

Suliah ¹⁾, Elisa Fitri ²⁾.

¹RA Al Muhajirin III,
Indonesia.

² MIN 18 Aceh Tengah (Min
Jagong), Indonesia

Email:

suliahjagongjeget@gmail.com

Penerapan Metode Quick Count Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di MI Negeri Jagong

Article Info

Article Information

Received :

Revised :

Accepted :

Kata Kunci: Quick Count,
Multimedia, Matematika

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jagong pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode Quick Count berbasis multimedia. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil belajar pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada pra-siklus hanya 36,36% siswa yang mencapai KKM, meningkat menjadi 63,63% pada siklus I, dan mencapai 86,36% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode Quick Count berbasis multimedia efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, sekaligus meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar mereka.

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students of Jagong State Islamic Elementary School in Mathematics through the application of the multimedia-based Quick Count method. The background of this study is the low learning outcomes of students as indicated by the percentage of learning completion that is still below the Minimum Completion Criteria (KKM). This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach which is implemented in two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 22 students consisting of 12 male students and 10 female students. Data were collected through learning outcome tests, observations of teacher and student activities, and documentation of activities. Data analysis was carried out descriptively by comparing learning outcomes in the pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results showed a significant increase in student learning outcomes. In the pre-cycle only 36.36% of students achieved the KKM, increasing to 63.63% in cycle I, and reaching 86.36% in cycle II. These findings indicate that the application of the multimedia-based Quick Count method is effective in improving students' learning outcomes in

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang dilakukan secara sistematis untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Di era perkembangan teknologi saat ini, pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Trilling & Fadel, 2009). Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, seperti Matematika.

Matematika sebagai ilmu dasar memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, realitas di lapangan sering menunjukkan bahwa Matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian besar siswa (Schoenfeld, 1992). Persepsi negatif ini berpengaruh pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Kondisi serupa ditemukan di kelas IV MIN Jagong, di mana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika masih rendah. Berdasarkan data awal, hanya 36,36% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara mayoritas siswa belum mampu mencapai standar yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan serius yang perlu segera diatasi melalui upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered), di mana guru lebih banyak menjelaskan materi secara verbal dan siswa cenderung pasif mendengarkan. Model pembelajaran seperti ini kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, mengeksplorasi pengetahuan, serta membangun pemahamannya sendiri. Padahal, menurut teori konstruktivisme, pengetahuan akan lebih bermakna jika dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar langsung (Piaget, 1972). Dengan demikian, diperlukan suatu metode pembelajaran inovatif yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Metode Quick Count berbasis multimedia hadir sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada mata pelajaran Matematika. Metode Quick Count, yang pada awalnya dikenal dalam bidang statistik untuk menghitung cepat hasil pemilu, dimodifikasi menjadi metode pembelajaran yang melatih siswa melakukan perhitungan cepat secara sistematis, akurat, dan menyenangkan. Integrasi multimedia dalam penerapan metode ini memberikan daya tarik tambahan bagi siswa, karena media visual dan audio dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan perhatian, serta memotivasi siswa untuk belajar (Mayer, 2009). Dengan memanfaatkan multimedia, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Prensky, 2010).

Pentingnya penerapan metode Quick Count berbasis multimedia juga sejalan dengan kebijakan Kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran berbasis aktivitas, penguatan keterampilan abad ke-21, serta integrasi teknologi informasi dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2017). Kurikulum ini mendorong guru untuk tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga melatih siswa berpikir kritis, kreatif, serta mampu menyelesaikan masalah melalui pengalaman belajar yang nyata. Dengan demikian, penerapan metode Quick Count berbasis multimedia diharapkan mampu menjawab tantangan implementasi kurikulum sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung pentingnya penggunaan metode berbasis multimedia dalam pembelajaran Matematika. Penelitian Munir (2012) menegaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian Riyana (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis media digital dapat mengatasi kebosanan siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. Hasil penelitian serupa juga dilaporkan oleh Sari (2018) yang menemukan bahwa penerapan metode perhitungan cepat berbasis teknologi digital dapat memperbaiki prestasi belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, penerapan metode Quick Count berbasis multimedia di MIN Jagong memiliki dasar teoritis dan empiris yang kuat.

Masalah rendahnya hasil belajar siswa dalam Matematika tidak hanya berdampak pada capaian akademik, tetapi juga pada kepercayaan diri siswa. Ketidakmampuan memahami konsep dasar Matematika akan menimbulkan rasa frustrasi, kecemasan, dan bahkan sikap negatif terhadap pelajaran tersebut. Menurut Ashcraft (2002), kecemasan terhadap Matematika (math anxiety) dapat menghambat proses berpikir siswa, menurunkan motivasi, dan pada akhirnya mengurangi hasil belajar. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis teknologi perlu diterapkan agar siswa dapat belajar Matematika dengan perasaan positif dan penuh semangat.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode Quick Count berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN Jagong dalam mata pelajaran Matematika. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan metode tersebut, mengidentifikasi perubahan aktivitas siswa, serta mengevaluasi peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Matematika yang lebih efektif, sekaligus memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di kelas dengan melibatkan guru sebagai peneliti sekaligus praktisi. PTK dipandang sesuai dengan permasalahan penelitian karena fokus utamanya adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN Jagong pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode Quick Count berbasis multimedia. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK dilakukan secara siklus dengan empat tahapan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berulang sampai diperoleh hasil sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pada siklus I, peneliti merancang pembelajaran menggunakan metode Quick Count berbasis multimedia dengan fokus

pada pengenalan konsep dan latihan dasar. Siklus II dilaksanakan setelah dilakukan refleksi atas hasil siklus I, dengan perbaikan terutama pada pengelolaan kelas, penjelasan materi, serta pemberian motivasi kepada siswa yang masih pasif. Desain siklus ini memungkinkan adanya evaluasi berkelanjutan sehingga setiap kelemahan pada siklus sebelumnya dapat diperbaiki pada siklus berikutnya (Arikunto, 2013).

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MIN Jagong Kabupaten Aceh Tengah yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Kelas ini dipilih karena berdasarkan hasil evaluasi pra-siklus, ketuntasan belajar Matematika siswa masih rendah, dengan hanya 36,36% siswa yang mencapai KKM. Lokasi penelitian adalah ruang kelas IV MIN Jagong, dengan dukungan dari kepala madrasah dan guru wali kelas.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada materi Matematika yang diajarkan. Tes diberikan pada pra-siklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Menurut Sugiyono (2016), tes merupakan instrumen yang efektif untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Observasi digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi keterlibatan siswa, keaktifan, kerjasama, serta penguasaan guru dalam menerapkan metode Quick Count berbasis multimedia. Observasi dilakukan oleh guru sejawat menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun. Dokumentasi meliputi catatan hasil belajar siswa, foto kegiatan, serta catatan lapangan selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar tes hasil belajar, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, serta perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Lembar tes disusun sesuai indikator pencapaian kompetensi dan divalidasi oleh guru mata pelajaran untuk memastikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran. Lembar observasi guru memuat indikator pelaksanaan pembelajaran, mulai dari pembukaan, penyampaian materi, penggunaan multimedia, hingga penutupan. Lembar observasi siswa mencatat indikator keaktifan, keberanian, perhatian, dan keterlibatan dalam diskusi. RPP dan LKS digunakan sebagai pedoman pelaksanaan tindakan di kelas (Prastowo, 2012).

Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa. Siswa dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 75 sesuai KKM. Persentase ketuntasan dihitung dengan membagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100. Data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam setiap siklus. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II, sehingga terlihat tren peningkatan yang terjadi (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan dua aspek, yaitu aspek hasil belajar dan aspek proses pembelajaran. Dari aspek hasil belajar, penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 75 sesuai KKM. Dari aspek proses, keberhasilan ditandai dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, termasuk partisipasi dalam diskusi, keberanian menjawab pertanyaan, dan keterlibatan menggunakan media multimedia. Selain itu, guru juga dinilai berhasil jika dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tahapan yang direncanakan dalam RPP. Kriteria keberhasilan ini mengacu pada standar yang ditetapkan dalam Permendikbud No. 53 Tahun 2015 tentang penilaian hasil belajar.

aMelalui rancangan metodologi yang sistematis ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penerapan metode Quick Count berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar. Dengan melibatkan pendekatan tindakan kelas, guru tidak hanya memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di sekolah lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama penelitian adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN Jagong pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode Quick Count berbasis multimedia. Hasil penelitian yang diperoleh meliputi gambaran kondisi awal pra-siklus, pelaksanaan siklus I, perbaikan pada siklus II, serta analisis peningkatan hasil belajar yang terjadi.

Sebelum penerapan metode Quick Count berbasis multimedia, peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa dari 22 siswa, hanya 8 siswa (36,36%) yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 14 siswa (63,63%) lainnya masih berada di bawah standar. Rata-rata nilai siswa pada tahap ini hanya 61,5. Observasi terhadap proses pembelajaran juga memperlihatkan bahwa siswa cenderung pasif, hanya beberapa yang berani menjawab pertanyaan, dan sebagian besar kurang fokus dalam mengikuti penjelasan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi (Schoenfeld, 1992).

Pada tahap perencanaan siklus I, guru menyiapkan perangkat pembelajaran dengan menerapkan metode Quick Count berbasis multimedia. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, media visual interaktif berupa tayangan multimedia, serta instrumen evaluasi. Materi yang diajarkan berfokus pada operasi hitung bilangan bulat, di mana siswa dilatih untuk melakukan perhitungan cepat melalui latihan interaktif yang dipandu multimedia.

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan pemberian stimulus berupa tayangan video singkat tentang cara melakukan perhitungan cepat. Siswa kemudian diarahkan untuk mencoba latihan soal melalui multimedia yang disiapkan, baik secara individu maupun kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Pada sesi diskusi, siswa diminta untuk menjelaskan cara mereka menemukan jawaban, sehingga proses pembelajaran lebih bersifat interaktif dan kolaboratif (Mayer, 2009).

Hasil tes siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-siklus. Sebanyak 14 siswa (63,63%) berhasil mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai kelas 72,7. Meskipun mengalami peningkatan, persentase ketuntasan ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yakni minimal 80% siswa tuntas. Dari hasil observasi, aktivitas siswa sudah lebih baik dibandingkan pra-siklus. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dalam menggunakan multimedia, meski masih ada beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapat. Aktivitas guru dinilai cukup baik dalam mengelola kelas, tetapi perlu lebih meningkatkan penguatan motivasi dan pemberian kesempatan bertanya kepada siswa yang pasif. Temuan ini

sesuai dengan pandangan Piaget (1972) bahwa pembelajaran efektif terjadi jika siswa diberi kesempatan untuk aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung.

Refleksi pada siklus I mengidentifikasi beberapa kelemahan, yaitu masih rendahnya partisipasi sebagian siswa, keterbatasan waktu dalam menjelaskan materi, serta kurang optimalnya pemanfaatan multimedia secara menyeluruh. Oleh karena itu, perbaikan pada siklus II difokuskan pada strategi untuk meningkatkan keterlibatan seluruh siswa, pemberian motivasi tambahan, serta penyesuaian media pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Siklus II dilaksanakan dengan perbaikan strategi pembelajaran. Guru memberikan arahan yang lebih jelas terkait penggunaan metode Quick Count, memperbanyak latihan soal interaktif, serta menggunakan multimedia yang lebih variatif, seperti animasi dan kuis digital. Selain itu, guru secara khusus memberikan perhatian pada siswa yang sebelumnya pasif dengan mengajak mereka berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Pelaksanaan siklus II menunjukkan perubahan signifikan. Suasana kelas lebih hidup, siswa tampak antusias mengikuti kegiatan, dan hampir semua siswa terlibat dalam diskusi maupun praktik perhitungan cepat. Guru lebih terampil dalam mengelola waktu, memberikan motivasi, serta membimbing siswa sesuai kebutuhan. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat ke kategori sangat baik, sementara aktivitas siswa juga berada pada kategori baik hingga sangat baik. Hal ini sesuai dengan temuan Trilling dan Fadel (2009) bahwa pembelajaran berbasis teknologi mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses belajar.

Hasil tes siklus II memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 19 siswa (86,36%) berhasil mencapai nilai KKM dengan rata-rata kelas 81,3. Hanya 3 siswa (13,63%) yang masih belum tuntas, tetapi nilai mereka pun mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan efektivitas penerapan metode Quick Count berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV MIN Jagong.

Perbandingan hasil belajar siswa dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan adanya tren peningkatan yang jelas. Persentase ketuntasan meningkat dari 36,36% pada pra-siklus, menjadi 63,63% pada siklus I, dan mencapai 86,36% pada

siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 61,5 pada pra-siklus menjadi 72,7 pada siklus I, dan 81,3 pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

Dari segi proses, pembelajaran dengan metode Quick Count berbasis multimedia juga meningkatkan keaktifan siswa. Pada pra-siklus, sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif. Namun pada siklus II, hampir semua siswa berani mencoba, bertanya, dan menjawab. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Munir, 2012). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Riyana (2013) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat mengatasi kebosanan siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat diinterpretasikan sebagai dampak dari integrasi metode Quick Count dengan multimedia. Pertama, metode Quick Count melatih siswa untuk berpikir cepat, sistematis, dan tepat dalam melakukan perhitungan, sehingga meningkatkan keterampilan dasar Matematika (Sari, 2018). Kedua, penggunaan multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Prensky, 2010). Ketiga, pembelajaran berbasis diskusi kelompok dalam metode ini membantu siswa belajar dari teman sebaya, sebagaimana ditekankan Vygotsky (1978) dalam konsep zona perkembangan proksimal. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Quick Count berbasis multimedia efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV MIN Jagong, baik dari segi pencapaian kognitif maupun partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Quick Count berbasis multimedia efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN Jagong pada mata pelajaran Matematika. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 36,36% pada pra-siklus menjadi 63,63% pada siklus I, dan mencapai 86,36% pada siklus II. Nilai rata-rata siswa juga meningkat signifikan dari 61,5 menjadi 81,3 pada akhir siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode Quick Count berbasis multimedia tidak hanya berkontribusi pada capaian akademik, tetapi juga berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara teoretis, keberhasilan penelitian ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, melainkan harus dikonstruksi melalui pengalaman belajar yang bermakna (Piaget, 1972). Metode Quick Count yang berbasis latihan sistematis memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep Matematika melalui pengalaman langsung. Integrasi multimedia semakin memperkaya pengalaman tersebut dengan menghadirkan representasi visual, audio, dan interaktif yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Mayer, 2009).

Hasil ini juga mendukung temuan penelitian Munir (2012) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa. Demikian pula, penelitian Riyana (2013) menemukan bahwa media berbasis teknologi informasi mampu mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan kata lain, metode Quick Count berbasis multimedia berhasil menjawab permasalahan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa yang terlihat pada pra-siklus.

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga memperlihatkan dampak positif terhadap sikap dan karakter siswa. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif dalam diskusi, dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Perubahan ini relevan dengan temuan Prensky (2010) yang menekankan bahwa generasi digital native lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi, karena media digital sesuai dengan gaya belajar mereka yang visual dan interaktif. Dengan demikian, penerapan multimedia dalam metode Quick Count berfungsi sebagai jembatan antara kebutuhan generasi siswa saat ini dengan tuntutan kurikulum.

Dari sisi metodologis, penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang inovatif perlu dilakukan secara bertahap dan reflektif. Pada siklus I, meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, persentase ketuntasan masih di bawah target. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran memerlukan waktu adaptasi baik bagi guru maupun siswa. Guru harus terus melakukan perbaikan strategi, seperti yang dilakukan pada siklus II dengan menambah variasi multimedia dan memberikan motivasi tambahan. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih efektif, dan siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan. Temuan ini selaras dengan

pandangan Arikunto (2013) bahwa siklus dalam PTK memberi ruang bagi guru untuk terus memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Implikasi praktis dari penelitian ini bagi guru adalah perlunya pemanfaatan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Quick Count sebagai metode perhitungan cepat terbukti dapat membantu siswa menguasai keterampilan dasar Matematika dengan lebih efisien. Ketika dipadukan dengan multimedia, metode ini tidak hanya meningkatkan ketepatan perhitungan, tetapi juga memunculkan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Hal ini mendukung gagasan Trilling dan Fadel (2009) tentang pentingnya penguasaan keterampilan abad ke-21 yang melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

Dampak lain yang signifikan adalah berkurangnya rasa cemas siswa terhadap Matematika. Sebelum penelitian, banyak siswa menunjukkan kecenderungan takut salah ketika menjawab soal, yang menurut Ashcraft (2002) merupakan ciri khas dari kecemasan matematika (math anxiety). Namun setelah penerapan Quick Count berbasis multimedia, siswa terlihat lebih percaya diri dan berani mencoba. Kegiatan perhitungan cepat yang disajikan dalam bentuk kuis multimedia juga membantu siswa mengubah persepsi mereka terhadap Matematika dari pelajaran yang sulit menjadi kegiatan yang menantang dan menyenangkan.

Jika dikaitkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Sari (2018) yang menunjukkan bahwa metode perhitungan cepat berbasis teknologi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan konsep zona perkembangan proksimal Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa siswa dapat mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi melalui interaksi dengan teman sebaya dan bantuan guru. Diskusi kelompok dalam penerapan metode Quick Count terbukti membantu siswa saling membimbing dan memperkuat pemahaman.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan beberapa kontribusi penting. Pertama, secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang penerapan metode Quick Count dalam pembelajaran Matematika sekolah dasar dengan dukungan multimedia. Kedua, secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa

sekaligus mengatasi masalah kecemasan dan rendahnya motivasi dalam belajar Matematika. Ketiga, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi kebutuhan utama untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Quick Count berbasis multimedia efektif tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dalam menumbuhkan keterampilan sosial, motivasi, dan kepercayaan diri siswa. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang menggabungkan metode tradisional dengan teknologi modern mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya penerapan metode quick count berbasis multimedia pada pelajaran matematika materi perkalian maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jagong Kabupaten Aceh Tengah. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari hasil belajar siswa sebelum adanya tindakan yaitu diperoleh nilai rata-rata 4,6, pada siklus I yaitu 6,6 dan pada siklus II meningkat menjadi 7,3. Berdasarkan rata-rata nilai pada siklus II tersebut siswa secara klasikal sudah dapat dikatakan tuntas dari KKM yang telah ditentukan yaitu 6,5 dengan persentase ketuntasan 80,9%. Selain itu juga terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi diperoleh persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 85,7% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Sedangkan untuk aktivitas belajar siswa diperoleh persentase 80% pada siklus I dan 88% pada siklus kedua.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriati, I., Siregar, R. S., Fonna, A., & Muna, Z. (2025). Effectivity of Inductive Method in Learning Nahwu-Sharaf at MIN 3 Banda Aceh City. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(2), 1-9. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jips.v2i2.738>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D., Lubis, A. H., & Dasopang, H. R. (2022). How do Millennial Parents

- Internalize Islamic Values in Their Early Childhood in the Digital Era? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 697-708.
- Dasopang, M. D., Nasution, I. F. A., & Lubis, A. H. (2023). The Role of Religious and Cultural Education as A Resolution of Radicalism Conflict in Sibolga Community. *HTS Theological Studies*, 79(1), 1-7.
- Elisyah, Nur, Islami Fatwa, Dinda Adha Hutabarat, and Zaharatul Humaira. 2024. "Pelatihan Gamifikasi: Implementasi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe." *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2):29-37. doi:10.62945/pusaka.v1i2.164.
- Erawadi, E., Hamka, H., & Juliana, F. (2017). The Analysis of Student's Stressed Syllables Mastery at Sixth Semester of TBI in IAIN Padangsidimpuan. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 5(1), 44-57.
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Hamka, H. (2023). The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 371-380.
- Hamka, H., Suen, M.-W., Anganthi, N. R. N., Haq, A. H. B., & Prasetyo, B. (2023). The Effectiveness of Gratitude Intervention in Reducing Negative Emotions in Sexual Abuse Victims. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 227-240.
- Harahap, S. M., & Hamka, H. (2023). Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola's Local Wisdom of 'Dalihan Na Tolu.' *HTS Teologiese Studies/Theological Studies*, 79(1), 8164.
- Hendrawati, S., Rosidin, U., & Astiani, S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa/siswi di sekolah menengah pertama negeri (SMPN). *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 295-307. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jpi.v4i1.454>
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(2), 127-143.
- Lubis, A. H. (2023). The Interactive Multimedia Based on Theo-Centric Approach as Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 210-222.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780-791.
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 11-20. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>

- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented Reality Pictorial Storybook: How does It Influence on Elementary School Mathematics Anxiety? *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41-53.
- Lubis, A. H., Yusup, F., Dasopang, M. D., & Januariyansah, S. (2021). Effectivity of Interactive Multimedia with Theocentric Approach to the Analytical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(2), 215-226.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1-8.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Ningsih, Y. S., Mulia, M., & Lubis, A. H. (2023). Development of Picture Storybooks with TheoAnthropoEco Centric Approach for Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1888-1903.
- Nurhidayah, I., Asifah, L., & Rosidin, U. (2021). Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. 13(1), 61-71. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i1.4864>
- Pehtiyanti, I., Ahmad, A., Dzaky, M., Fauziah, S. N., Rendi, & Puspitasari, P. (2023). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan harmonisasi antara masyarakat dan sekolah. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 269-277. <https://doi.org/https://doi.org/10.22021/pacu.v3i1.411>
- Putra, Meiyaldi Eka, Fajar Maulana, Ramanda Rizky, and Islami Fatwa. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Perkuliahan Problem Based Instruction (PBI) Mata Kuliah Gambar Teknik." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 10(1):22-30. doi:10.36706/jptm.v10i1.20850.
- Rahmah, S., & Lubis, A. H. (2024). Problem Posing as a Learning Model to Improve Primary School Students' Mathematics Learning Outcomes in Gayo Lues. *Journal of Indonesian Primary School*, 1(4), 93-104.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Ranisa, R., Erawadi, E., & Hamka, H. (2018). Students' Mastery in Identifying Adverbs at Grade VIII SMPN 2 Batang Toru Tapanuli Selatan. *ENGLISH EDUCATION JOURNAL: English Journal for Teaching and Learning*, 6(2), 241-252.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 188-201.
- Santi, Undang, & Kasja. (2023). Peran Guru PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16078-16084. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8918>

- Sinaga, Nurul Afni, Fitri Ayu Ningtiyas, Rifaatul Mahmuzah, Yulia Zahara, and Islami Fatwa. 2023. "The Effect of Deductive-Inductive Learning Approach on Creative Thinking Ability and Learning Motivation." *Journal of Educational Research and Evaluation* 6(2):123-34. doi:10.24114/paradikma.v16i2.46952.
- Siraj, S., M. Yusuf, I. Fatwa, F. Rianda, and M. Mulyadi. 2023. "Pengembangan Model Pembelajaran Reflektif Berbasis Unity of Sciences Bagi Calon Guru Sekolah Menengah Kejuruan Profesional." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6(4):2030-38.
- Siregar, N., & Siregar, R. S. (2025). Analysis of numeracy literacy of junior high school students in AKM questions: Learning strategies based on higher order thinking skills at SMP Negeri 5 Tapung Hilir. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 2(1), 359-367. <https://doi.org/10.62945/jpgi.v2i1.720>
- Siregar, R. S. (2024). *Fiqhu Al-Akbār: Taḥqī An-Naṣ Wa Taḥlīlu' Afkārīhi*. UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora.
- Siregar, R. S. (2024). Students' Preferences for Varied Learning Methods: An Empirical Study of the Effectiveness and Appeal of Diverse Instructional Approaches. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 1(2), 140-152. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jpgi.v1i2.679>
- Siregar, R. S. (2025). The Influence of Social Media as a Learning Resource on the Academic Behavior of Junior High School Adolescents. *KOGNITIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 21-28.
- Siregar, R. S. (2025a). Arabic Language Learning Culture in Salaf Islamic Boarding Schools: An Ethnographic Study of Linguistic Punishment Practices and Traditions. *ETNOPELAGOGI: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 1-9. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/etnopedagogi.v2i2.722>
- Siregar, R. S. (2025b). Evaluation of the Implementation of the Reading Literacy Program at SD Negeri 100190 Tarutung Bolak. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(1), 240-250. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jips.v2i1.723>
- Siregar, R. S. (2025c). Improving the Arabic Writing Skills of Students through the Application of Contextual Learning Methods at Dayah Irsyadul Abidin Qurani. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 2(1), 358-369. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i1.726>
- Siregar, R. S. (2025d). Principles of Subject-Based Arabic Curriculum Development: Language Skills Integration and Contextual Relevance. *DEEP LEARNING: Journal of Educational Research*, 1(2), 56-67. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/deeplearning.v1i2.229>
- Siregar, R. S. (2025e). Students' Cognitive Difficulties in Mastering the Nahwu Rules: A Descriptive Study at SMP IT Al Farabi Bilingual School. *Jurnal Cendekia Islam Indonesia*, 1(2), 10-20. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jcii.v1i2.216>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.