

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya MI Al-Khairiyah Banjarbaru

Pada tahun 2000, ada seseorang yang bernama bapak Triadi dan Arsyuni Musa (Alm) mendirikan sebuah sekolah yang diberi nama Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah Banjarbaru. Didirikannya madrasah ibtidaiyah ini berawal dari sebuah tanah yang dihibahkan oleh masyarakat sekitar untuk dibangun sebuah sekolahan. Kemudian juga dijadikan tempat perkumpulan rutin terutama bagi para ibu-ibu untuk pelaksanaan pengajian oleh masyarakat sekitar. Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah ini pertama kalinya dikendalikan oleh Bapak Arsyuni Musa (Alm) sekaligus dari pendiri madrasah ibtidaiyah selama 2 tahun, kemudian setelah itu beliau wafat pada tahun 2002 dan kepala sekolah digantikanlah oleh Bapak Widodo sampai ditahun 2005. Selanjutnya kepala sekolah dilanjutkan oleh Ibu Ida Royani, S. Pd sampai dengan sekarang ini.

Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah, awalnya beralamatkan di jalan peramuan dan berseberangan dengan Gang Pelipisan 5 dan 6 yang berada di pinggir jalan raya. Namun, Madrasah Ibtidaiyah ini sekarang tidak lagi bertempat di gang pelipisan, tetapi sudah dipindahkan ketempat yang lebih luas dan strategis dari bangunan sebelumnya. Setelah lama dipindahkan ke tempat yang lebih strategis selama 5 tahun belakangan ini, sekolah sudah mengalami banyak kemajuan terutama selalu meningkatnya jumlah siswa yang mendaftar di setiap tahunnya.

2. Visi dan Misi MI Al-Khairiyah Banjarbaru

a. Visi

Menjadi madrasah unggulan, kreatif dan profesional serta berwawasan dalam lingkungan yang berlandaskan dengan iman, taqwa, ilmu pengetahuan dan teknologi

b. Misi

- 1) Meningkatkan keimanan serta ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Meningkatkan akhlakul karimah, cerdas, berilmu pengetahuan, dan terampil serta sehat jasmani dan juga rohani.
- 3) Menciptakan kepribadian yang kokoh dan memiliki tanggung jawab baik itu kepada agama, bangsa, dan negara.
- 4) Mewujudkan lingkungan sekitar sekolah yang bersih, hijau asri, dan sehat (BERHIAS).
- 5) Mewujudkan partisipasi warga di sekolah dalam upaya untuk melestarian lingkungan.
- 6) Mewujudkan partisipasi warga di sekolah dalam upaya pencegahan, pencemaran dan kerusakan lingkungan sekitar sekolah.

3. Keadaan Siswa MI Al-Khairiyah Banjarbaru

Siswa di Madrasah Ibtidayah Al-Khairiyah Banjarbaru pada tahun pelajaran 2023/2024 memiliki jumlah 376 peserta didik yang terbagi dari beberapa kelas, banyak kelas dapat dilihat antara lain:

Tabel 4.1 Keadaan Siswa MI Al-Khairiyah Banjarbaru

NO	Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Murid		Jumlah Seluruhnya
			Laki-Laki	Perempuan	
1	1	2	30	34	64
2	2	2	26	32	58
3	3	2	31	38	69
4	4	2	27	37	64
5	5	2	27	34	61
6	6	2	33	27	60
Jumlah		12	174	202	376

Sumber: Staf Tata Usaha MI Al-Khairiyah Tahun 2023/2024

B. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 15 Februari 2024 sampai 29 Februari 2024. Adapun pelaksanaan dalam pembelajaran ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Tabel 4.2 Pelaksanaan dalam Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Jam Ke	Materi yang diajar
1	Kamis, 15 Februari 2024	3-4	Pengertian Pecahan, Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Pecahan.
2	Sabtu, 17 Februari 2024	1-2	Operasi hitung penjumlahan pecahan, operasi hitung pecahan campuran, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan.
3	Kamis, 22 Februari 2024	3-4	Operasi hitung pengurangan pecahan, operasi hitung pecahan

			campuran, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan.
--	--	--	---

2. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Tabel 4.3 Pelaksanaan dalam Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Jam Ke	Materi yang diajar
1	Rabu, 21 Februari 2024	1-2	Pengertian Pecahan, Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Pecahan.
2	Kamis, 22 Februari 2024	1-2	Operasi hitung penjumlahan pecahan, operasi hitung pecahan campuran, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan.
3	Kamis, 29 Februari 2024	3-4	Operasi hitung pengurangan pecahan, operasi hitung pecahan campuran, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan.

C. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika pada kelas V diajarkan oleh peneliti. Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, peneliti terlebih dahulu menyiapkan yang berkaitan dengan proses dalam penelitian seperti membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi pecahan kelas V, dan evaluasi berupa butir soal (*pre-test* dan *post-test*) yang digunakan sebagai bahan penilaian, serta media yang digunakan dalam penelitian.

Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan tiga kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti menyampaikan sebuah materi pengertian pecahan, membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan. Pertemuan kedua menyampaikan materi operasi hitung penjumlahan pecahan, pecahan campuran, dan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pecahan. Dan pertemuan ketiga menyampaikan operasi hitung pengurangan pecahan, pecahan campuran, dan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pecahan.

1. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol

Kegiatan belajar mengajar di kelas kontrol, peneliti tidak menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* tetapi kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan metode konvensional. Adapun langkah dan tahapan pembelajarannya, yaitu:

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan ini pembelajaran peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam setelah itu dilanjutkan dengan membaca do'a, lalu menyapa dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran, memberikan motivasi, memberikan apersepsi, dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran serta memberikan soal kemampuan awal (*pre-test*) pada siswa di pertemuan pertama.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini peneliti menyampaikan materi yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional dengan menampilkan media gambar dan tanya jawab. Pada kegiatan ini pertama peneliti menampilkan gambar makanan yaitu gambar pizza dan menentukan yang mana penyebut dan pembilang dari gambar-

gambar tersebut, sehingga di dapatkan siswa sudah mampu menyebutkan dan memahami dari potongan-potongan gambar pizza yang mana penyebut dan pembilangnya. Selanjutnya pada kegiatan inti di kelas kontrol ini masih ada beberapa siswa yang masih berbicara dengan teman di sampingnya saat peneliti menjelaskan dan tidak memperhatikan saat peneliti menyampaikan materi mengenai pecahan.

Sesudah peneliti selesai menyampaikan materi, selanjutnya sesi tanya jawab kepada peserta didik dengan menunjuk secara acak untuk menjawab contoh soal sesuai dengan materi yang sudah di sampaikan. Ketika peneliti memberi pertanyaan kepada siswa, siswa di kelas kontrol sudah cukup merespon, tetapi yang lebih dominan merespon adalah siswa yang berada duduk di paling depan.

c. Kegiatan Akhir

Setelah proses belajar mengajar berakhir, siswa diberi waktu lagi untuk bertanya kembali pada peneliti apabila ada yang kurang dipahami. Kemudian peneliti dan siswa dapat menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Dan peneliti menutup pembelajaran dengan membaca Hamdallah. Serta sampailah pada tahap akhir yaitu memberikan soal kemampuan akhir (*post-test*) yang memiliki tujuan agar dapat melihat perolehan hasil belajar siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

2. Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Keseluruhan kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* fitur

Paper Mode atau kode kertas. Adapun langkah dan tahapannya pada pelajaran Matematika, yaitu:

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal pembelajaran ini peneliti mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan berdo'a, lalu menyapa dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran, memberikan motivasi, dan memberikan apersepsi. Kemudian mengatakan tujuan dari pembelajaran dan menjelaskan kepada peserta didik mengenai langkah dan tahapan dari media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* fitur *Paper Mode*, agar ketika siswa mempraktikannya mampu berjalan dengan baik dan lancar. Dan memberikan soal *pre-test* pada siswa di pertemuan pertama.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini peneliti menyampaikan sebuah materi yang diajarkan untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* fitur *Paper Mode*. Berikut tahapan pembelajaran pada kegiatan inti sebagai berikut:

- 1) Peneliti *login* kedalam aplikasi *Quizizz* di laptop dan *smartphone*, kemudian peneliti menyampaikan materi pembelajaran menggunakan alat proyektor yang sudah disambungkan ke laptop.
- 2) Lalu, siswa dapat memperhatikan materi pembelajaran operasi bilangan pecahan yang peneliti sampaikan dengan menggunakan presentasi interaktif *Quizizz*.

- 3) Peneliti memberikan contoh soal pecahan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Sesudah selesai menyampaikan sebuah materi, kemudian peneliti mengadakan tanya jawab kepada peserta didik dengan menunjuk secara acak untuk menjawab soal di papan tulis.
- 5) Lalu peneliti menjelaskan cara menjawab soal *Quizizz* dengan menggunakan fitur *paper mode* atau kode kertas. Lalu, peneliti membagikan kartu QR yang sesuai dengan nama urutan presensi yang memiliki tujuan untuk memudahkan peneliti melakukan penilaian.
- 6) Setelah itu, siswa menjawab soal kuis yang sesuai dengan materi yang sudah di jelaskan di awal pembelajaran. Pada langkah ini setiap siswa terlebih dahulu diberi waktu untuk menghitung soal yang diberikan, sebelum mengangkat kartu QR.
- 7) Kemudian setelah siswa sudah mendapatkan jawabannya, siswa dapat mengangkat kartu QR atau kode kertas ke atas dan menyesuaikan jawaban yang mereka dapatkan. Selanjutnya jawaban akan keluar di layar *Quizizz* siapa saja yang sudah menjawab setelah di scan oleh peneliti melalui *smartphone*.
- 8) Langkah selanjutnya ketika peneliti mescan jawaban siswa melalui *smartphone*, maka nama-nama siswa yang sudah terscan akan muncul di layar *Quizizz*. Lalu, ketika siswa sudah semuanya menjawab, selanjutnya peneliti akan mengklik selesai di

smartphone untuk melihat hasil jawaban atau skor yang didapat siswa setelah menjawab soal kuis.

- 9) Dan ulangi sampai soal kuis yang peneliti buat selesai. Lalu, hasil skor yang tertinggi akan keluar di layar *Quizizz*.

c. Kegiatan Akhir

Setelah proses belajar mengajar berakhir, siswa diberi waktu untuk menanyakan kembali pada peneliti apabila ada yang masih belum dipahami. kemudian guru dan siswa dapat menyimpulkan bersama. Dan setelah itu menutup pembelajaran dengan membaca Hamdallah. Serta sampailah pada tahap akhir yaitu memberikan soal kemampuan akhir (*post-test*) yang memiliki tujuan agar dapat melihat perolehan hasil belajar peserta didik selama tiga kali pertemuan.

D. Analisis Hasil Belajar Kemampuan Awal (*Pre-test*) Siswa

Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dan di kelas eksperimen peneliti terlebih dahulu melakukan tes untuk mengetahui (*pre-test*) peserta didik, materi akan diajarkan oleh peneliti yaitu mata pelajaran matematika materi pecahan dan tes berjumlah 20 soal. Adapun hasil nilai tes *pre-test* peserta didik, yaitu:

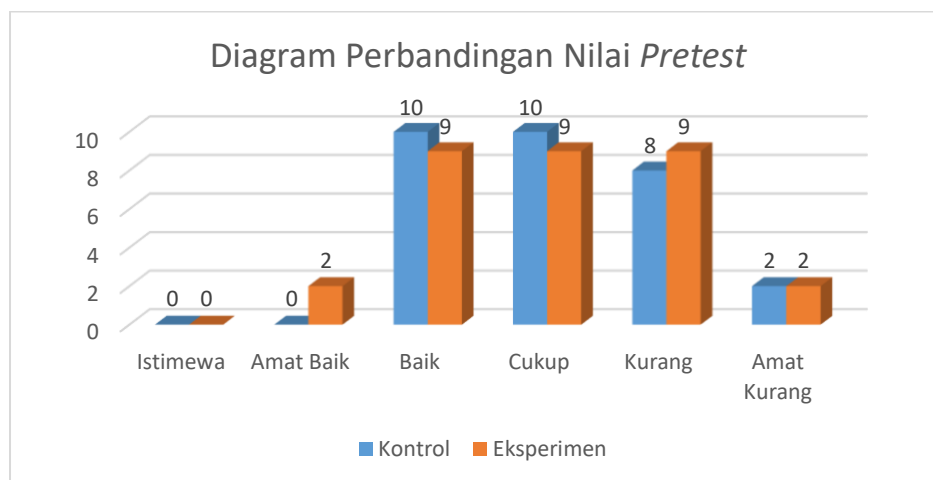
Tabel 4.4 Kualifikasi Persentase Nilai dari Hasil Belajar *Pre-test* Di Kelas Kontrol

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
95 – 100	Istimewa	-	-
80 - < 95	Amat Baik	-	-
65 - < 80	Baik	10	33,3%
55 - < 65	Cukup	10	33,3%
40 - < 55	Kurang	8	26,7%
< 40	Amat Kurang	2	6,7%
Jumlah		30	100,0

Tabel 4.5 Kualifikasi Persentase Nilai dari Hasil Belajar *Pre-test* Di Kelas Eksperimen

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
95 – 100	Istimewa	-	-
80 - < 95	Amat Baik	2	6,5%
65 - < 80	Baik	9	29%
55 - < 65	Cukup	9	29%
40 - < 55	Kurang	9	29%
< 40	Amat Kurang	2	6,5%
Jumlah		31	100,0

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diperhatikan bahwa peserta didik di kelas kontrol berada pada kriteria baik dan cukup dengan frekuensi yang sama yaitu 10 siswa atau 33,3%, sedangkan kelas eksperimen berada pada kriteria baik, cukup dan kurang dengan frekuensi yang sama yaitu 9 siswa atau 29,0%.



Gambar 4.1 : Diagram Perbandingan Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

1. Kemampuan Awal Siswa

Adapun dalam data ini untuk mengetahui rata-rata (mean), standar deviasi serta variansnya dalam (*pre-test*) atau kemampuan awal peserta didik, yaitu dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kemampuan Awal Siswa.

Kelas	Mean	Standar Deviasi	Varians
Eksperimen	58,71	11,252	126,613
Kontrol	56,83	10,544	111,178

Pada hasil diatas menyatakan bahwa perhitungan rata-rata nilai hasil *pre-test* siswa di kelas eksperimen berada pada angka 58,71 dan kelas kontrol berada pada angka 56,83. Selisih rata-rata di kelas eksperimen dengan kelas kontrol bernilai 1,88. Untuk lebih rincinya akan dijelaskan pada uji beda.

2. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui kenormalan suatu distribusi data, yang dilihat dari hasil *pre-test* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol dengan menggunakan uji Liliefors yaitu:

Tabel 4.7 Hasil Dari Uji Normalitas kemampuan Awal (*Pretest*)

<i>Tests of Normality</i>							
	Keterangan	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig
Nilai	Eksperimen	0,145	31	0,094	0,950	31	0,153
	Kontrol	0,136	30	0,167	0,965	30	0,424
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>							

Berdasarkan dari tabel pada kelas eksperimen diketahui nilai signifikansinya adalah $0,094 > 0,05$. Hal ini untuk nilai *pretest* matematika pada materi pecahan peserta didik di kelas eksperimen berdistribusi dengan normal, sedangkan untuk kelas kontrol diketahui nilai signifikansi $0,167 > 0,05$. Hal ini untuk nilai *pretest* matematika pada materi pecahan siswa di kelas kontrol menghasilkan data yang distribusinya normal.

3. Uji homogenitas

Uji ini dapat digunakan untuk mengetahui apakah varians berhomogen atau tidak. Uji tersebut untuk melihat kemampuan awal (*pretest*) siswa di kelompok eksperimen dan di kelompok kontrol.

Tabel 4.8 Hasil Dari Uji Homogenitas Kemampuan Awal (*Pretest*)

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Nilai			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
0,331	1	59	0,567

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi $0,567 > 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil *pre-test* kedua kelas memiliki sifat yang homogen.

4. Uji-t

Data yang telah didapatkan berdistribusi normal dan homogen, sehingga uji t digunakan untuk menganalisis perbedaannya. Pengujian uji t menggunakan program SPSS versi 25 dengan sig. (2-tailed). Hasil dari perhitungan uji t dapat dilihat di lampiran 19, dari hitungan tertera menunjukkan hasil sig. (2-tailed) sebesar $0,505 > 0,05$. Oleh karena itu, H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikansi antara nilai *pre-test* peserta didik di kelas eksperimen dengan di kelas kontrol.

E. Analisis Hasil Belajar Kemampuan Akhir (*Posttest*) Siswa

Kemampuan akhir (*posttest*) ini pada pelajaran matematika materi pecahan pada di kelas kontrol dan kelas eksperimen akan ditampilkan pada tabel di bawah ini, yaitu:

Tabel 4.9 Kualifikasi Persentase Nilai dari Hasil Belajar *Posttest* Di Kelas Kontrol

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
95 – 100	Istimewa	-	-
80 - < 95	Amat Baik	2	6,7%
65 - < 80	Baik	16	53,3%
55 - < 65	Cukup	6	20%
40 - < 55	Kurang	6	20%
< 40	Amat Kurang	-	-
Jumlah		30	100,0

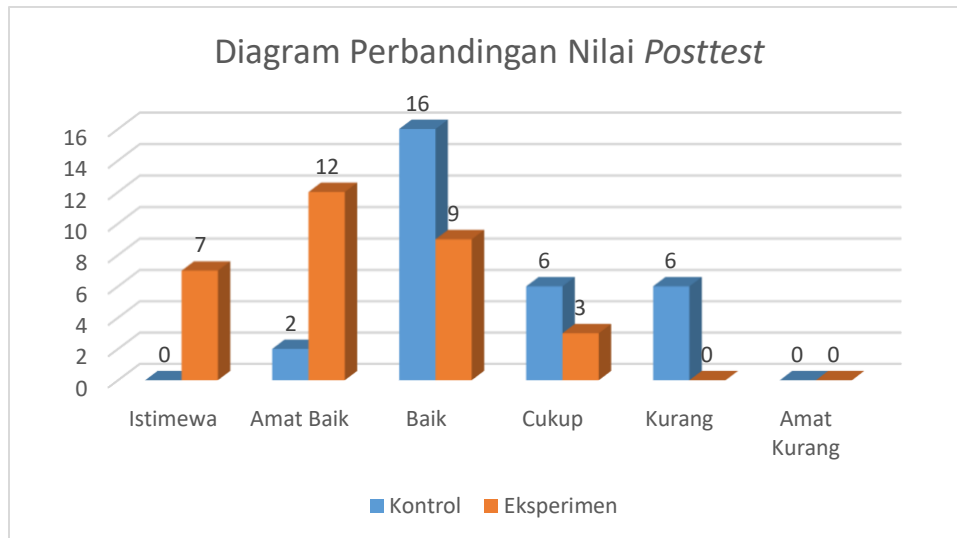
Berdasarkan hasil diatas bisa diperhatikan bahwa kemampuan akhir siswa kelas kontrol yang berada pada kategori baik yaitu 16 siswa dari 30 siswa, kriteria amat baik sebanyak 2 siswa atau 6,7%, pada kriteria baik yaitu sebanyak 16 siswa atau 53,3%, pada kriteria cukup yaitu 6 siswa atau 20,0%, dan yang berada pada kriteria kurang yaitu 6 siswa atau 20,0%.

Tabel 4.10 Kualifikasi Persentase Nilai dari Hasil Belajar *Posttest* Di Kelas Eksperimen

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
95 – 100	Istimewa	7	22,6%
80 - < 95	Amat Baik	12	38,7%
65 - < 80	Baik	9	29,0%
55 - < 65	Cukup	3	9,7%
40 - < 55	Kurang	-	-
< 40	Amat Kurang	-	-
Jumlah		31	100,0

Berdasarkan hasil diatas bisa diperhatikan bahwa kemampuan akhir siswa kelas eksperimen yang berada pada kategori baik yaitu 12 siswa dari 31 siswa,

dengan kriteria sangat baik yaitu sebanyak 7 siswa atau 22,6%, kriteria yang termasuk kriteria amat baik yaitu 12 siswa atau 38,7%, yang berada pada kriteria baik yaitu sebanyak 9 siswa atau 29,0%, dan yang berada di kriteria cukup yaitu 3 siswa atau 9,7%.



Gambar 4.2 : Diagram Perbandingan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

1. Kemampuan Akhir Siswa

Data di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah nilai dari hasil belajar (*posttest*) siswa yang diajarkan oleh peneliti. Adapun dalam data ini untuk mengetahui rata-rata, standar deviasi serta variansnya dalam (*posttest*) atau kemampuan awal peserta didik, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.11 Kemampuan Akhir Siswa.

Kelas	Mean	Standar Deviasi	Varians
Eksperimen	81,13	13,336	177,849
Kontrol	64,00	9,773	95,517

Pada tabel tersebut dapat diperhatikan rata-rata nilai hasil kemampuan akhir (*posttest*) peserta didik di kelas eksperimen berada pada angka 81,13 dan kelas kontrol berada pada angka 64,00. Selisihnya dari rata-rata di kelas eksperimen dengan kelas kontrol bernilai 17,13. Untuk lebih rincinya akan dijelaskan pada uji.

2. Uji Normalitas

Uji ini dapat digunakan untuk mengetahui kenormalan suatu distribusi data, yang dilihat dari hasil *post-test* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu:

Tabel 4.12 Hasil dari Uji normalitas kemampuan Akhir (*Posttest*)

<i>Tests of Normality</i>							
	Keterangan	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig
Nilai	Eksperimen	0,134	31	0,165	0,944	31	0,107
	Kontrol	0,141	30	0,134	0,917	30	0,022
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>							

Berdasarkan dari tabel kelas eksperimen diketahui nilai signifikansinya adalah $0,165 > 0,05$. Hal ini untuk nilai *posttest* matematika pada materi pecahan peserta didik di kelas eksperimen berdistribusi dengan normal, sedangkan untuk kelas kontrol diketahui nilai signifikansi $0,134 > 0,05$. Hal ini untuk nilai *posttest* matematika pada materi pecahan siswa di kelas kontrol menghasilkan data yang distribusinya normal.

3. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah varians berhomogen atau tidak. Uji tersebut untuk melihat kemampuan akhir (*posttest*) siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.13 Hasil Dari Uji homogenitas Kemampuan Akhir (*Posttest*)

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Nilai			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
3,557	1	59	0,064

Berdasarkan hasil uji tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah $0,064 > 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil *posttest* kedua kelas memiliki sifat yang homogen.

4. Uji-t

Data yang didapatkan berdistribusi normal dan homogen, sehingga uji t digunakan untuk menganalisis perbedaannya. Pengujian uji t menggunakan program SPSS versi 25 engan sig. (2-tailed). Hasil dari perhitungan uji t dapat dilihat di lampiran 25, dari hitungan tersebut menunjukkan hasil Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *mobile learning* terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Al-Khairiyah untuk mengamati pengaruh media pembelajaran *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai guru untuk melihat pengaruh media pembelajaran *mobile learning* menggunakan aplikasi *Quizizz*. Data tersebut didapatkan dari hasil tes (*pretest*) dan (*posttest*) dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas V A yang memiliki jumlah sebanyak 31 peserta didik dan di kelas V B memiliki jumlah sebanyak 30 peserta didik kelas V MI Al-Khairiyah Banjarbaru. Berdasarkan hasil dari analisis dalam penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dapat diketahui bahwa dalam penerapan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajarannya, sebagian besar sudah dilakukan dengan baik oleh peneliti.

Penggunaan dari media dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang amat penting untuk alat bantu guru dalam menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan dan berbeda sehingga membuat peserta didik lebih mudah mengerti dalam materi yang diajarkan oleh guru dan membuat hasil belajar peserta didik meningkat dari segi kognitifnya.

Berdasarkan dari Kemp dan Dayton mengemukakan bahwa media pembelajaran secara umum digunakan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam berkomunikasi satu sama lainnya, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga lebih efisien. Namun, secara spesifik ada keuntungan dari media yaitu media dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun diperlukan, media ini dapat membantu siswa dalam

membangunkan perilaku yang positif terhadap materi dan proses pembelajaran, dan dapat menggantikan tugas guru ke arah yang lebih baik.⁵⁵

Peneliti melakukan penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada penerapan di kelas kontrol peneliti menerapkan metode ceramah atau metode konvensional dengan menampilkan gambar-gambar. Kemudian pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode*. Penerapan media dalam proses pembelajaran memberikan bantuan atas kemampuan dalam pencapaian tujuan dan bentuk dari media sangat membantu siswa dalam proses pembelajarannya.⁵⁶ Media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode* yaitu media yang masuk ke dalam jenis multimedia yang dimana media ini melibatkan jenis peralatan atau media yang menyatu dalam kegiatan pembelajaran.⁵⁷ Media pembelajaran ini yang digunakan dari hasil gabungan teknologi cetak dan komputer atau laptop, yaitu media pembelajaran yang terkumpul dalam beberapa media yang dikendalikan dengan komputer maupun laptop.⁵⁸

Peneliti memilih media dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode* sebagai media untuk membantu dilaksanakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan pada kelas V serta peneliti sudah

⁵⁵ Irjus Indrawan et al., *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Purwokerto: Pena Persada, 2020), h. 67-68.

⁵⁶ Hasan et al., *Media Pembelajaran*, h. 120.

⁵⁷ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, *Media Pembelajaran*, h. 26.

⁵⁸ Batubara, *Media Pembelajaran MI / SD*, h. 7.

menerapkan dengan baik. Media pembelajaran ini mengajak dan memperkenalkan kepada siswa alat teknologi seperti laptop ataupun *smartphone* untuk digunakan sebagai kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat aktif belajar dengan menggunakan teknologi. Dengan konteks ini peneliti mengkombinasikan metode pembelajaran konvensional dengan media yang sesuai, agar dapat membantu untuk mewujudkan pengalaman belajar yang efektif untuk siswa yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode* dengan cara yaitu buka aplikasi *Quizizz* dengan login menggunakan laptop dan *smartphone*, materi pembelajaran di sampaikan dengan presentasi interaktif, setelah menyampaikan materi selanjutnya menjawab soal kuis dengan menggunakan fitur *paper mode* atau kartu QR yang sudah dibagikan sesuai nama presensi siswa, siswa yang sudah selesai menjawab mengangkat kartu QR ke atas dan peneliti menscan kartu QR dengan *smartphone*, kemudian nama siswa akan muncul di layar *Quizizz* dan peneliti mengklik di *smartphone* untuk melihat skor yang di peroleh siswa dari soal kuis.

Peneliti menyakinkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh yang signifikansi kepada peserta didik dalam hasil belajarnya. Hal ini terdukung dari hasil penelitian sebelumnya oleh Pance Mariati yang mengatakan bahwa media pembelajaran *Mobile Learning* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* menjadi tambahan bagi siswa dalam proses belajar yang berbeda dari sebelumnya dan dengan menggunakan media ini juga dimanfaatkan sebagai penambah wawasan serta pengetahuan mata pelajaran

matematika dengan materi pecahan, sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.⁵⁹

Pengaruh dalam menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* didapatkan dari hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil belajar siswa yang telah diambil dari kemampuan akhir (*posttest*) pembelajaran yang mempunyai rata-rata di kelas eksperimen yaitu 81,13 dengan kualifikasi yang baik dan rata-rata di kelas kontrol yaitu 64,00 dengan kualifikasi yang kurang, kedua kelas memiliki rata-rata selisih sebesar 17,13. Berdasarkan rata-rata hasil belajar peserta didik dari kedua kelas tersebut memperlihatkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* di kelas V A mendapatkan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan hasil belajar di kelas V B tanpa menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning*.

Media yang diterapkan pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan dari peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* juga disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu kemudahan guru dan siswa dalam mengakses materi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode*. Selain itu, keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dapat juga dilihat dari kesesuaian serta keefektifan media pembelajaran *Mobile Learning* yang berguna untuk

⁵⁹ Pance Mariati et al., "Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5783–92, h.5786, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>.

memberikan pengajaran kepada siswa untuk belajar lebih berkualitas dan bermakna serta meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.

Tahap akhir peneliti juga melakukan perhitungan uji-t dengan uji *independent sampel t-test* yang menghasilkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a di terima. Dari hasil ini dapat maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode* terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik sebelum (*pretest*) menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode* dan sesudah (*posttest*) menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode*.

Hal ini sesuai dengan hasil dari penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Nani Rosanti (2022) didalam jurnalnya yang menyatakan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar dan kedisiplinan peserta didik di SD.⁶⁰ Hasil penelitian ini juga searah dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Sandi Saude (2023) dalam jurnalnya menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbasis *Android* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan.⁶¹

Dapat ditarik kesimpulan penggunaan dari media pembelajaran *Mobile Learning* ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa

⁶⁰ Rosanti and Tri Setiyoko, "Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar."

⁶¹ Sandi Saude et al., "Pengaruh Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan" 7, no. September (2023): 62–74.

kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran *Mobile Learning* menawarkan media yang berinovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan penggunaan media ini sebagai media pembelajaran, siswa tidak perlu membawa *smartphone* ataupun laptop, yang membawa perangkat tersebut hanyalah guru sedangkan siswa hanya diberikan kertas QR yang digunakan untuk menjawab soal kuis.

Media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode* ini juga memperkenalkan kepada siswa bahwa *smartphone* maupun laptop yang sering digunakan hanya untuk bermain game ataupun media sosial sebenarnya bisa digunakan sebagai sumber pengetahuan, apabila siswa bosan ketika belajar hanya menggunakan buku, siswa dapat mengakses aplikasi *Quizizz* serta mencari materi yang diinginkan di dalam aplikasi tersebut dan pendidik bisa juga memberikan tugas rumah (PR) kepada siswa berupa soal kuis yang digunakan untuk mengasah otak siswa dalam materi pembelajaran yang sudah diajarkan di sekolah. Media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* dapat diakses kapan dan dimanapun selagi masih ada di perangkat *smartphone* ataupun laptop, serta jaringan internet. Sehingga media ini sangat berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar peserta didik.