

Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Pada Materi Peluang

Fregita Habuke¹, Evi Hulukati², Khardiyawan A.Y Pauweni³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Gorontalo, Bone Bolango 96119, Indonesia

*Penulis Korespondensi. Email: fregitahabuke198@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan media pembelajaran interaktif articulate storyline di SMP N 2 Telaga Biru. Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 20 orang. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah observasi dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data observasi guru, observasi siswa dan analisis hasil tes kemampuan pemecahan masalah. Prosedur penelitian yang dilakukan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara bertahap dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian berdasarkan tes dan observasi yang didapatkan dari dua siklus tersebut bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa meningkat pada tahap siklus II.

Kata Kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah; Media Pembelajaran Interaktif; Articulate Storyline

Abstract

This study aims to improve students' mathematical problem-solving ability using articulate storyline interactive learning media in SMP N 2 Telaga Biru. This research is a Classroom Action Research. The subjects are grade VIII students consisting of 20 students. The data collection techniques include observation and test. The data analysis includes data analysis of teacher observations, student observations, and analysis of problem-solving ability test results. The research procedure includes action planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted in stages with two cycles, namely cycle I and cycle II. The tests and observations obtained from the two cycles showed that students' mathematical problem-solving ability increased in cycle II.

Keywords: Problem Solving Ability; Interactive Learning Media; Articulate Storyline

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses mengembangkann daya nalar, keterampilan, dan etika kehidupan terhadap kemampuan yang setiap orang miliki. Jika proses pendidikan dilaksanakan secara efektif maka dapat dikatakan mutu pendidikan sangat tinggi, dan manusia mendapatkan pengalaman yang bermakna bagi dirinya. Dalam pendidikan matematika, melalui kemampuan-kemampuan yang ada dalam matematika diinginkan dapat tercipta generasi yang memajukan bangsa Indonesia ini yang jujur, mampu dalam berpikir logis, mampu dalam berpikir rasional, jujur, efektif, efisien dan cermat. Secara umum, pendidikan matematika memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung siswa, menumbuhkan kemampuan penalaran, kemampuan analisis, kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu dari banyaknya kemampuan yang harus ada dalam diri siswa. Kemampuan tersebut yaitu kemampuan memahami masalah, menginterpretasikan masalah ke dalam model matematika, kemampuan mengolah serta kemampuan menemukan penyelesaian dari permasalahan yang ditemui. Serupa halnya dengan menurut Pauweni dan Iskandar [1] yang mengemukakan bahwa pemecahan masalah matematika menjadi suatu kemampuan yang paling dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari agar supaya dalam menyelesaikan suatu persoalan yang ditemukan mendapatkan solusi yang tepat sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat meningkat dan juga kemampuan berpikir sangat penting dalam bidang matematika lebih khususnya dalam memecahkan matematika siswa. Hal tersebut disebabkan. Oleh karena itu, sangat diperlukann peranan dari guru seperti peningkatankualitas pembelajaran dikelas. Menurut Sumartini [2] bahwa pemecahan masalah yaitu proses untuk memperoleh solusi dari kesulitan atau masalah-masalah yang ditemukan dalam mencapai sesuatu yang dituju. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Siswono [3] bahwa pemecahan masalah ialah suatu usaha seseorang untuk menghadapi atau mengatasi masalah saat suatu solusi atau cara dari solusi tersebut belum jelas. Pemecahan masalah matematika disebut juga sebagai suatu proses atau upaya siswa dalam menemukan sebuah solusi atau penyelesaian dari persoalan matematika yang tidak rutin dihadapi Selain itu, Menurut Usman dkk [4] bahwa kemampuan dalam memecahkan masalah merupakan kemampuan yang tidak hanya untuk seseorang yang akan mempelajari matematika, tetapi juga untuk mereka yang akan menggunakan kemampuan tersebut pada bidang dan dalam kehidupan lainnya. Kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu suatu kesanggupan, kecakapan, kekuatan siswa untuk melakukan sebuah penilaian atas sesuatu yang dapat dilakukan dalam rangka untuk memenuhi target dari tujuan pembelajaran matematika itu sendiri.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika, seharusnya proses pembelajaran disusun dan dilakukan sesuai dengan harapan yang ada. Penyusunan rencana pembelajaran dan proses pengelolaan kelas dengan strategi dan metode pengajaran yang tepat merupakan suatu upaya guru dalam mendapatkan keberhasilan tindakan kelas dalam proses pembelajaran matematika. Sehingga, siswa akan memberikan tindakan balik yang positif terhadap pembelajaran tersebut. Tetapi, kondisi ini bertentangan dengan kondisi yang terjadi pada proses pembelajaran matematika masa kini. Belajar matematika merupakan aktivitas yang tidak disukai siswa. Proses pembelajaran yang tidak bervariasi dengan media seadanya yang digunakan guru masih mewarnai pembelajaran matematika di sekolah. Siswa sering mengeluh pada saat pembelajaran dikarenakan materi matematika banyak memerlukan proses berpikir tingkat tinggi serta pengelolaan kelas yang kurang tepat. Hal ini tentu menyebabkan kurangnya antusias dan keaktifan siswa mengikuti pelajaran matematika. Oleh karena itu, untuk membuat siswa tidak merasa bosan dalam belajar matematika maka sangat diperlukan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran matematika tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Telaga Biru, data yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa masih banyak yang belum mampu menganalisis soal yang berorientasi pada masalah, diantaranya siswa belum mampu memahami masalah yang ada dan menentukan rencana yang harus dilakukan dalam memecahkan masalah itu. Kemudian siswa juga masih kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita. Kebanyakan kemampuan siswa terbatas pada memahami serta menyelesaikan soal rutin sesuai contoh soal yang disampaikan guru, siswa masih kesulitan dalam memahami dan menganalisis jenis soal yang cara penyelesaiannya menggabungkan konsep yang sementara dipelajari dengan yang sudah dipelajari sebelumnya. Hal tersebut berarti siswa belum paham betul konsep yang harus digunakan dalam penyelesaian masalah matematika dan belum memahami tahapan penyelesaian masalah matematis.

Dari permasalahan diatas, dalam pembelajaran matematika dipandang perlu adanya suatu cara yang harus dilakukan guru agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Salah satu terobosan yang bisa dilakukan guru ialah dengan memanfaatkan teknologi canggih yang ada saat ini berupa media pembelajaran interaktif. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Rima [5] yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media antara lain (1) pembelajaran lebih menyenangkan, (2) isi

dari materi jelas, (3) siswa akan tidak mudah merasa bosan, (4) siswa lebih aktif dalam belajar, (5) meningkatkan proses pembelajaran, (6) memotivasi siswa dalam belajar, (7) merangsang kepekaan siswa, dan (8) terjadinya komunikasi langsung. Suatu solusi yang tepat dalam pembelajaran matematika pembelajaran ialah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Belajar matematika menggunakan media ini bisa membantu guru dalam mengajarkan dan menyampaikan materi matematika dengan mudah berupa konsep dasar, berbagai contoh soal yang sesuai dengan materi, serta evaluasi dengan tingkat pemecahan masalah yang variatif. Hal ini selaras dengan pendapat Norma dkk [6] yaitu penggunaan media ini dirancang untuk memudahkan guru menjelaskan materi pelajaran dan juga memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut. Selain itu, materi pembelajaran dapat dikreasikan sehingga terlihat lebih bervariasi menarik dan mudah dimengerti, serta suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Guru dapat terbantu dalam membuat pola penyajian yang interaktif melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Berkaitan dengan hal diatas, pendapat lain juga dikemukakan oleh Lestari [7] bahwa dalam media interaktif, interaksi adalah salah satu fitur yang terlihat dalam multimedia yang dapat membuat proses pembelajaran yang aktif, tidak hanya bisa digunakan para pengguna untuk melihat atau mendengar tetapi juga dapat melakukan sesuatu dengan menjawab pertanyaan dari komputer atau aktif pada simulasi yang sediakan komputer. Pendapat lain dikemukakan oleh Kadaruddin [8] media interaktif berisi informasi yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya sehingga menjadi rangkaian yang saling berkaitan. Setiap pengguna bisa dengan bebas memilih dan mengakses setiap tautan informasi apapun yang mereka inginkan. Sehingga siswa merasa lebih bersemangat dan tertarik dalam belajar matematika, dapat memahami masalah, serta menemukan penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi dengan berbekal konsep dasar yang dijelaskan guru secara interaktif melalui media pembelajaran tersebut.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian tindakan kelas menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas ialah suatu proses analisis sebuah masalah dalam pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memecahkan masalah tersebut melalui refleksi diri melalui tindakan-tindakan yang dirancang serta mengamati setiap pola perubahan terhadap tindakan yang telah dilakukan yang berpengaruh pada tindakan tersebut [9]. Selain itu, menurut Arikunto dkk [10] bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) dapat disebut juga sebagai jenis penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menunjukkan prosesnya maupun hasil dari yang melakukan penelitian tindakan kelas dalam pembelajarannya di kelas. Penelitian tindakan ini dilakukan untuk melihat perubahan kemajuan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dilihat dari penggunaan media pembelajaran interaktif articulate storyline. Desain penelitian ialah suatu perencanaan pemilihan jenis penelitian yang akan digunakan untuk menjawab tujuan penelitian [11]. Penelitian ini menggunakan desain penelitian menurut Kemmis dan McTaggart. Menurut Kurniasih [12] setiap siklus terdapat empat komponen, yakni perencanaan (*planning*), perlakuan/tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan reflektif (*reflecting*). Dalam satu siklus terdapat hubungan dari keempat komponen tersebut.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi dan tes. Teknik observasi yaitu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dan data tersebut dapat diamati oleh peneliti dalam teknik pengumpulan data [13]. Menurut Sukardi [14] observasi yang fleksibel dan terbuka untuk dapat menemukan masalah yang muncul baik yang diharapkan ataupun yang tidak diharapkan merupakan suatu observasi tersebut dapat dikatakan yang baik. Dalam mengumpulkan data tentang aktifitas guru dan siswa selama berjalannya proses pembelajaran dikelas yaitu melalui teknik observasi yang akan dilakukan. Menurut Safithry [15] tes merupakan suatu alat penelitian dalam bentuk tulisan guna mengamati atau mencatat prestasi siswa yang sesuai dengan sasaran penilaian yang telah ditentukan, dan tes yang akan dilakukan ialah tes tulis berbentuk essay untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah serta presentase ketuntasan.

Dalam pembuktian keabsahan instrument dalam penelitian, hal yang akan dilakukan terlebih dahulu yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas berhubungan dengan ketetapan alat pengukuran terhadap sesuatu yang dinilai sehingga dapat benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai [16]. Rumus korelasi product moment yang akan dioperasikan dalam pengujian validitas dalam penelitian ini [17]. Dalam penelitian ini, pengujian validitas tes dilakukan melalui dua bentuk yaitu validitas konstruksi dan validitas empirik. Menurut Ananda dan Rafida [18] validasi konstruk ialah validasi yang menguji sejauh mana item-item insrumen dapat mengukur sesuatu yang benar-benar dimaksudkan yang akan diukur sesuai dengan definisi konseptual yang telah ditetapkan. Kemudian untuk validasi empirik yaitu diartikan sebagai validasi yang ditentukan berdasarkan instrumen itu sendiri maupun hasil ukur instrumen lain diluar dari instrumen itu sendiri. Reliabilitas instrumen penelitian merupakan alat yang menunjukkan hasil tidak berubah (konsisten, ajeg). Sekalipun pengukurannya diujikan pada subyek yang sama pula meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda serta waktu dan tempat yang berbeda pula tetap akan menghasilkan pengukurannya tetap sama. uji reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach. Menurut Sugiono [19] bahwa pengujian reliabilitas dengan teknik tersebut dilakukan pada data berjenis interval/essay.

Menurut Siyoto [20] analisis data yaitu suatu proses yang penting dalam melakukan sebuah penelitian. Hal tersebut terdapat pendapat yang mengatakan bahwa data-data yang diperoleh peneliti bisa menerjemahkan data-data yang diperoleh menjadi hasil yang bersesuaian dengan kaidah ilmiah melalui proses analisis data-data ini. Proses tersebut berfungsi untuk menemukan makna, nilai, dan arti yang terdapat dalam data-data yang diperoleh tersebut. Teknik yang dilakukan secara bertahap dan berlanjut digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini. Analisis data yang dilakukan yaitu:

2.1 Analisis Data Observasi

Data yang didapatkan dari hasil observasi guru dan siswa dengan menggunakan lembar pengamatan dianalisa dan diolah dengan menghitung jumlah aspek pada setiap kriteria. Hasil observasi disajikan dalam bentuk kalimat yang memberi gambaran aktivitas guru dan respon siswa saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Lembar Observasi Guru dan Siswa

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Tidak Baik	Guru tidak melakukan aspek yang diamati
2.	Kurang Baik	Guru melakukan aspek yang diamati tetapi kurang sesuai
3.	Cukup	Guru melakukan aspek yang diamati dengan cukup
4.	Baik	Guru melakukan aspek yang diamati dengan baik
5.	Sangat Baik	Guru melakukan aspek yang diamati dengan sangat baik

2.2 Analisis Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Peneliti menentukan kategori skor yang diperoleh siswa pada saat peneliti telah memperoleh skor dari tes akhir yang dikerjakan siswa yang telah diberi skor terlebih dahulu oleh peneliti. Pembuatan kriteria bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika, dan selanjutnya melihat apakah kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat dari sebelum dilakukannya penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari dua siklus tahapan yang dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan yaitu dua kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk pelaksanaan tes akhir siklus 1, satu kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran siklus 2 dan juga satu kali pertemuan untu

pelaksanaan tes untuk akhir siklus 2. Proses tindakan kelas pada siklus ini terdiri dari 4 tahap ialah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yang diperoleh disajikan dalam data hasil pengamatan kegiatan guru, juga data hasil pengamatan kegiatan siswa, dan data hasil tes kemampuan pemecahan masalah pada materi peluang.

3.1 Hasil Tindakan Siklus I

3.1.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru

Penilaian/observasi terhadap kegiatan guru dalam proses pembelajaran terdiri dari 19. Pertemuan pertama, aspek penilaian yaitu 3 aspek pada kegiatan membuka pelajaran, 14 aspek pada kegiatan mengelola kegiatan pembelajaran, dan 2 aspek kegiatan menutup pembelajaran. Pada pertemuan ini terdapat 6 aspek yang mencapai kategori cukup baik yaitu memberikan apersepsi, mendorong siswa untuk menyimak materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, menjelaskan cara menyelesaikan masalah, menumbuhkan keaktifan siswa, dan merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan serta terdapat 1 aspek yang termasuk kategori tidak baik yaitu bertanya kepada setiap kelompok mengenai informasi yang ditemukan dalam masalah yang disajikan. Dengan demikian, pada pertemuan pertama terdapat 7 aspek yang mencapai kategori belum baik. Pada pertemuan kedua terdapat 4 aspek mencapai kategori cukup baik yaitu aspek mendorong siswa untuk menyimak materi pelajaran, menjelaskan cara menyelesaikan masalah, menumbuhkan keaktifan siswa, dan merefleksi pembelajaran serta terdapat 1 aspek mencapai kategori tidak baik yaitu meminta siswa menarik kesimpulan dari materi yang telah didapatkan. Dengan demikian pada pertemuan kedua ini terdapat 5 aspek yang mencapai kategori belum baik.

Berdasarkan kriteria kegiatan guru dalam proses pengelolaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dengan rencana pembelajaran (RPP) yang ada, kemampuan guru mengelola pembelajaran pada siklus satu ini seperti pada tabel 4.1 yaitu total skor semua aspek yang memenuhi indikator capaian baik atau sangat baik yaitu 68,43%.

3.1.2 Hasil Observasi Kegiatan Siswa

Pengamatan terhadap kegiatan siswa dilakukan oleh rekan peneliti sebagai pengamat/observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian/observer yang dilakukan terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran terdiri dari 18 aspek yaitu 3 aspek pada kesiapan dalam mengikuti pelajaran, 13 aspek pada partisipasi dan kerja sama siswa dan 2 aspek pada kegiatan akhir pembelajaran. Pada pertemuan pertama terdapat 6 aspek mencapai kategori cukup baik yaitu aspek menyimak penyampaian materi dari guru, terlibat dalam proses penyelesaian masalah, memberikan tanggapan/masukan kepada kelompok presentasi, menyimak penjelasan dari guru tentang cara menyelesaikan masalah, aktif dalam proses pembelajaran, dan membuat kesimpulan tentang tahapan-tahapan pemecahan masalah serta 1 aspek termasuk kategori tidak baik yaitu menyampaikan informasi yang ditemukan dalam masalah. Maka dari itu, pada pertemuan pertama ini terdapat 7 aspek mencapai kategori belum baik. Selanjutnya, pada pertemuan kedua terdapat 5 aspek mencapai kategori cukup baik yaitu menyimak penyampaian materi dari guru, terlibat dalam proses penyelesaian masalah, memberikan tanggapan/masukan kepada kelompok presentasi, menyimak penjelasan dari guru tentang cara menyelesaikan masalah, dan aktif dalam proses pembelajaran serta terdapat 1 aspek mencapai kategori tidak baik yaitu menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, pertemuan kedua ini terdapat 6 aspek mencapai kategori belum baik. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *articulate storyline* pada siklus satu ini, kegiatan siswa secara keseluruhan rata-rata total perolehan aspek yang memenuhi indikator baik atau sangat baik yaitu 63,44%.

3.1.3 Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Tes ini di berikan kepada 20 orang siswa dengan jumlah tes sebanyak 8 butir soal dimana skor maksimum adalah 100, dan ketuntasan untuk masing-masing individu sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah minimal 80%. Mengacu pada data hasil tes kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika setelah menerapkan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate storyline* menunjukkan bahwa dari hasil analisis yang dilakukan peneliti, dari jumlah 20 siswa diperoleh 14 siswa tuntas dengan persentase 70% yang memperoleh Skor sama atau diatas 70, sedangkan siswa tidak tuntas ada 6 orang dengan persentase 30% yang memperoleh skor dibawah 70. Hasil tersebut memaparkan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika karena telah memenuhi indikator kinerja keberhasilan tindakan.

3.2 Hasil Tindakan Siklus II

3.2.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru

Observasi yang dilakukan untuk mengamati kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran terdiri dari 19. Pertemuan siklus ini, aspek penilaian yaitu 3 aspek pada kegiatan membuka pelajaran, 14 aspek pada kegiatan mengelola kegiatan pembelajaran, dan 2 aspek kegiatan menutup pembelajaran. Pada pertemuan ini terdapat 3 aspek yang mencapai kategori cukup baik yaitu memberikan apersepsi, mendorong siswa untuk menyimak materi pelajaran, dan meminta siswa membuat kesimpulan dari materi pelajaran yang telah didapatkan. Dengan demikian, pada pembelajaran ini terdapat 3 aspek yang mencapai kategori belum baik.

Berdasarkan kriteria kegiatan guru dalam proses pengelolaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dengan rencana pembelajaran (RPP) yang ada, kemampuan guru mengelola pembelajaran pada siklus kedua ini seperti pada tabel 4.5 yaitu total skor semua aspek yang memenuhi indikator capaian baik atau sangat baik yaitu 84,21%.

3.2.2 Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa

Observer yang dilakukan terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran terdiri dari 18 aspek yaitu 3 aspek pada kesiapan dalam mengikuti pelajaran, 13 aspek pada partisipasi dan kerja sama dan 2 aspek pada kegiatan akhir pembelajaran. Pada pertemuan ini terdapat 3 aspek yang mencapai kategori cukup baik yaitu menyimak materi pelajaran, memberikan tanggapan/masukan kepada kelompok presentasi, menarik kesimpulan dari materi yang telah didapatkan. Dengan demikian, pada pertemuan tahapan ini terdapat 3 aspek yang mencapai kategori belum baik.

Pembelajaran yang menggunakan media interaktif *articulate storyline* pada siklus kedua ini, kegiatan siswa secara keseluruhandengan rata-rata total perolehan aspek yang memenuhi indikator baik atau sangat baik yaitu 83,33%.

3.2.3 Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Tes ini di berikan kepada 20 orang siswa sama seperti pada siklus pertama dengan jumlah tes sebanyak 5 butirsoal dimana skor maksimum adalah 100, ketuntasan untuk masing-masing individu berdasar pada indikator keberhasilan yang ditentukan adalah minimal 80%. Dapat dilihat dari hasil penyelesaian soal tes kemampuan pemecahan masalah setelah diterapkan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate storyline* menunjukkan bahwa dari 20 siswa diperoleh 16 siswa tuntas memiliki persentase 80% yang memperoleh Skor sama atau diatas 70, sedangkan terdapat 4 siswa tidak tuntas dengan persentase 20% yang memperoleh skor dibawah 70. Hasil tersebut memaparkan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika karena telah memenuhi indikator kinerja keberhasilan tindakan.

Tabel 2. Hasil Capaian Siklus I dan II

No.	Sumber Data	Siklus I	Siklus II
1.	Observasi Kegiatan Guru	68,43%	84,21%
2.	Observasi Kegiatan Siswa	63,88%	83,33%
3.	Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	70,00%	80,00%

Pada proses pembelajaran siklus I, diperoleh hasil pengamatan guru rata-rata capaian keberhasilannya berada pada kategori belum baik, Selanjutnya pada kegiatan siswa observer mengisi lembar pengamatan sesuai keadaan dan situasi yang terjadi saat proses pembelajaran di kelas rata-rata capaian keberhasilannya berada pada kategori belum baik. Pun juga dengan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa belum memenuhi kategori keberhasilan yang ditentukan yaitu dari 20 orang siswa ada 14 orang siswa yang tuntas, dan 6 orang tidak tuntas. Sehingga penelitian ini berlanjut pada siklus II. Proses pembelajaran pada siklus II, hasil pengamatan kegiatan guru dan kegiatan siswa sudah mencapai kategori baik diantaranya dalam menumbuhkan keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran dan menyampaikan materi pelajaran dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif karena hal tersebut selaras dengan yang dikatakan Hamid dkk (2020) bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan/antusias siswa dan interaksi antar siswa, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif serta dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan yang belum mencapai kategori baik pada siklus sebelumnya dapat mencapai kriteria baik pada siklus II. Dengan demikian, data hasil tes kemampuan pemecahan masalah dalam siklus II meningkat dan memenuhi indikator kinerja keberhasilan yang ditentukan.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diamati pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan. Maka dari itu, penelitian tindakan ini tidak akan dilanjutkan ke siklus III atau seterusnya. Sehingga dapat ditetapkan hipotesis tindakan penelitian pelaksanaan kegiatan belajar di kelas yang menerapkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada materi peluang terbukti dan dapat diterima secara kaidah ilmiah.

4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan berdasarkan penelitian dan hasil pembahasan diatas bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi peluang mengalami peningkatan setelah dilakukan proses pembelajaran yang menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *articulate storyline* dengan dua siklus tahapan pembelajaran. Sehingga hal itu berarti bahwa pembelajaran tersebut yang menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* mampu memberikan pengaruh positif dan berpotensi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika maka hipotesis dapat diterima.

Referensi

- [1] K. A. Y. Pauweni and M. E. B. Iskandar, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem Based Learning Pada Materi Bilangan Pecahan," *Euler J. Ilm. Mat. Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, pp. 23–28, Apr. 2021, doi: 10.34312/euler.v8i1.10372.
- [2] T. S. Sumartini, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah," *Mosharafa J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, pp. 148–158, Aug. 2018, doi: 10.31980/mosharafa.v5i2.270.
- [3] T. Y. E. Siswono, *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

- [4] Y. Damiyanti and L. Zanthi, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMK Pada Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Dua Variabel dengan Pendekatan Problem Based Learning", *joe*, vol. 1, no. 3, pp. 147-154, Apr. 2019.
- [5] E. Rima, *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2016.
- [6] N. D. Shalikhah, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran," *War. LPM*, vol. 20, no. 1, pp. 9–16, Jun. 2017, doi: 10.23917/warta.v19i3.2842.
- [7] A. A. Dju, A. D. Mohidin, N. Bitu, S. Ismail, and R. Resmawan, "Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung," *Jambura J. Math. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 83–89, Oct. 2020, doi: 10.34312/jmathedu.v1i2.7613.
- [8] K. Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran berbasis Powerpoint*. Yogyakarta : Deepublish, 2018.
- [9] W. Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana, 2016.
- [10] S. S. Arikunto dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- [11] I. M. Indra dan I. Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- [12] I. Kurniasih dan B. Sani, *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*. Yogyakarta: Kata Pena, 2014.
- [13] B. Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana, 2017.
- [14] S. Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2021.
- [15] E. A. Shafitrihy, *Asessmen Teknik Tes dan Non Tes*. Malang: CV IRDH, 2018.
- [16] S. Sudjana, *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- [17] R. Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [18] R. Ananda dan T. Rafida, *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- [19] S. Sugiyono, *Statistika Nonparametris untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- [20] S. Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.