

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar

Utari Wiranda¹⁾, Masniladevi²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
utariwiranda18@gmail.com , masniladevi@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *android* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimenta*, desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis dengan menggunakan *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai sig (2-Tailed) yaitu 0,000 dinyatakan lebih kecil dari 0,05, dilambangkan dengan $0,000 < 0,05$. Sedangkan t_{hitung} 24,791 dan t_{tabel} adalah 1,69 sehingga didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $24,791 > 1,69$. Hasil belajar matematika yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, ditunjukkan dari *mean* kelompok kontrol = 76,89 dan *mean* yang diperoleh kelompok eksperimen = 79,56. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *android* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi.

Kata Kunci : Matematika, *Android*, Hasil Belajar.

Abstract

This reserche aims to determine the effect of Andoid-based learning media on fraction material on students learning outcomes. This type of research is a quantitative reserche with a quasi experimental method, the design used is the non equivalent control group design. The instrument used was an objective test. The data analysis technique ini this reserche was a prerequisite test in the form of a normalization test, homogeneity test, and hypothesis testing using the t-test. The results shows that the value had a significant influence in the use of Android-based learning media on fraction material, there was learning outcomes on students in class V students of Elementary School 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi. This is evidenced by the results of the paired sample t-test at the 5 % significance level sig (2-Tailed) is 0,000 is less than 0,05. While obtained t_{count} 24,791 and t_{table} 1,69, $t_{count} > t_{table}$, $24,791 > 1,69$. The he symbolized $0,000 < 0,05$. The mathematics learning outcomes obtained by the experimental group were higher than the control group, as indicated by the mean of the control group = 76,89 and the mean obtained by the experimental group = 79,56. This it can be concluded that H_a is accepted, that is there is an effect od Android-based learning media on fraction material on critical thinking skills, students in class V of Elementary School 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi.

Keywords : Mathematics, *Android*, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini, proses pembelajaran hendaknya menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran mengambil peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut dipertegas oleh Salirawati (2018) yang

mengatakan bahwa seorang guru dituntut untuk mampu menampilkan pelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik bagi siswa dalam beraktivitas secara aktif. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Oneika dan Masniladevi,2019). Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011) penggunaan media pembelajaran akan mampu membangkitkan keinginan, minat, motivasi siswa dalam proses belajar mengajar serta memberi pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran akan memperjelas penyampaian guru mengenai materi secara lebih cepat dan inovatif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa adalah media pembelajaran berbasis *android*. Hal tersebut didasari dari minat siswa yang lebih banyak mengaplikasikan *smarthphone* dalam kehidupan sehari-harinya. Sejalan dengan pendapat Fariansyah (2019) yang mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* banyak digunakan oleh pengguna dibawah usia 18 tahun. Berdasarkan minat siswa yang besar terhadap penggunaan *smartphone*, mengakibatkan banyaknya masyarakat yang beralih menggunakan perangkat berbasis *android* ini sebagai media dalam mengakses informasi secara mudah dan cepat (Juraman dalam Komariah,2018). Tak luput dari pandangan seorang guru yang dituntut untuk memberikan variasi pembelajaran yang efektif, inovatif dan mengikuti perkembangan zaman sehingga membuat siswa tertarik dalam pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Aminah dan Masniladevi (2019) yaitu guru perlu melakukan inovasi untuk menggunakan media pembelajaran agar dapat mendorong partisipasi siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman yang bermakna. Guru dapat menggunakan aplikasi atau perangkat berbasis *android* dalam pembelajarannya. Salah satu media pembelajaran berbasis *android* adalah dengan menggunakan *adobe flash CS3* yang disebut dengan media pembelajaran “Kelas Pecahan” serta dapat digunakan oleh guru. Media pembelajaran “Kelas Pecahan” ini memiliki keunggulan yaitu ukuran file yang kecil dengan kualitas baik, kebutuhan *hardware* tidak terlalu tinggi, selain itu menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran.

Kelebihan dari media pembelajaran “Kelas Pecahan” berbasis *android* ini dapat diaplikasikan menjadi media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa. Melalui media pembelajaran “Kelas Pecahan” ini dapat menjadi motivasi belajar serta meningkatkan minat belajar bagi siswa, sehingga menghasilkan nilai kognitif lebih tinggi.

Media pembelajaran “Kelas Pecahan” ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu pada materi pecahan. Materi telah di pelajari di kelas IV untuk pengenalan pecahan serta pengoperasian penjumlahan dan pengurangan pada penyebut sama, namun dilanjutkan di kelas V di semester 1 mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan pada penyebut berbeda pada kurikulum 2013 Kompetensi Dasar 3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. Serta Kompetensi Dasar 4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

Pada tanggal 9 Desember 2019, peneliti memperoleh informasi mengenai SDN 01 Benteng Pasar Atas menggunakan sistem sekolah yang terdapat kelas reguler dan kelas khusus yaitu kelas digital. Proses pembelajaran antara kelas reguler dan kelas digital berbeda satu sama lainnya. Pada kelas reguler siswa dihadapkan dengan pembelajaran secara konvensional dengan media berupa gambar melalui *print out* ataupun beberapa kali menggunakan proyektor. Sementara pada kelas digital, proses pembelajaran yang berlangsung dapat menggunakan media pembelajaran berupa laptop maupun *android* secara pribadi. Namun di dalam pembelajaran matematika guru measih menggunakan metode konvensional dan metode lainnya. Selain itu berdasarkan wawancara pada tanggal 4-5 Juli 2020 bersama wali kelas VA dan VC di dapatkan bahwa guru kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas sudah melakukan pembelajaran dengan sistem kelas digital melalui *Whatsapp Group*, *Edmodo*, *Kahoot* ataupun *Google Form* untuk pembelajaran tematik,

namun masih belum maksimal di dalam pembelajaran matematika, salah satunya dalam proses pembelajaran pecahan. Selain dari wawancara tersebut di dapatkan informasi bahwa tingkat pemahaman siswa rendah, terlihat dari kurangnya minat siswa belajar matematika siswa dan banyak jumlah siswa tidak mencapai hasil tingkat standar kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dalam pengaplikasian media pembelajaran berbasis *android* di kelas digital. Sehingga dikembangkan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi”**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan desain *Non-equivalent Control group Design*, , yaitu desain eksperimen quasi yang menggunakan *pretest* sebelum diberikan perlakuan, dan *posttest* setelah dilakukan perlakuan yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono (2012:112)

Keterangan:

O₁ : Hasil tes awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen

O₂ : Hasil tes akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen

O₃ : Hasil tes awal (*pre-test*) pada kelas kontrol

O₄ : Hasil tes akhir (*post-test*) pada kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*

- : Tanpa perlakuan (Pembelajaran konvensional). Kelas kontrol diberi perlakuan dengan kondisi belajar yang biasa dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan metode ceramah bervariasi.

Berdasarkan teknik sampling penelitian ini dengan cara *Non Probability Sampling*, jenis *Purposive Sampling* alasan peneliti memilih teknik *Purposive Sampling* karena beberapa pertimbangan sebagai berikut : a) memiliki sistem sekolah yang terdapat kelas khusus yaitu kelas digital dengan proses pembelajaran yang berlangsung dapat menggunakan media pembelajaran berupa laptop maupun *android* secara pribadi. b) memiliki dua rombongan belajar kelas digital dengan jumlah peserta didik sama di setiap kelas. c) terletak ditengah kota, sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian. d) memberikan respon baik, sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian. e) Hasil uji normalitas pada materi pecahan diperoleh bahwa kelas VA dan VC SDN 01 Benteng Pasar Atas berdistribusi normal. e) Setelah dilakukan uji homogenitas diketahui bahwa VA dan VC SDN 01 Benteng Pasar Atas bervariasi homogen.

Tabel 2. Sampel Penelitian

Sekolah Dasar	Kelas	Jumlah siswa
SDN 01 Benteng Pasar Atas	V A	30 Orang
	V C	30 Orang

Instrumen yang dikembangkan di dalam penelitian ini yaitu tes. Peneliti menggunakan tipe tes yang berupa soal objektif dalam bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice items*). Sebelum melakukan tes terhadap sampel, maka dibuatkan kisi-kisi soal, kemudian dilakukan uji coba soal untuk mendapatkan soal yang baik. Tempat diuji cobakan soal tes tersebut adalah SDN 04 Birugo tahun ajaran 2020/2021 pada kelas VI A. Uji coba soal dari 25 butir soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban (a,b,c,d). Skor hasil dari uji coba digunakan dalam mengetahui validitas, daya beda, indeks kesukaran dan reliabilitas butir soal.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dianalisis kembali sehingga menjadi 15 butir soal yang diujikan pada *pretest* dan *posttest* di kelas penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan setelah uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenis. Setelah data hasil tes yang diperoleh normal dan homogen, lalu dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel t-test*.

HASIL DAN PERBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus sampai 09 Oktober 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas digital kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas tahun ajaran 2020/2021. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VA yang berjumlah 30 siswa kelas VC yang berjumlah 30 siswa.

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan pada kedua kelas, maka dipilihlah VC sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, di kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran "Kelas Pecahan", dan kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Deskripsi Data Penelitian *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan *pretest* pada kelas digital yaitu kelas VA dan VC SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi yang dilaksanakan pada hari Jumat, 18 September 2020 pada pukul 09.00 WIB dan Jumat, 02 Oktober 2020 pada pukul 10.00 WIB. Jumlah seluruh siswa pada setiap kelas VA dan VC adalah 30 siswa.

Tabel 3. Data Statistik Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data Statistik	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Terendah	20	20	66,67	60
Nilai Tertinggi	60	66,67	100	93,33
Rata-rata	40,67	40,89	79,42	76,89
Varian	163,523	164,67	66,67	94,20
Standar Deviasi	12,79	12,83	8,74	9,71
Jumlah Siswa	30	30	30	30

Berdasarkan tabel berikut, menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas. Terlihat bahwa nilai *pretest* terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen 66,67 dan nilai tertinggi 100, sementara nilai pada kelas kontrol yaitu nilai tertinggi adalah 93,33 dan nilai terendah 66,67. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran "Kelas Pecahan" lebih berpengaruh dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Terbukti dari data hasil rata-rata *pretest-*

posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang semakin meningkat dengan menggunakan media pembelajaran “Kelas Pecahan”.

Uji prasarat analisis dilakukan untuk melihat kesimpulan tentang data yang diperoleh dari hasil tes siswa kelas digital. Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data.

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *spss for windows 22*. Rumus yang digunakan adalah Kolmogorov Smirnov dikarenakan sampel penelitian diatas 50 orang yaitu 60 orang siswa, data dari uji normalitas di sajikan sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Data Akhir Penelitian Kelas Kontrol dan Eksperimen

NO	Data	Sig _{hitung}	Sig _{min}	Keterangan
1	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,2	0,05	Distribusi Normal
2	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,069	0,05	Distribusi Normal
3	<i>Pretest</i> Kontrol	0,2	0,05	Distribusi Normal
4	<i>Posttest</i> Kontrol	0,051	0,05	Distribusi Normal

Hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan Sig_{hitung} *pretest* dan *posttest* eksperimen yaitu 0,2 dan 0,069 > 0,05 yang berarti data dari kelas eksperimen berdistribusi normal. Serupa dengan Sig_{hitung} *pretest* dan *posttest* kontrol yaitu 0,2 dan 0,040 > 0,05 yang berarti data dari kelas kontrol berdistribusi normal.

Pengujian Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan setelah uji normalitas. Tujuannya adalah mengetahui apakah kedua data homogen atau tidak. Hasil dari data uji homogenitas yang diperoleh dengan bantuan program *spss for windows 22* disajikan sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Protes* Penelitian Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Sig _{hitung}	Sig _{min}	Keterangan
Hasil Tes	0,290	0,05	Varian Homogen

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa sampel dalam populasi yaitu dalam keadaan homogen atau sama. Hal tersebut ditunjukkan dengan Sig_{hitung} di kelas eksperimen dan kontrol 0,290 > 0,05.

Pengujian Hipotesis

Pengujian terhadap perbedaan pengaruh media pembelajaran “Kelas Pecahan” pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa di Kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi dengan menggunakan uji *paired sampel t-test*. Pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan dengan uji *paired sampel t-test* pada taraf signifikansi 5 % yang dianalisis dengan program *spss for windows 22*. Hasil disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 6. Uji Hipotesis Hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan Uji “t”

Data	t _{hitung} > t _{tabel}	Sig (2-tailed) < 0,05	Kesimpulan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen	24.791 > 1.69	0,000 < 0,05	Ada Pengaruh yang signifikan

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 24.791 dalam mengambil keputusan merujuk kepada ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan jika probabilitas $sig_{hitung} < 0,005$ maka H_a diterima. Terlihat bahwa nilai t_{hitung} yaitu 24.791 dinyatakan lebih besar dari t_{tabel} 1,69, dilambangkan dengan $24.791 > 1,69$ Sedangkan nilai sig (2-Tailed) yaitu 0,000 dinyatakan lebih kecil dari 0,05, dilambangkan dengan $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam media berbasis *android* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi tahun ajaran 2020/2021. Dengan demikian hipotesis yang di kemukakan adalah diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar matematika yang signifikan antara siswa yang mendapat perlakuan dengan media pembelajaran “Kelas Pecahan” dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran biasa (konvensional). Perbedaan hasil belajar tersebut bukan terjadi secara kebetulan, akan tetapi karena perbedaan metode pembelajaran yang digunakan terbukti memberikan pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar matematika.

Sehingga pada pembahasan, Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *android* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 21 Agustus 2020 sampai dengan 09 Oktober 2020 dengan tiga kali pertemuan di kelas eksperimen dan tiga kali pertemuan di kelas kontrol. Pertemuan pertama adalah melaksanakan *pretest*, pertemuan kedua adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *android* di kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media berbasis *android* di kelas kontrol sementara pertemuan ke tiga adalah pelaksanaan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas, dapat dilihat bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis *android* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *android* yang berupa media pembelajaran “Kelas Pecahan”. Berdasarkan analisa didapatkan bahwa nilai rata-rata pada *pretest* eksperimen lebih kecil dari nilai *posttest* eksperimen, yaitu $40,67 < 79,56$. Sementara itu pada nilai rata-rata kontrol nilai *pretest* kontrol lebih kecil dari nilai *posttest* kontrol yaitu $40,89 < 76,89$. Sehingga secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil tes antara *pretest* dan *posttest* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selanjutnya dibuktikan dari dengan perhitungan uji-t yang telah dilakukan, memperoleh pada kelas eksperimen dan kontrol di dapatkan $t_{hitung} = 24.791$ dan $t_{tabel} = 1.69$.

Berdasarkan hasil analisa di atas, telah terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi terhadap hasil belajar siswa kelas digital SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi di kelas V. Hal tersebut disebabkan media pembelajaran “Kelas Pecahan” lebih membuat siswa lebih aktif, mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi yang terbukti dari hasil *posttest* yang diperoleh oleh siswa di kelas eksperimen semakin meningkat.. Meskipun diberikan materi yang sama dengan waktu yang berbeda, namun pada pembelajarn dengan model konvensional ataupun tanpa menggunakan media pembelajaran “Kelas Pecahan” nilai yang diperoleh siswa tidak semaksimal menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Dapat dikatakan bahwa medi pembelajaran sangat mempengaruhi pada hasil belajar siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat dari Istiawan (2018) yang berjudul “Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa PJRR pada mata kuliah anatomi”, dimana pada hasil penelitiannya media pembelajaran berbasis *android* dapat menciptakan kelas yang lebih menarik serta jauh dari kesan yang monoton dalam proses pembelajaran. Selain itu dari penelitian yang dilakukan oleh Muyaroah dan Fajartia (2017), hasil yang diperoleh media pembelajaran berbasis *android* memiliki kelebihan yaitu : (1) media memiliki tampilan desain yang menarik bagi

siswa, (2) mudah dioperasikan, dipahami dan dimengerti oleh siswa, (3) siswa tidak merasa bosan ketika menggunakan, dan (4) dapat digunakan secara mandiri baik disekolah ataupun di rumah. Kedua penelitian tersebut membuktikan adanya pengaruh positif dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android*, dengan memanfaatkan teknologi akan memberika ketertarikan sendiri bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Siswa akan mudah dalam mengakses materi di dalam aplikasi, sehingga meningkatkan intesitas belajar dan berdampak positif bagi tingkat pengetahuan serta menghasilkan hasil belajar yang semakin tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakuakn beserta pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi. Pengaruh ini terlihat dari hasil uji-t yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh t_{hitung} sebesar 24,791 dan t_{tabel} adalah 1,69. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($24,791 > 1,69$) ini berarti hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak dalam arti kata bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Masniladevi, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Terhadap Berpikir Kritis Siswa Di Kelas IV SD Al-Azhar Bukittinggi. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 7(11).
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Fariansyah, Akbar Himawan dan Laila Septiana. (2019). Animasi Pembelajaran Bangun Ruang untuk Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Android. *Jurnal Akbar Juara*. Vol4(2), hlm 74-82.
- Istiawan, Nurcholli. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR pada Mata Kuliah Anatomi. *Jurnal Pendidikan. Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Vol 2(1), hlm 14-19.
- Komariah, Siti, Huri Suhendri, dan Arif Rahman Hakim. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. Vol 4(1), hlm 43-52.
- Muyaroah, Siti dan Mega Fajartia. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal UNNES*. Vol 6 (2). hlm 79-83
- Oneika, S. E., & Masniladevi. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CS3 Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Geometris Siswa SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 7(11).
- Salirawati, Das. (2018). *Smart Teaching Solusi Menjadi Guru Profesional*. Jakarta : Bumi Asara.