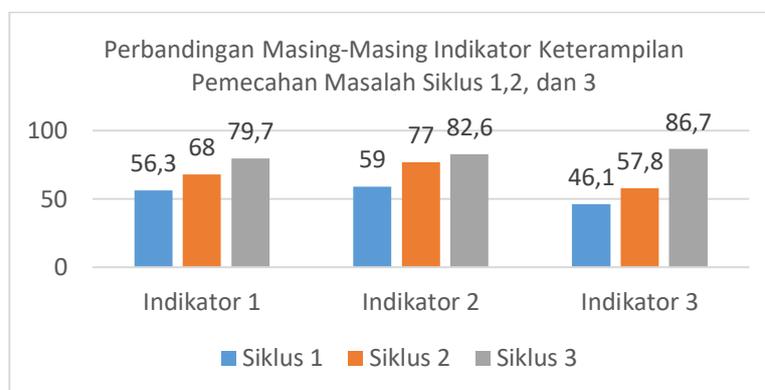
Grafik 6. Perbandingan N-Gain Siklus 2-3

Grafik enam menunjukkan bahwa N-gain untuk indikator satu, dua, dan tiga pada siklus kedua lebih tinggi dibandingkan dengan N-gain pada siklus ketiga. Peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus kedua, sementara kenaikan pada siklus ketiga tidak begitu besar. Namun, N-gain yang diperoleh sebesar 0,3 masih tergolong dalam kategori sedang. Penggunaan media pembelajaran yang konsisten dan terus-menerus membuat murid semakin terbiasa dan lebih memahami cara penggunaannya. Media yang digunakan termasuk *slides Canva* untuk meningkatkan inisiatif, *Wordwall* untuk meningkatkan antusiasme, dan LKPD untuk meningkatkan ketekunan belajar. Meskipun media pembelajaran interaktif yang digunakan sama di setiap siklus, pengulangan dan pengingat dari guru membantu murid meraih nilai yang lebih baik dalam menggunakan media tersebut.



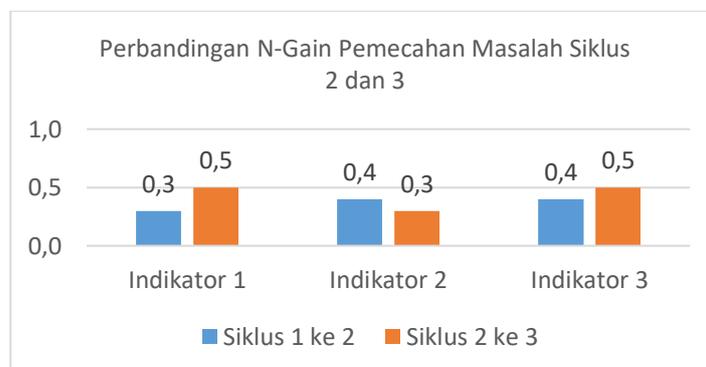
Grafik 7. Nilai Keterampilan Pemecahan Masalah Siklus 1,2,3

Grafik tujuh menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan pemecahan masalah meningkat dari siklus pertama ke siklus ketiga. Pada siklus pertama, nilai rata-rata keterampilan pemecahan masalah adalah 53,8, yang kemudian meningkat menjadi 60,7 pada siklus kedua, dan mencapai 82,7 pada siklus ketiga. Hasil pada siklus ketiga menunjukkan bahwa murid telah mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang tinggi. Ini sejalan dengan pandangan Pratiwi dan Alyani (2022, 137), yang menyatakan bahwa keterampilan pemecahan masalah penting dimiliki oleh murid agar dapat mencapai hasil yang baik dalam pembelajaran. Murid kelas 1 SD XYZ Jakarta menunjukkan perkembangan yang positif dalam keterampilan pemecahan masalah selama proses pembelajaran.



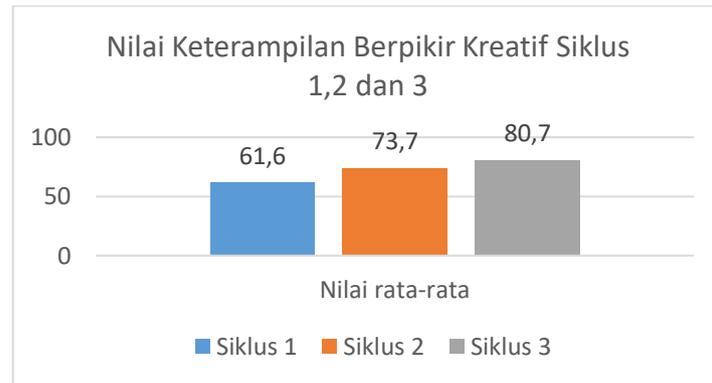
Grafik 8. Perbandingan Masing-Masing Indiaktor Siklus 1,2,3

Grafik delapan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata untuk setiap indikator keterampilan pemecahan masalah di setiap siklus. Pada indikator pertama, yaitu kemampuan merencanakan penyelesaian masalah, nilai rata-rata pada siklus pertama adalah 56,3, yang kemudian meningkat menjadi 68,0 pada siklus kedua, dan mencapai 79,7 pada siklus ketiga. Indikator kedua, yaitu kemampuan untuk melaksanakan rencana yang dipilih, mulai dari nilai 59,0 pada siklus pertama, meningkat menjadi 77,0 pada siklus kedua, dan mencapai 81,6 pada siklus ketiga. Indikator ketiga, yaitu kemampuan melakukan evaluasi, memperoleh nilai 46,1 pada siklus pertama, yang kemudian meningkat menjadi 57,8 pada siklus kedua, dan mencapai 86,7 pada siklus ketiga.



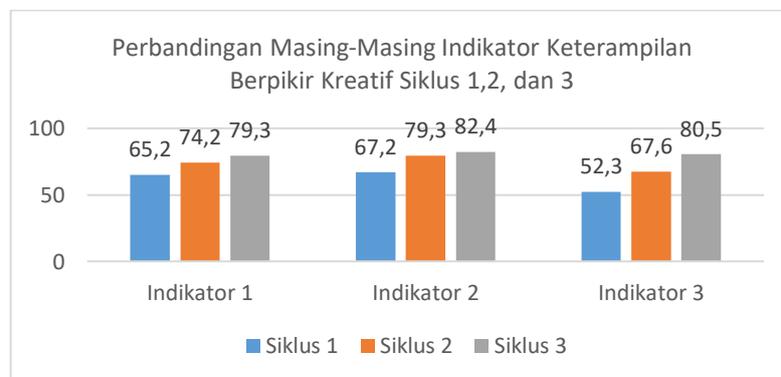
Grafik 9. Perbandingan N-Gain Pemecahan Masalah Siklus 2 dan 3

Grafik sembilan menunjukkan bahwa N-gain untuk indikator pertama meningkat dari 0,3 pada siklus kedua menjadi 0,5 pada siklus ketiga, yang termasuk dalam kategori sedang. Indikator kedua mengalami penurunan N-Gain dari 0,4 menjadi 0,3, tetapi tetap berada dalam kategori sedang. Sementara itu, indikator ketiga mengalami peningkatan N-Gain dari 0,4 pada siklus kedua menjadi 0,5 pada siklus ketiga. Pada siklus dua dan tiga, media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah LKPD, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan murid dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penyelesaian masalah. Media pembelajaran interaktif yang digunakan pada siklus satu berbeda dari yang digunakan pada siklus dua dan tiga.



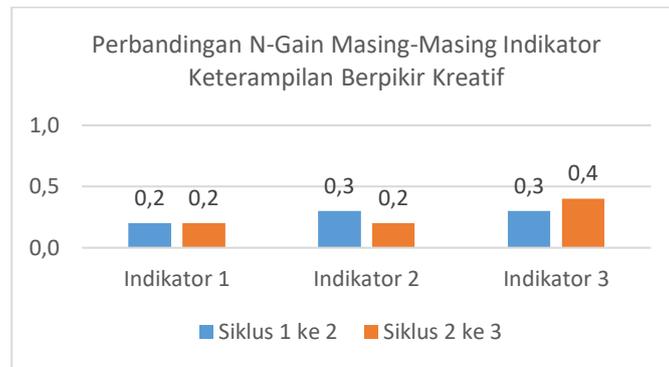
Grafik 10. Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif Siklus 1,2,3

Grafik sepuluh menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif mengalami peningkatan dari siklus satu ke siklus tiga. Nilai rata-rata pada siklus satu adalah 61,6, meningkat menjadi 73,7 pada siklus dua, dan kembali meningkat menjadi 80,7 pada siklus tiga. Pada siklus ketiga, ketika murid menyelesaikan tugas "*making picture*," mereka harus menunjukkan keterampilan dalam pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan teori Hasanah dan Haerudin (2021, 233), yang menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah komponen kunci dalam perencanaan, penyelesaian masalah, perbaikan, perubahan, dan memperoleh pemahaman baru.



Grafik 11. Perbandingan Masing-Masing Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif Siklus 1,2,3

Grafik sebelas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada setiap indikator keterampilan berpikir kreatif di setiap siklus. Indikator pertama, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide baru, menunjukkan nilai rata-rata 65,2 pada siklus satu, yang meningkat menjadi 74,2 pada siklus dua, dan mencapai 79,3 pada siklus tiga. Indikator kedua, yaitu kemampuan untuk melakukan hal baru, memiliki nilai rata-rata 67,2 pada siklus satu, naik menjadi 79,3 pada siklus dua, dan menjadi 82,4 pada siklus tiga. Untuk indikator ketiga, yang mengukur kemampuan menjelaskan hal baru kepada orang lain, nilai rata-ratanya adalah 52,3 pada siklus satu, meningkat menjadi 67,6 pada siklus dua, dan mencapai 80,5 pada siklus tiga.



Grafik 12. Perbandingan N-Gain Masing-Masing Indikator Siklus 1,2,3

Berdasarkan grafik dua belas, tampak bahwa N-gain untuk indikator pertama pada siklus kedua dan ketiga tetap pada nilai 0,2, yang termasuk dalam kategori rendah. Indikator kedua mengalami penurunan N-gain dari 0,3 pada siklus kedua menjadi 0,2 pada siklus ketiga. Sebaliknya, indikator ketiga menunjukkan peningkatan, dengan N-gain naik dari 0,3 pada siklus kedua menjadi 0,4 pada siklus ketiga. Media pembelajaran interaktif yang digunakan pada siklus kedua dan ketiga adalah sama, berbeda dari siklus pertama. Pada siklus kedua dan ketiga, media yang digunakan adalah LKPD untuk meningkatkan keterampilan murid dalam menciptakan, melakukan, dan menjelaskan hal-hal baru.

4. SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kompetensi guru, motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika topik *Shapes* di kelas 1 SD XYZ telah dilakukan melalui tiga siklus yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Peningkatan ini terjadi sepanjang proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Selama penelitian, nilai rata-rata kompetensi guru meningkat dari siklus satu ke siklus tiga. Media seperti *slides Canva*, *wordwall*, dan LKPD terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar murid. Pada pembelajaran matematika dengan topik *Shapes*, terjadi peningkatan nilai rata-rata murid dari siklus satu hingga siklus tiga. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini juga terbukti meningkatkan motivasi belajar murid kelas 1 SD XYZ. Peningkatan tersebut tercermin dari kemampuan murid dalam menunjukkan inisiatif, antusiasme, dan ketekunan belajar. *Google Classroom*, *website Pattern Blocks*, dan LKPD terbukti meningkatkan keterampilan pemecahan masalah murid. Nilai rata-rata murid dalam keterampilan ini meningkat dari siklus satu ke siklus tiga. Selain itu, media pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kreatif murid kelas 1 SD XYZ. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif terlihat dari kemampuan murid dalam merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan rencana yang dipilih, dan melakukan evaluasi. Media seperti *Google Classroom*, *website Pattern Blocks*, dan LKPD juga meningkatkan kemampuan murid dalam menghasilkan ide baru, melakukan hal baru, dan menjelaskan hal baru kepada orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan. Untuk guru yang mengajar kelas 1 SD: (1) Sesuaikan media pembelajaran interaktif dengan materi yang diajarkan; (2) Berikan penjelasan tentang penggunaan media interaktif sebelum murid menggunakannya secara mandiri; (3) Gunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dalam pelajaran matematika dengan topik *Shapes*; dan (4) Jadikan hasil penelitian ini acuan untuk meningkatkan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, dan berpikir kreatif murid. Untuk peneliti lain: (1) Gunakan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian serupa menggunakan media pembelajaran interaktif; (2) Pertimbangkan penelitian ini sebagai alat ukur kompetensi lain dengan media pembelajaran interaktif; (3) Sesuaikan pemilihan media pembelajaran interaktif dengan kondisi kelas; dan (4) Pilih indikator kompetensi yang sesuai dengan kondisi kelas masing-masing.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

Anam, H. F. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo: Unusida Press.

Anggraeni, S., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5313-5327.

- Damanik, B. E. (2022). *Macam Variabel yang Mempengaruhi Motivasi Belajar (Kompetensi, Fasilitas, Lingkungan Belajar)*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Elshareif, E., & Mohamed, E. (2021). The Effects of E-Learning on Students' Motivation to Learn in Higher Education. *Online Learning Journal*, 128-143.
- Hagi, N. A., & Mawardi. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 463-471.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI Press.
- Hasanah, M., & Haerudin. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Statistika. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 233-243.
- Muhyani, Nusaibah, & Sutisna, N. (2022). Improving Creative Thinking Ability and Achievement with Problem-Based Learning in Science Subjects. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 38-49.
- Ndiung, S., Sariyasa, Jehadus, E., & Apsari, R. (2021). The Effect of Treffinger Creative Learning Model with the Use RME Principles on Creative Thinking Skill and Mathematics Learning Outcome. *International Journal of Instruction*, 873-888.
- Ningsih, S., Disman, Ahman, E., Suwatno, & Riswanto, A. (2020). Effectiveness of Using the Project-Based Learning Model in Improving Creative-Thinking Ability. *Universal Journal of Education Research*, 1628-1635.
- Permata, E., Denny M, Y., Irwanto, & Fatkhurokhman, M. (2021). Pelatihan Komputer Microsoft Office dan Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SDIT Al Muhajirin. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(5), 413-420.
- Pratiwi, D., & Alyani, F. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Pada Materi Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 136-142.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 2099-2104.
- Ramadhani, H. P. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA tentang Siklus Air melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 148-153.
- Saiful. (2021). *Peningkatan Kompetensi Guru*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Salihin, S., & Andriany, L. (2024). Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara Pada Abad Ke-21. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya (MORFOLOGI)*, 164-179.
- Saputri, Y., & Wardani, K. W. (2021). Meta Analisis: Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 935-948.

- Sirait, J. E. (2021). Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *DIEGESIS: Jurnal Teologi*, 49-69.
- Toha, A., & Khasanah, F. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 145-156.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widyastuti, R., & Airlanda, G. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1120-1129.