

Upaya meningkatkan kemampuan literasi matematika melalui media interaktif powerpoint di kelas x man 1 kota probolinggo

Mirza Aulia Al-furqany

Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
e-mail: 220108110041@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Literasi, Matematika, STAD, Media Pembelajaran, Peserta didik

Keywords:

Literacy, Mathematics, STAD, Media Pembelajaran, Student.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi pada Abad ke-21 telah membawa dampak besar, terutama dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal integrasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi matematika kelas X MAN 1 Kota Probolinggo dengan menggunakan Media PowerPoint interaktif yang dikembangkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD). Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara bertahap terdiri dari dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi proses pembelajaran serta literasi matematika

berdasarkan topik kontekstual. Analisis data dilakukan secara deskriptif-komparatif antar kategori. Hasil penelitian dibandingkan antara siklus pertama dan kedua. Hasil menunjukkan dari **41,67 pada siklus I menjadi 79,54 pada siklus II**, atau meningkat sebesar **37,88 poin**. Berdasarkan klasifikasi Arikunto (2013), pada siklus II sebanyak **16 dari 24 siswa (66,67%)** berada pada kategori **tinggi** (nilai 76–100), **6 siswa (25%)** berada pada kategori **cukup** (nilai 56–75), dan **2 siswa (8,33%)** berada pada kategori **rendah** (nilai ≤ 55). Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai taraf penguasaan tinggi. Dengan demikian, penggunaan media PowerPoint interaktif terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi matematika siswa kelas X di MAN 1 Kota Probolinggo.

ABSTRACT

Technological progress in the 21st century has profoundly influenced various sectors, especially education, including the integration of instructional methods. This research seeks to enhance the mathematical literacy of grade 10 students at MAN 1 Kota Probolinggo by utilizing interactive PowerPoint media integrated with the cooperative learning model, Student Teams Achievement Division (STAD). The study adopts a Classroom Action Research (CAR) design, carried out in two sequential cycles. Data were obtained through classroom observations and assessments of mathematical literacy grounded in contextual problem-solving tasks. A descriptive-comparative method was used to analyze the data across the different categories. A comparison between the first and second cycles revealed a substantial improvement in student performance, with the average score rising from 41.67 to 79.54—an increase of 37.88 points. According to Arikunto's (2013) classification, in the second cycle, 16 out of 24 students (66.67%) achieved scores in the high category (76–100), 6 students (25%) were in the moderate category (56–75), and 2 students (8.33%) fell into the low category (≤ 55). These outcomes suggest that most students reached a high mastery level. As such, the integration of interactive PowerPoint media demonstrates a positive impact on improving the mathematical literacy of grade 10 students at MAN 1 Kota Probolinggo.

Pendahuluan

Transformasi teknologi pada abad ke 21 telah mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan secara menyeluruh, seperti pada sektor pendidikan. Integrasi dalam



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

pembelajaran telah menyebabkan perubahan secara signifikan pada kualitas layanan kompetensi guru dalam praktik mengajar (Wahyudi, 2024). Perkembangan informasi dan teknologi (Iptek) yang terus-menerus dan tidak terputus telah memberikan dampak signifikan terhadap perilaku manusia dalam hal distribusi, analisis, dan evaluasi informasi (Wulandari et al., 2023). Dalam konteks ini, pendidikan menjadi elemen yang sangat penting pada era saat ini, karena melalui pendidikan manusia dapat lebih mudah untuk mewujudkan cita-cita pembangunan nasional sesuai harapan (Tabroni&Purnamasari, 2022). Kemajuan teknologi seperti smartphone, komputer, internet dan berbagai aplikasi telah memperluas dan mempermudah akses peserta didik terhadap sumber belajar (Permana, 2022).

Dalam konteks pendidikan matematika, kurikulum Merdeka bertujuan untuk mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam serta menumbuhkan kreativitas siswa sepanjang proses pembelajaran (Ripandi, 2023). Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran krusial dan menyatu dalam berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari. Contohnya dapat ditemukan dalam berbagai kegiatan seperti berdagang, berbelanja, hingga menghitung jumlah populasi di suatu daerah. Pada dasarnya, matematika berperan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan terstruktur, khususnya dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan. Kemampuan bernalar secara matematis memiliki hubungan yang kuat dengan literasi matematika, yang mencerminkan sejauh mana seseorang dapat memahami serta menyelesaikan persoalan matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (Poernomo et al., 2021).

Literasi matematika dapat diartikan sebagai kemampuan dalam memahami serta memanfaatkan konsep-konsep matematika dalam aktivitas sehari-hari untuk membantu menetapkan keputusan yang tepat (Huda et al., 2024). Peserta didik yang memiliki kapasitas kognitif tinggi dalam literasi matematika umumnya menunjukkan keunggulan dibandingkan dengan mereka yang mengalami kesulitan dalam menganalisis, mengevaluasi, maupun menafsirkan informasi (Ema Rizky dkk., 2022). Yunus dan Hidayati et al. (2020) juga menjelaskan bahwa literasi matematika mencakup kemampuan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep matematika di berbagai situasi untuk menyelesaikan permasalahan, serta menerapkan konsep tersebut dalam menghadapi persoalan kehidupan sehari-hari yang menuntut pemikiran matematis. Kemampuan ini menuntut penalaran kuantitatif, yang dimulai dari pengenalan dan pemahaman terhadap suatu masalah (Mudrikah et al., 2021). Tingkat literasi matematika yang cukup terbilang rendah disebabkan oleh beragam faktor baik yang berasal dari karakteristik individu, proses pembelajaran maupun lingkungan sekitar.

Di sisi lain, Matematika sering kali mendapat stigma sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, terutama di kalangan peserta didik (Gusteti & Neviyarni, 2022). Salah satu penyebab utama persepsi negatif ini adalah sifat matematika yang abstrak, yakni berisi banyak simbol, rumus, dan konsep yang tidak selalu langsung terlihat kaitannya dengan kehidupan nyata (Fadilah et al., 2023). Peserta didik akan cenderung kehilangan minat dan kehilangan ketertarikan untuk belajar jika materi yang dipelajari tidak relevan atau terhubung dengan pengalaman nyata mereka (Safitri et al., 2020). Penyajian matematika yang monoton, seperti hanya berupa ceramah dan latihan soal

tanpa visualisasi atau aktivitas yang interaktif, turut memperkuat kesan bahwa matematika itu kaku dan sulit dipahami (HA, 2023).

Dengan demikian, guru memiliki peran penting untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran matematika dirancang secara menarik, interaktif, serta disesuaikan dengan karakteristik individu setiap siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah integrasi dalam pendidikan berupa media pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif, yang mampu mempermudah peserta didik untuk dapat memahami konsep pada matematika yang abstrak melalui visualisasi yang menarik (Gulo & Harefa, 2022). Mengingat pentingnya literasi matematika dalam pembelajaran serta observasi/pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar UIN Malang tahun 2025 di MAN 1 Kota Probolinggo khususnya pada kelas X terdapat hambatan dalam pembelajaran matematika seperti rendahnya tingkat literasi matematika yang dimiliki siswa MAN 1 Kota Probolinggo. Hal ini dikarenakan kurangnya sumber belajar yang dimiliki sehingga tidak dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, penting guna memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep serta kemampuan mereka dalam aspek kuantitatif selama berlangsungnya proses pembelajaran. (Widodo, 2021). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan adalah dengan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Salza Dwikurnia et al., 2023). Pendekatan ini dapat diwujudkan melalui penggunaan metode pengajaran yang mengandalkan media pembelajaran interaktif, seperti PowerPoint. Diharapkan melalui penggunaan media interaktif ini, siswa dapat memahami konsep matematika secara lebih mendalam, sesuai, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya peningkatan kemampuan literasi matematika siswa kelas X MAN 1 Kota Probolinggo melalui penggunaan media interaktif PowerPoint yang dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran STAD. Selain itu, permasalahan yang menjadi fokus analisis dalam penelitian ini yaitu upaya meningkatkan literasi matematika melalui media PowerPoint interaktif (Learn Quad) di MAN 1 Kota Probolinggo. Dengan demikian, harapan yang diperoleh dari penelitian ini berpotensi menjadi sumber rujukan bagi siswa, pengelola sekolah, dan individu lain yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Metode penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian jenis ini bertujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas layanan profesional pendidik dalam rangka mendukung efektivitas kegiatan mengajar belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa melalui pemanfaatan media interaktif PowerPoint. Fokus utama dari penelitian literasi matematika adalah hasil belajar, khususnya bagaimana siswa kelas X di MAN 1 Kota Probolinggo memecahkan masalah dengan menggunakan literasi matematika. Dengan demikian, pencapaian belajar memegang peranan penting dalam upaya peningkatan literasi matematika siswa.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap dan sasaran penelitian ini adalah MAN 1 Kota Probolinggo. Penelitian ini melibatkan peserta didik dari kelas X C MAN 1 Kota Probolinggo sebagai subjek. Terdapat 24 siswa di kelas X C, terdiri dari 9 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi serta tes sebagai instrument utama. Proses observasi dilakukan dengan mencakup secara rinci aktivitas pembelajaran matematika di dalam kelas, seperti interaksi antara guru dan siswa, strategi pengajaran yang digunakan, serta partisipasi siswa dalam meninjau materi. Observasi ini berlangsung pada tanggal 6 dan 9 Mei 2025. Hasil dari observasi digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi mengenai tingkat literasi matematika siswa di jenjang pendidikan menengah atas (Makbul, 2021).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif komparatif, yaitu dengan mendeskripsikan dan menjelaskan kegiatan yang telah dilakukan untuk memberikan gambaran terkait proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Huda et al., n.d.). Model Student Teams Achievement Division (STAD) yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahapan, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pembimbingan kelompok belajar (observasi), Pemberian penghargaan, dan Refleksi/Evaluasi. Penelitian ini menggunakan data berupa nilai siswa kelas X pada siklus I dan siklus II untuk melihat perkembangan literasi matematika melalui penggunaan teknologi media pembelajaran powerpoint interaktif.

Hasil dan pembahasan

Istilah "literasi matematika" berasal dari gabungan kata "literasi" dan "matematika," yang tidak hanya meliputi seperti Kemampuan untuk berpikir kritis, menilai secara objektif, dan menyatukan informasi yang diperoleh dari berbagai referensi (Masfufah, R., & Afriansyah, E. A., 2021). Dalam pendidikan matematika, siswa tidak hanya dituntut untuk dapat menyelesaikan masalah dengan penalaran logis dan kritis, tetapi juga mampu menjelaskannya. Analisis matematis diperlukan untuk menentukan apakah suatu argumen matematika kuat atau lemah, serta dapat digunakan untuk membangun argumen matematika (Kusuma et al., 2018). Secara umum, literasi matematika terdiri atas tiga indikator: (1) pemecahan masalah secara sistematis, (2) penerapan aturan dan prosedur, dan (3) pemecahan masalah serta evaluasi (OECD, 2019). Salah satu metode yang terbukti sangat efektif dalam memastikan kegiatan pendidikan berjalan dengan efisien, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif (Siswondo R & Agustina L, 2021).

Dalam hal ini, Student Teams Achievement Division (STAD) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang memfasilitasi interaksi antar siswa sehingga meningkatkan motivasi dan memudahkan pemahaman materi (Hamidah & Machmudah, 2023). Dalam penerapannya, siswa dalam satu kelas dibagi menjadi empat hingga lima kelompok dengan anggota yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi yang diterapkan oleh guru proses pembelajaran. Bahkan dalam konteks penelitian ini, bahan ajar interaktif seperti PowerPoint digunakan sebagai alat bantu mengajar. Media ini tidak hanya disajikan secara menarik dan interaktif, tetapi juga dikembangkan menggunakan teknologi

informasi dan komunikasi (ICT). Powerpoint tersebut telah dikonversi kedalam format HTML5, sehingga siswa dapat mengakses media tersebut secara fleksibel, guna memfasilitasi belajar siswa secara mandiri baik disekolah maupun dirumah. Tujuan dari metode pembelajaran kooperatif STAD adalah untuk meningkatkan literasi matematika siswa. Berikut adalah karakteristik metode pembelajaran kooperatif STAD (Innayah W, 2022):

Belajar dalam tim

Pembelajaran STAD menekankan kerja kelompok, di mana keberhasilan tim menjadi ukuran utama. Setiap anggota memiliki motivasi dan keinginan untuk memastikan bahwa setiap siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Manajemen Pembelajaran Kooperatif

Prinsip-prinsip manajemen dalam STAD meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi (pengendalian). Aspek ini memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan terorganisir dan efektif.

Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kolaboratif

Model ini dirancang untuk dapat memfasilitasi peserta didik untuk bekerja sama melalui komunikasi serta interaksi dalam kelompok. Guru memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami pentingnya komunikasi serta mendorong mereka untuk berbagi ide dan pengetahuan dalam lingkungan kelompok.

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), proses ini terdiri dari empat tahap, diantaranya:

Perencanaan

Pada awal penelitian, beberapa hal yang diidentifikasi menjadi indikator hambatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran selama asistensi mengajar di MAN 1 Kota Probolinggo. Hal ini mencakup literasi matematika siswa kelas X-C di MAN 1 Kota Probolinggo yang tergolong rendah. Untuk menangani permasalahan tersebut, peneliti bekerja sama dengan guru pamong untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif berbasis gamifikasi dengan tujuan meningkatkan literasi matematika siswa.

Tindakan/Pelaksanaan

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, peneliti mengimplementasi rencana yang telah dibuat dan didiskusikan sebelumnya bersama guru pamong, dalam penerapannya, peneliti menerapkan media interaktif yang telah divalidasi oleh guru pamong dan dosen pengampu mata kuliah. Selain itu, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu melibatkan siswa secara aktif melalui metode pembelajaran STAD.

Pengamatan/Observasi

Selama tahap observasi, dalam proses pembelajaran jangka panjang, peneliti mengamati interaksi siswa, partisipasi siswa, dan penggunaan media interaktif. Kemudian peneliti mengumpulkan data melalui tes kemampuan literasi matematika siswa secara tertulis.

Refleksi

Pada tahap terakhir, setelah tindakan dan observasi dilakukan, peneliti menganalisis data untuk mengevaluasi efektivitas dari tindakan yang telah direncanakan sebelumnya. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan literasi matematika siswa pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dalam 2 siklus. Pada setiap siklus dilaksanakan pada 1 pertemuan dengan alokasi waktu untuk satu pertemuan adalah tiga JP.

Siklus I (Pertemuan Pertama)

Terdapat 5 tahapan dalam pelaksanaan siklus ini, diantaranya :

Perencanaan

Pada tahap awal ini, peneliti yang berperan sebagai asistensi mengajar berdiskusi mengenai rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas X C. Peneliti juga berdiskusi untuk mempersiapkan modul ajar, lkpd dan soal kontekstual yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung. Kemudian peneliti meminta validasi kepada guru pamong terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat untuk digunakan di kelas.

Pelaksanaan/Implementasi

Di tahap ini, peneliti menjalankan rencana yang sudah disusun sebelumnya. Proses pembelajaran pada tahap ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutupan. Pada saat pembukaan, guru memulai dengan menyapa para siswa, berdoa serta menyiapkan peserta didik mulai belajar. Sebelum memulai kegiatan ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi dan pemahaman. Dalam kegiatan ini, guru menjelaskan materi fungsi kuadrat dengan menggunakan buku paket dan menayangkan video pembelajaran di kelas. Kemudian guru membagikan lkpd dan 5 soal kontekstual serta memberikan instruksi kepada peserta didik dalam waktu 60 menit untuk mengerjakan lkpd dengan rincian waktu 20 menit untuk pengerjaan LKPD dan 40 menit untuk mengerjakan 5 soal kontekstual.

Membimbing kelompok belajar (observasi)

Selanjutnya, pada tahap ini, guru mendorong dan mendukung siswa agar dapat berpikir kritis dan kreatif. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan ketika mencoba menyelesaikan soal-soal tertentu saat sesi diskusi. *Hal ini juga tercermin dari hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah.* Oleh karena itu, pendampingan harus dilakukan dengan lebih intensif melalui proses diskusi yang lebih panjang dan mendalam

Memberikan penghargaan

Setelah kegiatan pembelajaran selesai pada tahap ini, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendorong kerja sama terbaik selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan berkontribusi dalam kelompok, serta menciptakan lingkungan yang positif dan saling mendukung di antara anggota kelompok.

Refleksi/Evaluasi

Pada tahap ini, Siswa diharapkan untuk membuat simpulan berdasarkan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Setelah tahap pertama pembelajaran selesai dilaksanakan, dilakukan proses analisis dan penilaian terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Evaluasi ini bertujuan untuk menemukan berbagai Kesulitan yang muncul selama kegiatan belajar berlangsung berkesinambungan. Temuan dari evaluasi yang dilakukan oleh peneliti kemudian dijadikan sebagai acuan dalam menyusun langkah perbaikan pada tahap kedua, sehingga penerapan model pembelajaran STAD dapat berlangsung lebih efektif dan menghasilkan capaian yang lebih maksimal.

Siklus II (Pertemuan Kedua)

Peneliti melakukan evaluasi pada siklus I dengan mengkonsultasikan kembali lkpd dan soal kontekstual yang telah dirancang sebelumnya kepada guru pamong. Beberapa perbaikan dirancang dan diterapkan pada siklus II untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran menggunakan model STAD berbantuan media Powerpoint interaktif.

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti berkoordinasi dengan guru pamong untuk mengamati hasil kerja siswa berdasarkan hasil evaluasi tahap pertama. Materi dan soal latihan berupa tes disesuaikan dengan kemampuan siswa. Durasi pengerjaan tes pada siklus II juga lebih lama dibandingkan dengan pemberian tes pada siklus I. Sehingga mereka dapat menyelesaikan tes dengan lebih baik karena waktu yang diberikan lebih panjang.

Pelaksanaan/Implementasi

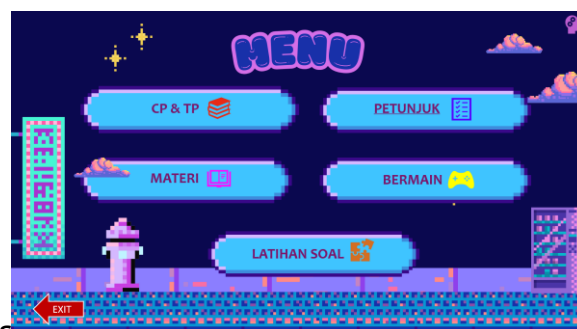
Pada pelaksanaan siklus II juga mengikuti tiga tahapan seperti siklus I yaitu Awal, inti, dan penutup. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi "Allah berfirman dalam surah al-furqan ayat 45, Pernahkah kamu memperhatikan bagaimana matahari terbit, bergerak naik hingga mencapai titik tertinggi di langit, lalu perlahan turun hingga tenggelam?" dan motivasi yang di integrasikan dengan al-quran. Pada kegiatan inti guru menggunakan media ict yang telah divalidasi sebelumnya kepada guru pamong. Media ict berupa powerpoint interaktif ini dapat diakses peserta didik melalui perangkat masing-masing (<https://stellular-semifreddo-aeef9.netlify.app/>).

Gambar 1 Media ICT



Gambar 1.1 Tampilan Awal

Gambar 1 Media ICT



Gambar 1.2 Menu Media ICT



Gambar 1.2 Implementasi media pembelajaran

Kemudian, Siswa dibagi kedalam kelompok heterogen untuk berdiskusi dan menyelesaikan kuis secara berkelompok. Peserta didik yang dapat menyelesaikan kuis secara cepat dan tepat akan mendapat poin dari guru.

Gambar 1 Penerapan model pembelajaran STAD



Gambar 1.3 Pengerjaan kuis

Membimbing kelompok belajar (Observasi)

Saat diskusi kelompok berlangsung, guru memberikan peluang kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan serta memperjelas bagian-bagian materi yang masih belum dipahami. Guru juga memberikan arahan kepada kelompok yang memerlukan bantuan dan membantu mengatasi kebingungan yang muncul selama kegiatan diskusi berlangsung. Untuk mengukur tingkat literasi matematika masing-masing peserta didik, guru memberikan lima soal dalam bentuk tes tertulis dengan waktu pengerjaan selama 50 menit dan berfokus pada topik utama pada tes tertulis. Berdasarkan skala interval penilaian menurut Arikunto (2013), pada siklus II sebanyak 16 dari 24 siswa mampu menyelesaikan permasalahan dengan perolehan nilai dalam rentang 76%–100%, yang diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi. Rincian data tersebut disajikan berdasarkan dua kriteria pada tabel berikut.

Table 1. Nilai Tingkat Literasi Matematika Siswa

Jumlah Siswa	Persentase	Interval Nilai	Kategori
16	66,67%	76% – 100%	Tinggi
6	25%	56% – 75%	Cukup
2	8,33%	≤ 55%	Rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Sebagai hasil dari evaluasi kurikulum, peneliti mengevaluasi tingkat literasi matematika siswa. Tes dilaksanakan setelah implementasi metode pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD). Hasil tes tersebut kemudian dihitung dan disajikan dalam format tabel yang menunjukkan indikator-indikator penting, seperti rata-rata nilai kelas, nilai terendah dan nilai tertinggi pada siklus I dan siklus II.

Table 1. Nilai Tingkat Literasi Matematika Siswa Siklus II.

No.	Komponen Diamati	yang Taraf Siklus I	Penguasaan Taraf Siklus II
1.	Rata-Rata Nilai	41,67	79,54
2.	Nilai Terendah	34	55
3.	Nilai Tertinggi	56	92

Pada pada tabel di atas, terlihat bahwa kenaikan rata-rata nilai kelas sebesar 37,88 mencerminkan adanya pengaruh positif dan merata terhadap seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif PowerPoint yang disesuaikan dengan karakteristik siswa MAN 1 Kota Probolinggo dapat mendukung pengembangan literasi matematika secara komprehensif.

Memberikan Penghargaan

Pada akhir kegiatan inti, guru kembali memberikan apresiasi berupa hadiah kepada kelompok dengan kerja sama terbaik dan hasil kuis kelompok tertinggi. Tindakan ini bertujuan untuk membangun semangat kompetitif yang sehat antar siswa serta meningkatkan rasa tanggung jawab dalam proses belajar kelompok.

Refleksi/Evaluasi

Pada akhir pembelajaran, siswa melakukan refleksi, mendiskusikan materi, serta mengungkapkan pemikiran dan perasaan mereka terkait materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil refleksi dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang diajarkan. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa Media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi matematika siswa kelas X di MAN 1 Kota

Probolinggo. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dan strategi pembelajaran oleh pendidik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Sebagai contoh, penelitian Safrinus Gulo (2022) pada penggunaan media berbasis PowerPoint interaktif dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa penggunaan media ini mempermudah siswa dalam menangkap konsep abstrak melalui pendekatan yang lebih visual dan menyenangkan. Selain itu, hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yunus (2022) tentang pemanfaatan TIK dalam meningkatkan literasi matematika yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dengan metode pembelajaran aktif dan partisipatif, seperti model pembelajaran kooperatif STAD dapat mempercepat pengembangan keterampilan literasi dan matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yunus juga didukung oleh Siti Rofi'ah (2021) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika kegiatan pembelajaran matematika dilaksanakan di sekolah. Oleh karena itu, model pembelajaran ini menjadi salah satu rujukan bagi peneliti dalam menerapkan proses pembelajaran, khususnya di MAN 1 Kota Probolinggo.

Kesimpulan dan saran

Berdasarkan hasil dan analisis yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Penggunaan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) efektif dalam meningkatkan literasi matematika siswa kelas X di MAN 1 Kota Probolinggo, khususnya melalui pemanfaatan materi ajar berbasis PowerPoint interaktif. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 41,67 pada siklus I menjadi 79,54 pada siklus II, serta persentase siswa yang mencapai kategori penguasaan tinggi sebesar 66,67%, maka disarankan agar Media PowerPoint interaktif dijadikan alternatif utama dalam pembelajaran matematika. Efektivitas media ini tercermin dari peningkatan signifikan skor siswa dan distribusi kategori nilai yang dominan pada tingkat tinggi.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, rekomendasi metode pengajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa MAN 1 Kota Probolinggo. Di samping itu, peningkatan fasilitas dan infrastruktur pendidikan juga menjadi faktor krusial untuk menunjang proses belajar mengajar yang lebih optimal, misalnya melalui penyediaan sumber belajar yang memadai bagi para siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih mengembangkan literasi matematis mereka dan memahami konsep-konsep matematika secara menyeluruh.

Daftar pustaka

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646.
- HA, I. (2023). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. LovRinz Publishing.
- Huda, N., Afidatuzzaro, N., Sujarwo, I., & Sari, S. U. R. (2024). EFEKTIVITAS MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ELEKTRONIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 434–443. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i2.6129>
- Huda, N., Khotimah, N., & Maulana Malik Ibrahim Malang, U. (n.d.). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. In *MATHEMA JOURNAL E-ISSN* (Vol. 5, Issue 2).
- Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., Rahmah, N., Siahaan, M. N., Wahyuni, F. S., Widyaningrum, R., Saputra, D., Prihastari, E. B., & Ramadani, S. D. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi*. Pradina pustaka.
- Noor Zinatul Hamidah, U. M. (2023). Internalisasi Nilai-nilai Moderasi Beragama pada Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Cooperative Learning Model Student Team Achivement Divisions (STAD). *Prosiding Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Arab*, 3, 145–156.
- Safitri, W. Y., Haryanto, H., & Rofiki, I. (2020). Integrasi Matematika, Nilai-Nilai Keislaman, dan Teknologi: Fenomena di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 89–104. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.1.89-104>
- Wahyudi, N. A. (2024). Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Proses Belajar Siswa SD. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6214–6222.