

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIS AL-IKHLAS SIDODADI R

Yusni Pratiwi¹, Hidayat²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara A-Washliyah Medan
¹yusnipratiwi@umnaw.ac.id, ²hidayat@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Selection of appropriate learning media can improve student learning outcomes. The low learning outcomes of students in class IV MIS Al-Ikhkas Sidodadi R materials on flat shapes, perimeter and area of squares, rectangles and triangles, due to the low ability of teachers to create interactive learning media based on Problem Based Learning, teachers only use textbooks as learning media. The research method used in this study is an experimental method which aims to determine there is no effect of Problem Based Learning Interactive Learning Media on Learning Outcomes of Class IV MIS Al-Ikhlas Sidodadi R, with Quasi Experimental research type and with Two-group Pretest design Posttest design. The research subjects were students of class IV A and students of class IV B, totaling 37 students. The data in this study were obtained through test techniques. The average value of the experimental class is 82.74 greater than the average value of the control class, which is 78.61. The post-test scores for the experimental class and the control class where the t count is more than t table (3,682,026). This is shown from the results of the calculation of the posttest hypothesis test through the t-test at a significance level of 0.05, where t count t table is 3.68 2.026. This result is reinforced by the desire for the average score of students in the experimental class with a value of 82.74 while the control class gets a score of 78.61. So it can be stated that the use of interactive learning media is the right solution to develop learning that has a good influence on student learning outcomes.

Keywords: *Learning Outcomes, Interactive Media, Problem Based Learning*

ABSTRAK

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar Matematika Siswa kelas IV MIS Al-Ikhkas Sidodadi R materi bangun datar, keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga, dikarenakan rendahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning, guru hanya menggunakan buku ajar sebagai media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Al-Ikhlas Sidodadi R, dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental dan dengan desain Two-group Pretest Posttest Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A dan siswa kelas IV B yang berjumlah 37 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik tes. Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar yaitu 82,74 dari pada rata-rata nilai pada kelas kontrol yaitu 78,61. Skor post test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana nilai thitung lebih dari t tabel (3,682.026). Hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil perhitungan uji

hipotesis posttest melalui uji-t pada taraf signifikansi 0,05, dimana t hitung t tabel yaitu 3,68 2,026. Hasil ini diperkuat dengan pencapaian rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen dengan nilai 82,74 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 78,61. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Interaktif, Problem Based Learning,

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses bagi manusia dalam memperoleh ilmu, keterampilan, pengalaman, nilai-nilai dan sikap-sikap positif guna meningkatkan kualitas, membesarkan kapasitas dan menemukan kebenaran. Pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang bagi sebuah bangsa. Maka sudah selayaknya agar proses pendidikan dikelola dengan tepat agar peserta didik yang menjadi sasaran pendidikan memperoleh kompetensi-kompetensi yang benar-benar diperlukan dikehidupan mereka, baik hari ini maupun dimasa yang akan datang dan dengan adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain, sehingga pembaharuan pendidikan sangat dibutuhkan dan menjadi tuntunan dalam meningkatkan kualitas yang menjadi tujuan pendidikan nasional. Pada tingkatan satuan sekolah dasar aspek-aspek

matematika yang dipelajari meliputi aspek bilangan, geometri, pengukuran dan pengelolaan data. Salah satu aspek matematika yang terdapat dikelas IV yaitu geometri khususnya bangun datar. Bangun datar terdiri dari persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, lingkaran, belah ketupat, trapesium dan layang-layang. Salah satu kesulitan yang dialami pada siswa kelas 4 yaitu penghitungan luas dan keliling pada persegi, persegi panjang dan segitiga. Pembelajaran ini terdapat angka-angka dan rumus-rumus yang membuat kepala siswa pusing, sehingga banyak di antara siswa yang berpikir bahwa matematika itu menakutkan bagi mereka. Hal tersebut sebenarnya bertolak belakang dengan keadaan yang sebenarnya, matematika dapat membentuk pola pikir anak serta dapat meningkatkan kreativitas anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti

di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Ikhlas Sidodadi R kelas IV, peneliti menemukan masalah yang ada dilapangan yaitu Rendahnya hasil belajar Matematika Siswa kelas IV MIS Al-Ikhlas Sidodadi R materi bangun datar, keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Namun pada kenyataan yang terjadi di MIS AL-Ikhlas Sidodadi R hasil belajar yang diperoleh pada siswa disana sangatlah rendah terutama pada pembelajaran matematika.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang pertama yaitu minat belajar siswa dikelas, dikarenakan siswa menganggap pembelajaran matematika sangat membosankan dan sangat membuat siswa berpikir keras, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa menjadi ingin cepat mengakhiri pembelajaran tersebut. Dalam aktivitas pembelajaran minat merupakan motivasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar tanpa menjadikan matematika itu sebagai beban. Minat belajar besar pengaruhnya terhadap hasil belajar karena jika bahan pelajaran yang

dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya

Kedua, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang membuat siswa menjadi kurang aktif. Syafnidawaty (2020) mengatakan pada model pembelajaran konvensional suasana yang ada di kelas cenderung teacher centered sehingga peserta didik menjadi sangat pasif sebab hanya melihat dan mendengarkan, peserta didik sama sekali tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar tentang beragam materi, berfikir dan memotivasi diri. Pembelajaran konvensional menekankan pada penjelasan materi, tanpa memberikan waktu yang cukup kepada peserta didik untuk secara dua arah memahami materi materi yang diberikan oleh pengajar atau pendidik, dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya, atau menerapkan kepada situasi kehidupan nyata. 1)Proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan, 2)Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat

berakibat peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan, 3) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan, 4) Ceramah menyebabkan belajar peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

Ketiga, dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah yaitu buku ajar, dan papan tulis yang tersedia di ruang kelas. Hal ini tentu saja membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga siswa menjadi pasif dan pembelajaran cenderung membosankan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar merupakan salah satu indikator yang bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang. Media pembelajaran disiapkan guru agar bisa memenuhi kebutuhan proses pembelajaran dan untuk mengetahui mengukur sejauh mana kemampuan siswa. Media memiliki berbagai fungsi dan bentuk yang beragam yang berguna untuk menghantarkan pesan yang tersirat saat menyampaikan pembelajaran (Sundayana 2018).

Keempat, dalam proses belajar mengajar tidak diimbangi dengan model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Pilihlah model sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat menentukan hasil belajar siswa.

Kelima, rendahnya hasil belajar siswa, dikarenakan rendahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning*, sehingga siswa merasa bosan dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan buku ajar sebagai media pembelajaran. Menurut Jonassen (2014) media pembelajaran interaktif merupakan alat yang membantu siswa memahami konsep dengan cara yang berbeda dari pembelajaran tradisional dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan perubahan dalam proses pembelajaran yang mana dapat

membuat siswa paham mengenai materi yang disajikan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran interaktif. Disini peneliti emberikan salah satu pemecahan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning*. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* adalah alat bantu dalam mengajarkan keliling dan luas bangun datar, yaitu persegi, persegi panjang dan segitiga. Maka dari itu penelitian akan melakukan penelitian terhadap kelas IV MIS AL-Ikhlas Sidodadi R dengan judul “ **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS AL-Ikhlas Sidodadi R**”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan menguji hipotesis dari data-data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS AL-Ikhlas Sidodadi R, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dan dengan desain *Two-group Pretest Posttest Design*. Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti Suharsimi Ari Kunto (dalam Nur Aninda Pratiwi:2018). Pada desain tersebut mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Desain Penelitian

Class	Pre-test	Treatment	Post-test
E	X ₁	T ₁	Y ₁
K	X ₂	T ₂	Y ₂

Keterangan:

- E : *Experiment Class*
- K : *Control Class*
- X₁ : *Experiment group pre-test*
- X₂ : *Control group pre-test*
- T₁ : *Problem Based Learning*
- T₂ : *Direct model learning*
- Y₁ : *Experiment group post-test*
- Y₂ : *Control group post-test*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di MIS Al-Ikhlas Sidodadi R. Penelitian ini dilakukan dalam 6 kali pertemuan, yaitu 3 pertemuan untuk kelas eksperimen dan 3 pertemuan untuk kelas kontrol. Sampel yang terpilih adalah kelas IVA MIS Al-Ikhlas Sidodadi R sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B MIS Al-Ikhlas Sidodadi R sebagai kelas kontrol yang diambil dengan teknik *random sampling*. Penelitian ini memakai desain *Quasi Experiment* dengan bentuk *desain Two-group Pretest Posttest Design*.

Peneliti mempersiapkan segala sesuatu dimulai dengan RPP, media pembelajaran sampai dengan soal *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda sebanyak 35 soal. Sebelumnya soal-soal tersebut diuji cobakan terlebih dahulu dan dianalisis yang mana meliputi uji validitas, uji reliabilitas, analisis tingkat kesukaran soal, dan daya beda butir soal.

Soal yang telah diuji cobakan dan dianalisis, kemudian soal sudah dapat dijadikan soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian. Yang mana soal yang dijadikan soal *posttest* diperoleh 30 soal. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada kedua kelompok, baik itu kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif berupa tes objektif dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Berikut data kuantitatif *pretest* dan *posttest* kedua kelompok.

1. Perbandingan data statistik hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data statistik memudahkan peneliti dalam perhitungan uji prasyarat dan uji hipotesis nantinya. Data statistik *pretest* mengenai kedua kelompok berdasarkan perhitungan, sebagai berikut:

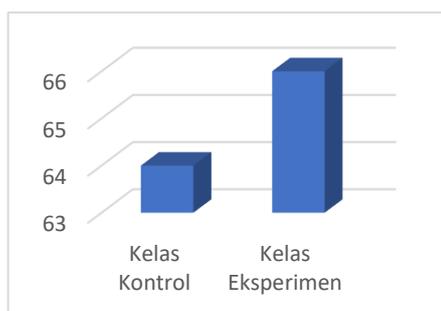
Tabel 2 Data Statistik Hasil Penelitian Pretest

Data Statistik	Pretest	
	Kelas eksperimen	Kelas Kontrol
N	19	18
Maks	82	80
Min	49	47
Jumlah skor	1254	1152
Rata-rata	66	64
Median	69,9	68,375
Modus	67	65,2
Standar Deviasi	9,17	9,43

Tabel di atas memperlihatkan hasil *pretest* kedua kelompok

penelitian yang menunjukkan perbedaan. Nilai maksimum dan nilai minimum *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yaitu nilai maksimum 82 dan 80 sedangkan nilai minimum 49 dan 47. Selain itu, nilai rata-rata kedua kelompok juga menunjukkan perbedaan yaitu 66 untuk nilai rata-rata kelas eksperimen dan 64 untuk nilai rata-rata kelas kontrol dan selisih nilai rata-rata kedua kelompok ialah sebesar 2. Hasil ini menunjukkan bahwa perolehan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Perbandingan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel diatas disajikan dalam diagram dibawah ini.



Gambar 1 Diagram Batang
Distribusi Frekuensi Pretest Kelas
Eksperimen dan Kontrol

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat data hasil tes belajar kedua kelas sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas

dari tes hasil belajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol digunakan uji *lilliefors*. Setelah dilakukan perhitungan pada kedua kelas sampel, maka diperoleh harga L_o dan L_{tabel} dengan taraf nyata 0,05 sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Pretest
Kelas Sampel

Data Statistik	Kelas eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya sampel (n)	19	18
L_{hitung}	0.106056	0.113073
L_{tabel}	0.203262	0.208832
Kesimpulan	Normal	Normal

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk kedua sampel harga $L_h < L_{tabel}$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tes hasil belajar *pretest* kelas sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat data hasil tes belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas ini digunakan uji-F.

Berdasarkan pengujian homogen dengan uji Fisher didapat $0.4479 < 0.95 < 2.6522$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tes kedua kelas sampel memiliki variansi yang homogen.

$$= \frac{2}{2,98\sqrt{0,1}}$$

$$= \frac{2}{(2,98)(0,32)}$$

$$= \frac{2}{0,95}$$

$$= 2,10$$

c. Uji Kesamaan Dua Rerata

Setelah dilakukan pengujian diketahui bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen dengan demikian pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji t.

dengan s^2

$$= \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$s^2 = \frac{(19 - 1)(8,98) + (18 - 1)(8,73)}{19 + 18 - 2}$$

$$= \frac{161,64 + 148,41}{35}$$

$$= \frac{310,05}{35}$$

$$s = \sqrt{8,86}$$

$$= 2,98$$

Selanjutnya digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{2}{2,98 \sqrt{\frac{1}{19} + \frac{1}{18}}}$$

Dari daftar distribusi t $\alpha = 0,10$ dan $dk = 19 + 18 - 2 = 35$ berada diantara $dk = 30$ dan $dk = 40$ maka t_{tabel} dihitung dengan interpolasi linier yaitu

Untuk $dk = 30$ dan $\alpha = 0,10$ didapat $t_{(1-0,10)} = t_{(0,90)} = 1,31$

Untuk $dk = 35$ dan $\alpha = 0,10$ didapat $t_{(1-0,10)} = t_{(0,95)} = 1,30$

$$t_{tabel} = 1,31 + \frac{35-30}{40-30} (1,31 - 1,30)$$

$$t_{tabel} = 1,31 + \frac{5}{5} (0,01)$$

$$t_{tabel} = 1,31 + (1)(0,01)$$

$$t_{tabel} = 1,31 - 0,01$$

$$t_{tabel} = 1,3$$

Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,1 > 1,3$ sehingga diperoleh kesimpulan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Perbandingan data statistik hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Data statistik memudahkan peneliti dalam perhitungan uji prasyarat dan uji hipotesis nantinya. Data statistik *posttest* mengenai kedua kelompok berdasarkan perhitungan, sebagai berikut:

Tabel 4 Data Statistik Hasil Penelitian Posttest

Data Statistika	Posttest	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	19	18
Maks	99	97
Min	65	60
Jumlah skor	1572	1415
Rata-rata	82,74	78,62
Median	88,125	89,5
Modus	94,5	64,5
Standar Deviasi	12,06	12,32

Tabel di atas memperlihatkan hasil *posttest* kedua kelompok penelitian yang menunjukkan perbedaan. Nilai maksimum dan nilai minimum *posttest* yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yaitu nilai maksimum 99 dan 97 sedangkan nilai minimum 65 dan 60. Selain itu, nilai rata-rata kedua kelompok juga menunjukkan perbedaan yaitu 82,74

untuk nilai rata-rata kelompok eksperimen dan 78,62 untuk nilai rata-rata kelompok kontrol dan selisih nilai rata-rata kedua kelompok ialah sebesar 4,12. Hasil ini menunjukkan bahwa perolehan nilai *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

3. Uji Prasyarat Analisis Data Posttest

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk melihat kesimpulan tentang data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada kedua kelas sampel. Sebelum menggunakan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test* terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas variansi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat data hasil belajar kedua kelas sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas dari tes hasil belajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol digunakan uji *lilliefors*. Setelah dilakukan perhitungan pada kedua kelas sampel, maka diperoleh harga L_0 dan L_{tabel} dengan taraf nyata 0,05 sebagai berikut.

**Tabel 1 Hasil Uji Normalitas
 Posttest Kelas Sampel**

Data Statistik	Kelas eksperi men	Kelas Kontr ol
Banyaknya sampel (n)	19	18
L_{hitung}	0.15663 0586	0.1770 15388
L_{tabel}	0.20326 2	0.2088 32
Kesimpulan	Normal	Normal

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk kedua sampel harga $L_h < L_{tabel}$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tes hasil belajar *posttest* kelas sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat data hasil tes belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas ini digunakan uji-F.

Berdasarkan pengujian homogen dengan uji Fisher didapat $0.4479 < 0.92 < 2.6522$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tes akhir kedua kelas sampel memiliki variansi yang homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukan kedua uji prasyarat tersebut, diketahui bahwa kedua kelas sampel memiliki data hasil belajar berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka untuk melakukan uji hipotesis hasil belajar ini digunakan rumus t-test. Sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dihitung harga simpangan baku gabungan dari data kedua kelompok sampel, yaitu dengan s^2

$$\begin{aligned}
 &= \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 s^2 &= \frac{(19 - 1)(12,06) + (18 - 1)(12,32)}{19 + 18 - 2} \\
 &= \frac{217,08 + 209,44}{35} \\
 &= \frac{426,52}{35} \\
 s &= \sqrt{12,19} \\
 &= 3,49
 \end{aligned}$$

Selanjutnya digunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 t &= \frac{4,12}{3,49 \sqrt{\frac{1}{19} + \frac{1}{18}}} \\
 &= \frac{4,12}{3,49\sqrt{0,1}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{4,12}{(3,49)(0,32)} \\ &= \frac{4,12}{1,12} \\ &= 3,68 \end{aligned}$$

Dari daftar distribusi t $\alpha = 0,05$ dan $dk = 19 + 18 - 2 = 35$ berada diantara $dk = 30$ dan $dk = 40$ maka t_{tabel} dihitung dengan interpolasi linier yaitu

Untuk $dk = 30$ dan $\alpha = 0,05$ didapat $t_{(1-0,05)} = t_{(0,95)} = 1,7$

Untuk $dk = 35$ dan $\alpha = 0,05$ didapat $t_{(1-0,05)} = t_{(0,95)} = 1,68$

$$t_{tabel} = 1,7 + \frac{35-30}{40-30} (1,7 - 1,68)$$

$$t_{tabel} = 1,7 + \frac{5}{5} (0,02)$$

$$t_{tabel} = 1,7 + (1)(0,02)$$

$$t_{tabel} = 1,7 - 0,02$$

$$t_{tabel} = 1,68$$

Kriteria pengujian adalah :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,68 > 1,68$ sehingga diperoleh kesimpulan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan terhadap hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis dengan model pembelajaran Konvensional di kelas IV MIS Al-Ikhlas Sidodadi R.

Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian ini menemukan bahwa hasil belajar siswa terhadap materi keliling dan luas bangun datar secara umum mempunyai pengaruh yang signifikan. Namun, pada kelas eksperimen hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan ada perbedaan perilaku yang diberikan kepada kedua kelas. Siswa pada kelas eksperimen lebih termotivasi dalam pembelajaran karena siswa dapat memahami mengenai materi yang sedang di ajarkan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran interaktif sehingga hasil yang dicapai menjadi lebih maksimal.

Kelas dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif ini sangat bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tapilou & Setiawan (2018) multimedia interaktif memiliki beberapa keistimewaan yang tidak memiliki media lain diantaranya yaitu, (a) interaktif dengan memberikan kemudahan upan balik (b) kebebasan menentukan topik pembelajaran dan (c) kontrol yang

sistematis dalam proses belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan Tafonao (2018) menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat efektif digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan elajar kognitif siswa.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diuji normal dan homogenya untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diuji kedua kelas normal dan homogen, didapatkan kedua kelas normal dan homogen. Maka penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara acak, dengan ketentuan kelas yang terambil pertama adalah kelas ekeperimen dan kelas yang tidak terambil merupakan kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Kelas IVA menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikemas semenarik mungkin dengan berbasis *Problem Based learning*, agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kedua kelas diberikan *pre test* dan *post test*, kemudian didapati siswa kelas eksperimen lebih aktif dan semangat belajar dibanding dengan

kelas kontrol. Hal ini didukung oleh data yang tertera pada lampiran 12 dan 13, yang menunjukkan jumlah rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan jumlah rata-rata kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar yaitu 82,74 dari pada rata-rata nilai pada kelas kontrol yaitu 78,61.

Hal tersebut sesuai dengan hasil uji t, dimana pada perhitungan uji t skor *post test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Skor *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana nilai thitung lebih dari t tabel ($3,68 > 2,026$). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil siswa. Hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil perhitungan uji hipotesis *posttest* melalui uji-t pada taraf signifikansi 0,05, dimana thitung > ttabel yaitu $3,68 > 2,026$. Hasil ini diperkuat dengan pencapaian rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen dengan nilai 82,74

sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 78,61. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, & Khairunnisa. 2014. Matematika Dasar. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.
- Astutik, W., & Juwita, P. (2022). METODE PENGARUH ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA DALAM DRAMA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2021-2022. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* , 8 (2), 109-115.
- Azemi, K., & Hidayat, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA UNTUK SISWA KELAS V SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(10), 7815-7822.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.
- Dewi, J. Y., & Napitupulu, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Biasa Di Kelas Iv Sd Negeri 101771 Tembung. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 21-27..
- Heruman. 2012. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Fadilah, N. UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD DENGAN MENGGUNAKAN CHIP BILANGAN. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 6(4), 160-167
- Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 180-188.
- Jafar, dkk. 2018. Penerapan Pendekatan Realistik Bersetting Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inp 6/75 Manurungge Watampone Kab. Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(2), 10
- Juwita, P. PENGARUH MEDIA LAGU TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN ARGUMENTASI SISWA SDIT ASH-SHOLIHIN. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal*

- Bahasa, Sastra dan Budaya*, 6(2).
- Lina, R., & Juwita, P. (2021). PENGARUH METODE KARYA WISATA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PUISI BERTEMA KEINDAHAN ALAM. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 9(2), 62-67
- Listiyani, Dewi. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Gugus 01 Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
- Mashuri, S. 2019. Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta : Deeppublish
- Ningrum, A., & Napitupulu, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 103-113.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 886-894.