

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN PADA SISWA KELAS V DI MI AL-KHAIRIYAH BANJARBARU

Anita Putri

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
anitaputri908@gmail.com

Huriyah

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
huriyah.90.99@gmail.com

Abstract: This research is based on the background of class V students at MI Al-Khairiyah, the average value of learning outcomes for some students in mathematics subjects is still low, this is due to several factors such as teachers when carrying out the learning process still using the lecture method which results in teaching and learning activities becoming boring, this is one of the factors that causes low student learning outcomes. This research aims to see the effect of Mobile Learning learning media on the learning outcomes of fraction material in class V students at MI Al-Khairiyah Banjarbaru. This research uses quantitative research with experimental methods (Quasi Experimental Design). The population in this study was 61 students, with the research sample, namely control class V B, not given treatment and only using conventional methods, while experimental class V A was given Mobile Learning learning media treatment. Data collection techniques use tests (pretest and posttest), observation, and documentation using parametric test data analysis. The research results show that the Mobile Learning learning media is very interesting to use as a learning process, because this media can arouse enthusiasm for learning and help students to facilitate their understanding of mathematics subject matter and can help evaluate learning outcomes. Based on the learning outcomes, students are in good qualifications with an average score in the experimental class of 81.13 and an average score in the control class of 64.00 in poor qualifications. Based on calculations using the independent sample t-test, the results obtained were a significance value (2-tailed) of $0.000 <$

0.05. So it can be concluded that there is a significant influence from learning using Mobile Learning learning media on student learning outcomes at MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

Keyword: Learning Outcomes, Mobile Learning Learning Media.

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi siswa kelas V di MI Al-Khairiyah adanya nilai rata-rata hasil belajar sebagian siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah, hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor seperti guru saat melakukan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menjadi membosankan, hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V Di MI Al-Khairiyah Banjarbaru. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen (*Quasi Eksperimental Design*). Populasi dalam penelitian ini sebanyak 61 siswa, dengan sampel penelitian yaitu kelas kontrol V B tidak diberikan perlakuan dan hanya menggunakan metode konvensional sedangkan kelas eksperimen V A diberikan perlakuan media pembelajaran *Mobile Learning*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, dan dokumentasi dengan menggunakan analisis data uji parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mobile Learning* sangat menarik untuk digunakan sebagai proses pembelajaran, karena media ini dapat membangkitkan semangat belajar dan membantu siswa untuk mempermudah dalam pemahamannya terhadap materi pelajaran matematika serta dapat membantu untuk mengevaluasi hasil belajar. Berdasarkan hasil belajar siswa berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata di kelas eksperimen 81,13 dan nilai rata-rata di kelas kontrol 64,00 pada kualifikasi kurang. Berdasarkan perhitungan dengan uji *independent sampel t-test* diperoleh hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar siswa di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran *Mobile Learning*.

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang dapat membantu orang dalam mengubah cara pandang dan perilaku mereka melalui pengajaran dan pelatihan, juga berproses dalam bertindak dan belajar bagaimana mendidik sebagian orang.¹ Sebagaimana dikemukakan Slameto di dalam buku Syarifan Nurjan, belajar diartikan sebagai suatu proses usaha individu atau pribadi yang digunakan untuk mengubah tingkah laku berdasarkan pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan.²

Datangnya era modern, khususnya di bidang pendidikan, di mana alat teknologi digunakan hampir di seluruh dunia. Karena pembelajaran di era modern harus lebih difokuskan pada siswa daripada pada guru, teknologi ini berupaya untuk memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya sekaligus mendorong mereka untuk lebih serius dan peka terhadap masalah di sekitarnya.³

Menurut Sadiman, media pembelajaran yaitu seperti bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar dengan maksud agar proses berinteraksi dan berkomunikasi, serta edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna.⁴ Selama pembelajaran, pendidik harus dapat memilih media yang unik untuk menarik minat peserta didik. Media yang bisa digunakan ialah media pembelajaran seperti *Mobile Learning*. Para ahli telah menciptakan *Mobile Learning* sebagai alat media untuk menarik perhatian dalam pembelajaran. Dengan adanya *Mobile Learning* ini dalam kegiatan pembelajaran dapat menyelesaikan tugas-tugas seperti mengakses mata pelajaran, mengarahkan tujuan mereka, dan mencari materi pelajaran kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh batasan waktu untuk melakukannya.⁵

¹ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan* (Medan: LPPPI, 2019), h. 23

² Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2016), h. 14.

³ Klara Elinda Fakhira, Muhamad Parhan, and Rusdan Kamil, "Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Sistem Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa," *Inovasi Kurikulum* 17, no. 2 (2020): 69–76, h. 70, <https://doi.org/10.17509/jik.v17i2.37040>.

⁴ Netriwati dan Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Permata Net, 2017). h. 5.

⁵ Rukli M, dan Agustan Syamsuddin, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas IV SD," *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 5, no. 1 (2022): 56–64, h. 58, <https://doi.org/10.31605/ijes.v5i1.1834>.

Sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah karena mereka menganggap materi pelajaran tersebut sulit dipelajari dan dipahami, dan guru matematika kurang kreatif dalam menggunakan metode untuk mengajarkan konsep matematika. Hasil belajar siswa dapat menurun maupun berkurang sebagai akibatnya. Pembelajaran akan lebih berhasil jika dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan. Kompetensi guru dalam mengajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Sehingga siswa memiliki kesempatan untuk membuat dan menggunakan strategi pembelajaran yang mereka anggap menarik selama kegiatan belajar mengajar.⁶

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara di awal dengan salah satu guru di kelas V MI Al-Khairiyah Banjarbaru terdapat dua kelas yaitu kelas V A dan kelas V B. Guru tersebut menyatakan bahwa ada satu kelas yang nilai matematikanya masih rendah yaitu kelas V A. Diketahui bahwa sebagian siswa masih kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran matematika karena guru hanya menggunakan metode konvensional, mencatat, dan terfokus pada buku tanpa menggunakan media, serta tanya jawab, atau tugas yang dikerjakan secara berulang-ulang. Akibatnya, pembelajaran di kelas menjadi membosankan karena sarana dan prasarana yang kurang memadai, sehingga siswa kurang bersemangat ketika dihadapkan pada materi yang sulit dipahami. Hasil yang diperoleh siswa pada mata pelajaran matematika ini masih belum maksimal, dikarenakan ada beberapa siswa di MI Al-Khairiyah Banjarbaru belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 untuk pembelajaran matematika.

Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat dicapai dengan menerapkan teknologi yang baru di dalam kelas. Memanfaatkan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* ini ke dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk materi yang dibahas, memungkinkan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif untuk menghasilkan ide dengan berbagai solusi. Siswa dapat membuka kembali materi yang diajarkan di rumah atau di luar jam kelas, karena kemudahan dari mengakses aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran *Mobile Learning*. Dengan semakin

⁶ Nur Fajrie, Nurul Nikmah, & Ratri Rahayu, "Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv," *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 1-8, h. 2, <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>.

mereka mengulang kembali pelajaran yang telah dipelajari maka mereka akan lebih paham dengan materi yang sudah disampaikan.⁷ Dengan ini, media pembelajaran *Mobile Learning* dalam menggunakan *Quizizz* dengan fitur kartu QR, guru dapat membangun suasana belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan sehingga membuat hasil belajar menjadi meningkat dalam pelajaran Matematika.⁸

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen (*Quasi Eksperimental Design*) dengan jenis penelitiannya adalah kuantitatif. Sebagaimana di jelaskan oleh Sugiyono bahwa metode yang data penelitiannya berupa angka-angka dan setelah itu akan dianalisis menggunakan statistik yang disebut metode kuantitatif.⁹ Adapun bentuk desain yang digunakan pada penelitian eksperimen ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, karena kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak. Pada kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) akan dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Tetapi hanya di kelas eksperimen saja yang dapat di *treatment*.

Populasi yang ada di dalam penelitian sebanyak 61 peserta didik, beserta sampel penelitian di kelas kontrol yaitu V B yang tidak diberikan perlakuan tetapi hanya menggunakan metode konvensional sedangkan untuk di kelas eksperimen yaitu V A yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *Mobile Learning*. Adapun teknik pengumpulan data yaitu berupa tes, observasi, dan dokumentasi serta analisis uji parametrik.

Adapun untuk melakukan teknik analisis data, maka sebelumnya akan dilakukan uji prasayarat dengan menggunakan program pengolah data SPSS versi 25, yaitu:

⁷ Calvin Talakua dan Sovian Sesca Elly, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning Terhadap Minat Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi," *Biodik* 6, no. 1 (2020): 46–57, h. 49, <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8061>.

⁸ Rizal Wahid Permana Putra, "Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL Setting," *English Learning Innovation* 4, no. 1 (2023), h. 27, <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 7.

Uji Normalitas

Persyaratan yang awal dari suatu data yang harus dilakukan untuk analisis *parametric* yaitu dengan uji normalitas. Tujuannya adalah untuk menentukan data tersebut apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dinilai sangatlah penting dengan data berdistribusi normal, karena data tersebut dapat mewakili populasi dalam penelitian.¹⁰ Penelitian ini menggunakan pengujian *Shapiro-Wilk*, *Kolmogorov-Smirnov*, dan *Liliefors* dalam alat pengolah data SPSS versi 25. Peneliti hanya perlu membaca nilai sig dari kolom Kolmogorov Smirnov. Menurut kriteria pengujian, distribusi tidak normal jika nilai *Sig.* < 0,05, dan normal jika nilai *Sig.* > 0,05.¹¹

Uji Homogenitas

Uji perbedaan diantara dua atau lebih populasi disebut dengan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan variasi yang sama.¹² Pada penelitian ini menggunakan pengujian uji *Levene* atau *uji-t*. Kriteria pengujian kedua kelompok data disebutkan tidak homogen jika nilai *Sig.* < 0,05, sebaliknya kedua kelompok data dikatakan homogeny jika nilai *Sig.* > 0,05.

Uji-T

Uji-T digunakan untuk menentukan apakah kedua variabel sama atau berbeda. Uji-T adalah analisis data apabila terdapat perbedaan capaian dalam belajar siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Kriteria pengujian jika nilai *Sig.*(2-tailed) < 0,05 maka ada terdapat perbedaan, sebaliknya jika nilai *Sig.*(2-tailed) > 0,05 maka tidak ada terdapat perbedaan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Khairiyah Banjarbaru pada peserta didik kelas V A dan V B. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas penelitian yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* fitur kartu QR dan kelas V B sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional dengan memperlihatkan suatu gambar. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di

¹⁰ Moch. Bahak Udin By Arifin Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan* (Sidoarjo, 2021), h. 53.

¹¹ Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h. 79-89.

¹² Siti Hajaroh and Raehanah, *Statistik Pendidikan* (Mataram: Sanabil, 2022), h. 111.

kelas eksperimen maupun kelas kontrol masing-masing dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat penelitian di dapatkan kemampuan awal siswa di kelas eksperimen nilai rata-ratanya yaitu 58,71, sedangkan kemampuan awal siswa di kelas kontrol nilai rata-ratanya yaitu 56,83. Selisih dari rata-rata di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 1,88. Untuk lebih rincinya akan dijelaskan dalam uji beda.

Tabel 1. Kemampuan Awal (*Pretest*)

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

Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas kemampuan Awal

<i>Tests of Normality</i>							
	Keterangan	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	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>							

Tabel di kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi yaitu $0,094 > 0,05$. Hal ini berkaitan dengan nilai *pretes* matematika kelas eksperimen yang terdistribusi dengan normal pada materi pecahan, sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol adalah $0,167 > 0,05$. Hal ini berkaitan dengan hasil *pretes* matematika siswa kelas kontrol pada materi pecahan, yang menghasilkan data dengan distribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Awal

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

Tabel hasil di atas menunjukkan nilai signifikansi $0,567 > 0,05$, sehingga kesimpulannya adalah hasil *pretest* kedua kelas bersifat homogen.

Uji-T

Uji t dilakukan untuk menganalisis perbedaan karena data yang terkumpul bersifat homogen dan terdistribusi secara normal. Berdasarkan perhitungan uji t, nilai *sig. (2-tailed)* adalah $0,505 > 0,05$. Oleh karena itu, H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada perbedaan secara signifikan.

Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh pada saat penelitian di dapatkan kemampuan akhir siswa di kelas eksperimen nilai rata-ratanya yaitu 81,13, sedangkan kemampuan akhir siswa di kelas kontrol nilai rata-ratanya yaitu 64,00. Selisih dari rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol bernilai 17,13. Lebih rincinya akan dijelaskan dalam uji beda.

Tabel 4. Kemampuan Akhir (*Posttest*)

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

Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil dari Uji normalitas kemampuan Akhir

<i>Tests of Normality</i>							
	Keterangan	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistika	df	Sig.	Statistika	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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan nilai signifikansi, sebagaimana ditentukan oleh tabel kelas eksperimen, adalah $0,165 > 0,05$. Hasil matematika *posttest* kelas eksperimen pada materi pecahan terdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol adalah $0,134 > 0,05$. Hal ini berkaitan dengan hasil *posttest* matematika siswa dalam kelompok kontrol yang menghasilkan data terdistribusi normal pada materi pecahan.

Uji Homogenitas

Tabel 6. 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

Tabel hasil diatas menunjukkan nilai signifikansi $0,064 > 0,05$, sehingga kesimpulannya adalah hasil *posttest* dari kedua kelas memiliki sifat yang berhomogen.

Uji-T

Uji t dilakukan untuk menganalisis perbedaan karena data yang terkumpul bersifat homogen dan terdistribusi secara normal. Berdasarkan perhitungan uji t adalah *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa di kelas V.

Pembahasan

Penelitian melakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah untuk mengamati suatu pengaruh yang di bawakan peneliti yaitu media pembelajaran *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan materi pecahan serta menggunakan aplikasi *Quizizz*. Data yang dikumpulkan diperoleh dari hasil tes *pretest* dan *posttest* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V A dengan berjumlah 31 siswa dan untuk kelas V B yang berjumlah 30 siswa di kelas V MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

Penelitian ini dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti menggunakan metode ceramah, yang juga dikenal sebagai cara tradisional, di kelas kontrol dengan memperlihatkan suatu gambar. Selanjutnya, di kelas eksperimen peneliti menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* fitur *paper mode* atau kartu QR. Penggunaan media pada suatu proses pembelajaran dapat membantu untuk mencapainya tujuan, dan bentuk dari media secara signifikan membantu siswa dalam proses pembelajarannya.¹³

¹³ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 120.

Media pembelajaran *Mobile Learning* adalah suatu media yang termasuk ke dalam jenis multimedia yang melibatkan jenis peralatan atau media yang menyatu dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁴ Media pembelajaran ini di hasilkan dari gabungan antara teknologi cetak dan komputer.¹⁵

Peneliti memilih media dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* sebagai media untuk membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada pelajaran matematika materi pecahan di kelas V dan peneliti telah melaksanakannya dengan baik. Media pembelajaran ini mengajak dan mengenalkan peserta didik pada perangkat teknologi contohnya seperti laptop atau *smartphone* yang digunakan untuk pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif dalam belajar dengan memanfaatkan suatu teknologi.

Penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* dan menggunakan fitur *paper mode* atau kartu QR yaitu caranya adalah terlebih dahulu membuka aplikasi *Quizizz*, lalu login menggunakan laptop maupun *smartphone*. Materi pembelajarannya kemudian disampaikan dengan penyajian yang interaktif, dan siswa memegang kartu QR untuk menjawab kuisnya dengan berdasarkan nama presensi. Setelah selesai menjawab, siswa mengangkat kartu QR tersebut, dan peneliti menggunakan *smartphone* untuk memindai kartu tersebut. Nama siswa kemudian akan muncul pada layar di *Quizizz*, dan peneliti mengklik selesai di *smartphone* untuk melihat nilai yang diperoleh siswa dari soal kuis tersebut.

Peneliti menyakinkan dari hasil belajar siswa dapat dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media pembelajaran ini. Hal ini diperkuat oleh temuan peneliti sebelumnya yaitu oleh Pance Mariati, yang menyatakan media pembelajaran *Mobile Learning*, seperti aplikasi *Quizizz*, bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Selain itu, siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan tambahan tentang mata pelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media pembelajaran ini, yang akan membantu mereka lebih memahami materi yang diajarkan guru dan meningkatkan hasil belajar mereka.¹⁶

¹⁴ Sayidiman Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), h. 26.

¹⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI / SD* (Semarang: Graha Edu, 2021), h. 7.

¹⁶ 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>.

Pengaruh penerapan media pembelajaran *Mobile Learning* didapatkan dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dari hasil akhir kemampuan (*posttest*) belajar, yang menunjukkan rata-ratanya 81,13 di kelas eksperimen dengan kualifikasi baik dan 64,00 untuk kelas kontrol dengan kualifikasi kurang, terdapat selisih rata-rata 17,13 antara kedua kelas tersebut. Berdasarkan dari rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut, proses belajar mengajar kelas V A dengan media pembelajaran *mobile learning* menghasilkan hasil belajar yang lebih baik daripada kelas V B tanpa media pembelajaran *mobile learning*.

Tahap terakhir peneliti juga melibatkan penghitungan uji-T menggunakan uji *independent sampel t-test*, yang menghasilkan nilai *Sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa didapatkan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* dalam menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan kartu QR. Dapat disimpulkan penerapan dari media pembelajaran *Mobile Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

Simpulan

Simpulan yang di dapatkan bahwa media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* merupakan latihan pembelajaran yang sangat menyenangkan karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, khususnya dalam pelajaran matematika, dan juga dapat mempermudah guru dalam menilai tujuan pembelajaran. Cara penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning*, khususnya: membuka media *Quizizz* dengan login menggunakan laptop dan *smartphone*. Materi disajikan secara interaktif, dan siswa dapat menjawab pertanyaan kuis dengan menggunakan fitur paper mode atau dengan mengangkat kartu QR mereka, yang dipindai oleh peneliti dengan *smartphone*. Lalu, nama siswa dan skor akan muncul di layar *Quizizz*.

Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dalam menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* pada pelajaran matematika diperoleh nilai rata-rata 81,13 dengan kualifikasi yang baik, sedangkan hasil belajar di kelas kontrol tanpa menggunakan media

pembelajaran *Mobile Learning* pada pelajaran matematika diperoleh nilai rata-rata 64,00 dengan kualifikasi kurang.

Analisis data uji-T menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan dari media pembelajaran *Mobile Learning* berpengaruh dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah Banjarbaru.

Daftar Pustaka

- Abdillah, Rahmat Hidayat dan. *Buku Ilmu Pendidikan*. Medan: LPPPI, 2019.
- Aunillah, Moch. Bahak Udin By Arifin. *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Sidoarjo, 2021.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran MI / SD*. Semarang: Graha Edu, 2021.
- Elly, Calvin Talakua dan Sovian Sesca. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning Terhadap Minat Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi." *Biodik* 6, no. 1 (2020): 46–57. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8061>.
- Fakhira, Klara Elinda, Muhamad Parhan, and Rusdan Kamil. "Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Sistem Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Inovasi Kurikulum* 17, no. 2 (2020): 69–76. <https://doi.org/10.17509/jik.v17i2.37040>.
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Lena, Netriwati dan Mai Sri. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net, 2017.
- Mardawati, Agustan Syamsuddin, dan Rukli. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas IV SD." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 5, no. 1 (2022): 56–64. <https://doi.org/10.31605/ijes.v5i1.1834>.
- Mariati, Pance, Ratih Asmarani, Sunanto Sunanto, and Andini Hardiningrum. "Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5783–92. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>.
- Nurjan, Syarifan. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group, 2016.
- Nurul Nikmah, Ratri Rahayu, & Nur Fajrie. "Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan

- Masalah Siswa Kelas Iv." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 1–8. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Putra, Rizal Wahid Permana. "Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL Setting." *English Learning Innovation* 4, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>.
- Siti Hajaroh and Raehanah. *Statistik Pendidikan*. Mataram: Sanabil, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.