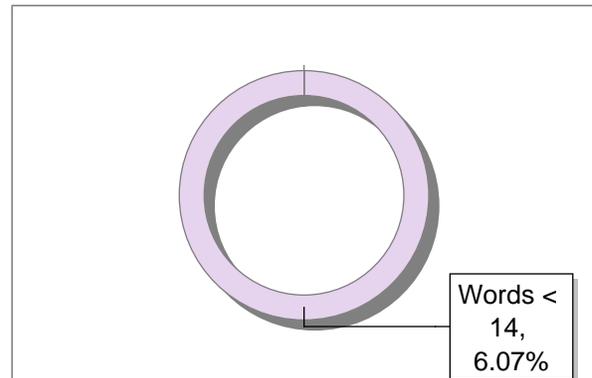
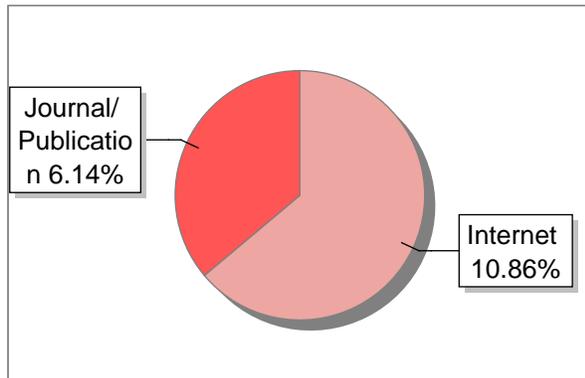


Submission Information

Author Name	Henggang Bara Saputro
Title	Hasil Cek_10. artikel Jurnal Lebesgue Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika
Paper/Submission ID	1511662
Submitted by	perpustakaan.similarity@uad.ac.id
Submission Date	2024-03-09 14:35:40
Total Pages	10
Document type	Article

Result Information

Similarity **17 %**



Exclude Information

Quotes	Excluded
References/Bibliography	Excluded
Sources: Less than 14 Words %	Not Excluded
Excluded Source	36 %
Excluded Phrases	Not Excluded

Database Selection

Language	Non-English
Student Papers	Yes
Journals & publishers	Yes
Internet or Web	Yes
Institution Repository	Yes

A Unique QR Code use to View/Download/Share Pdf File



DrillBit Similarity Report

17

SIMILARITY %

29

MATCHED SOURCES

B

GRADE

A-Satisfactory (0-10%)**B-Upgrade (11-40%)****C-Poor (41-60%)****D-Unacceptable (61-100%)**

LOCATION	MATCHED DOMAIN	%	SOURCE TYPE
2	adoc.pub	3	Internet Data
3	repository.radenintan.ac.id	3	Publication
4	adoc.pub	<1	Internet Data
5	adoc.pub	<1	Internet Data
6	adoc.pub	<1	Internet Data
7	springeropen.com	<1	Internet Data
8	eprints.ums.ac.id	<1	Publication
9	qdoc.tips	<1	Internet Data
10	adoc.pub	<1	Internet Data
11	ejournal.iain-manado.ac.id	<1	Internet Data
12	repository.unair.ac.id	<1	Internet Data
13	adoc.pub	<1	Internet Data
14	repository.uinsu.ac.id	<1	Internet Data
15	adoc.pub	<1	Internet Data

16	adoc.pub	<1	Internet Data
17	adoc.pub	<1	Internet Data
18	adoc.pub	<1	Internet Data
19	cmro.in	<1	Internet Data
20	digilib.unimed.ac.id	<1	Internet Data
21	digilib.unimed.ac.id	<1	Internet Data
22	ejournal.undip.ac.id	<1	Internet Data
23	journal.unair.ac.id	<1	Internet Data
24	jurnal.uinsu.ac.id	<1	Publication
25	qdoc.tips	<1	Internet Data
26	repository.unair.ac.id	<1	Internet Data
27	adoc.pub	2	Internet Data
45	eprints.ums.ac.id	2	Publication
48	digilib.uinsgd.ac.id	1	Publication
49	digilib.uinsgd.ac.id	<1	Publication

EXCLUDED SOURCES

1	lebesgue.lppmbinabangsa.id	36	Publication
---	----------------------------	----	-------------

PENGARUH PENGGUNAAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN KELAS IV SDN 2 KLESEM

Hengkang Bara Saputro¹, Olivia Rizky Febriani²
^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Ahmad Dahlan
Email: hengkang.saputro@pgsd.uad.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of interactive digital module learning media on interest and learning outcomes in class IV SDN 2 Klesem material. The research approach used in this research is quantitative research, with a one-group pretest-posttest design. The sample in this study were 27 fourth grade students at SDN 2 Klesem consisting of 11 female students and 16 male students. The instrument of interest in this study uses a questionnaire and learning outcomes use test scores. Data analysis techniques using the t test with a significance level of 5%. Based on the results of the t test analysis (Hypothesis 1 test), the t count (8.387) > t table (2.056) is obtained, and the p value (0.000) < 0.05, these results conclude that there is an effect of using interactive digital modules on interest in learning fraction material class IV SDN 2 Klesem. The results of the t analysis (Hypothesis 2 test) obtained t count value (11.760) > t table (2.056), and p value (0.000) < 0.05, these results concluded that there was an effect of using interactive digital modules on learning outcomes for class fraction material IV SDN 2 Klesem

Keywords: interactive digital modules, interest, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran modul digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar pada materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian one grup pretest-posttest design. Sampel dalam penelitian ini yaitu 27 peserta didik kelas IV SDN 2 Klesem yang terdiri dari 11 peserta didik perempuan dan 16 peserta didik laki-laki. Instrumen minat dalam penelitian ini menggunakan koefisien korelasi dan hasil belajar menggunakan nilai tes. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5 %. Berdasarkan hasil analisis uji t (Uji hipotesis 1) diperoleh nilai t hitung (8,387) > t tabel (2,056), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil tersebut disimpulkan ada pengaruh penggunaan modul digital interaktif terhadap minat belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem. Hasil analisis uji t (uji Hipotesis 2) diperoleh nilai t hitung (11,760) > t tabel (2,056), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil tersebut disimpulkan ada pengaruh penggunaan modul digital interaktif terhadap hasil belajar materi pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem

Kata kunci: modul digital interaktif, minat, hasil belajar

Received: March 06, 2023 / Accepted: April 01, 2023 / Published Online: April 30, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Henggang Bara Saputro, Olivia Rizky Febriani
Vol. 4, No. 1, April 2023 hal. 130-139
DOI Artikel: 10.46306/lb.v4i1.219

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hampir seluruh hal hal yang berkaitan dengan sektor kehidupan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Dengan adanya teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut juga mempengaruhi bidang pendidikan, salah satunya yaitu terdapat pengaruh dalam sistem pembelajaran. Hingga saat ini sistem pembelajaran di Indonesia kebanyakan masih menggunakan model konvensional. Sehingga, model pembelajaran yang ada seharusnya mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Di zaman seperti saat ini, kemajuan teknologi yang berkembang pesat membuat informasi bersifat dinami (Darmiyati, 2020). Namun, perkembangan ini harus sebanding dengan fasilitas yang menunjang terselenggaranya pendidikan. Dengan perkembangan zaman mengharuskan pendidik untuk melangkah maju dan terus berkembang dalam meningkatkan kompetensinya (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020).

Dalam perkembangan teknologi yang ada mempengaruhi kemajuan pendidikan yang ada. Matematika termasuk salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan di bangku sekolah mulai dari SD hingga perguruan tinggi karena, dianggap sebagai akar yang dapat melandasi majunya ilmu lainnya (Kasri, 2018). Matematika sering dijuluki sebagai *father of knowledge* yang tidak terlepas peranannya dalam kemajuan bidang ilmu lainnya (Rizkiyah, 2018). Sehingga, matematika memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan maupun perkembangan teknologi. Namun terlepas dari peranannya matematika tersebut, masih banyak yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Kebanyakan orang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak serta perlu memahami berbagai konsep sehingga membuat seseorang merasa bosan dalam mempelajari matematika (Maharani et al., 2018). Sehingga tidak mengherankan apabila matematika tidak mudah dipahami oleh beberapa peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar. pelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan supaya peserta didik mendapatkan pengetahuan dalam bidang matematika, memiliki keterampilan dalam permasalahan permasalahan matematika, serta membentuk sikap yang baik dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Sehingga perlu diberikan model pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk mudah memahami matematika sehingga bisa menguasai konsep matematika dengan benar (Ginanjar, 2019). Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan belajar matematika yaitu dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses penyampaian pesan yang hendak disampaikan guru kepada peserta didik, karena informasi yang disampaikan disajikan secara menarik (Wahyuni* et al., 2022). Sejalan dengan hal itu, Saputro (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan konten pembelajaran kepada peserta didik yang menumbuhkan minat sehingga muncul timbal balik dalam proses pembelajaran. media pembelajaran interaktif ini dinilai dapat memahami materi secara abstrak (Yanto, 2019). Media pembelajaran interaktif ini dapat didesain sedemikian rupa agar menjadi media pembelajaran yang menarik dan berkesan terhadap ingatan peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbentuk modul digital interaktif yang didesain semenarik mungkin dengan memanfaatkan aplikasi canva.

PENGARUH PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Henggang Bara Saputro, Olivia Rizky Febriani
Vol. 4, No. 1, April 2023 hal. 130-139
DOI Artikel: 10.46306/lb.v4i1.219

Media pembelajaran ini bersifat audio visual karena selain dapat menampilkan gambar juga terdapat suara di dalam media tersebut. Dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat mempengaruhi munculnya minat serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah SDN 2 Klesem tersebut dapat diketahui rendahnya pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan. Hal tersebut terlihat karena banyaknya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan observasi di sekolah tersebut, guru kelas mengungkapkan bahwa peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Klesem kurang minat dan malas ketika belajar matematika. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya kondisi kelas yang kurang kondusif ketika pembelajaran matematika berlangsung karena peserta didik bosan, malas dan jenuh untuk belajar matematika, selain itu peserta didik juga sering meminta izin untuk pergi ke kamar mandi dengan tujuan untuk menghindari mata pelajaran matematika. Sehingga berdasarkan pertimbangan tersebut, melihat kendala yang dialami peserta didik dalam mempelajari materi pecahan, guru belum menggunakan media pembelajaran dan belum pernah diadakan penelitian tentang media pembelajaran modul digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Klesem, maka perlu dilakukan penelitian untuk menjawab permasalahan di atas.

13 METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif untuk menunjukkan pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pra eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini pada dasarnya akan mengakaji hipotesis dan mengadakan interpretasi pengaruh variabel independen penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap variabel *dependen* minat dan hasil belajar kelas IV SDN 2 klesem. Instrumen minat dalam penelitian ini menggunakan angket dan hasil belajar menggunakan nilai tes.

2 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem. Hasil penelitian diperoleh berdasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* data minat dan hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem dari masing-masing data tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Data Minat Siswa Kelas IV SDN 2 Klesem

Hasil statistik data minat peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Klesem dengan menggunakan media pembelajaran modul digital interaktif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. *Statistik Data Minat peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Klesem*

Keterangan	Pretest	Posttest
Mean	55,59	59,70
Median	56,00	59,00
Mode	56,00 ^a	64,00
Std. Deviation	2,96	3,97
Minimum	49,00	52,00
Maximum	62,00	67,00

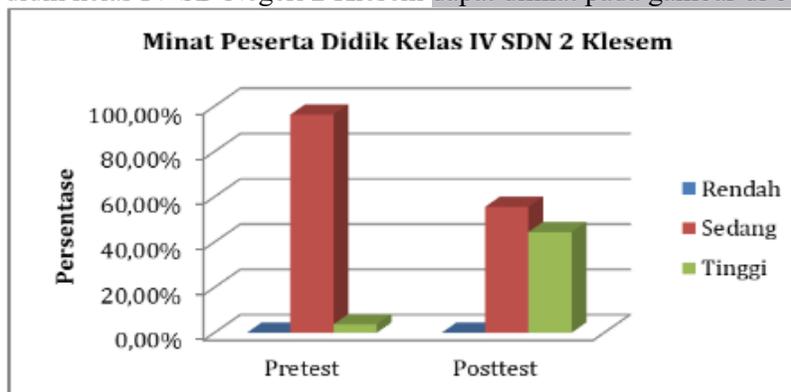
Untuk mengetahui kecenderungan minat peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Klesem terlebih dahulu menghitung harga mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{max} + X_{min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{max} - X_{min})$. Diketahui (X_{max}) sebesar $4 \times 20 = 80$ dan (X_{min}) sebesar $1 \times 20 = 20$. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{max} + X_{min}) = \frac{1}{2}(80 + 20) = 50$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{max} - X_{min}) = \frac{1}{6}(80 - 20) = 10$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tinggi : $> M_i + 1 SD_i = > 50 + 10 = > 60$
- b. Sedang: $M_i - 1 SD_i$ sampai $M_i + 1 SD_i = 40$ s/d 60
- c. Rendah : $< M_i - 1 SD_i = < 50 - 10 = < 40$

Tabel 2. *Kecenderungan Kategori Minat peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Klesem*

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tinggi	>60	1	3,7	12	44,44
Sedang	40 s/d 60	26	96,3	15	55,56
Rendah	<40	0	0	0	0
Jumlah		27	100	27	100

2 Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui minat peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Klesem pada saat *pretest* diperoleh sebgaaon besar pada kategori tinggi sebesar 3,7 % (1 orang), kategori sedang sebesar 96,3 % (26 orang), kategori rendah sebesar 0 %. Minat peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Klesem pada saat *posttest* diperoleh sebgain besar pada kategori sedang sebesar 55,56 % (15 orang), kategori tinggi sebesar 44,44 % (12 orang), kategori rendah sebesar 0 %. Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram minat peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Klesem dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram minat peserta didik kelas iv SDN 2 Klesem

2. Data Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem

Hasil statistik data hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3. Statistik Data penelitian Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem

PENGARUH PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Henggang Bara Saputro, Olivia Rizky Febriani

Vol. 4, No. 1, April 2023 hal. 130-139

DOI Artikel: 10.46306/lb.v4i1.219

Keterangan	Pretest	Posttest
Mean	45,56	84,37
Median	45,00	90,00
Mode	30,00	95,00 ^a
Std. Deviation	14,70	14,11
Minimum	30,00	58,00
Maximum	80,00	100,00

Deskripsi data hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem menggunakan acuan skor yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Standar Penilaian

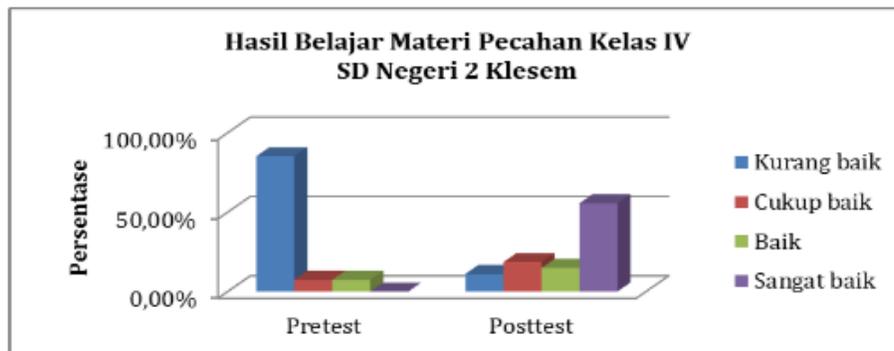
Nilai Angka	Kualifikasi Akademik	Achievement / Hasil Belajar
90 – 100	A	Sangat Baik
75 - 89	B	Baik
60 - 74	C	Cukup
0 - 59	D	Kurang Baik

Berdasarkan standar penilaian pada tabel di atas, maka hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 5. Kecenderungan Kategori Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem

Nilai	Kualifikasi Akademik	Kategori	Pretest		Posttest	
			Frek	%	Frek	%
90-100	A	Sangat Baik	0	0	15	55,56
75 - 89	B	Baik	2	7,41	4	14,81
60 - 74	C	Cukup	2	7,41	5	18,52
0 - 59	D	Kurang Baik	3	85,18	3	11,11
Jumlah			7	100	27	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil belajar materi pecahan peserta didik kelas SDN 2 Klesem saat pretest sebagian besar pada kategori kurang baik sebesar 85,18% (23 orang), pada kategori cukup baik sebesar 7,40 % (2 orang), pada kategori baik sebesar 7,40 % (2 orang). Hasil belajar materi pecahan peserta didik kelas IV SDN 2 Klesem saat *posttest* sebagian besar pada kategori sangat baik sebesar 55,56 % (5 orang), pada kategori baik sebesar 14,81 % (4 orang), pada kategori cukup baik sebesar 18,52 % (5 orang), pada kategori kurang baik sebesar 11,11 % (3 orang). Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram data hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram data hasil belajar materi pecahan kelas iv SDN 2 Klesem

Analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan pada bab sebelumnya. Uji analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesisi (uji t). Hasil uji normalitas dan uji t dapat dilihat sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui mengetahui normal tidaknya suatu sebaran. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnof* Kriteria yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > 0,05$ (5 %) sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ (5 %) sebaran dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini: Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Variabel		Z	P	Sig 5 %	Keterangan
Minat siswa	Pretest	0,495	0,967	0,05	Normal
	Posttest	0,484	0,973	0,05	Normal
Hasil Belajar	Pretest	0,889	0,408	0,05	Normal
	Posttest	1,094	0,182	0,05	Normal

Dari hasil pada tabel di atas, diketahui data minat dan hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem diperoleh $p > 0,05$, Hasil dapat disimpulkan data-data penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kriteria homogenitas jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ test dinyatakan homogen, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ test dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test	f	Tabel	hit	P	Keterangan
Minat Siswa	1:52	4,03	2,039	0,160	Homogen
Hasil Belajar	1:52	4,03	0,062	0,804	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas data minat dan hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ (4,03), dengan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa varians bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

a) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Klesem

Uji t dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Hasil uji hipotesis (uji-t) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji t Paired Sampel t test (Uji Hipotesis)

<i>Pretest – posttest</i>	Df	t tabel	t hitung	P	Sig 5 %
Pengaruh Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif Terhadap Minat siswa Kelas IV SD Negeri 2 Klesem	26	2,056	8,387	0,000	0,05

Berdasarkan hasil analisis uji t pada penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap minat peserta didik kelas IV SDN 2 Klesem diperoleh nilai t_{hitung} (8,387) > t_{tabel} (2,056), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , dengan demikian diartikan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap minat peserta didik kelas IV SDN 2 Klesem.

b) Pengaruh Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem

Tabel 9. Hasil Uji t Paired Sampel t test (Uji Hipotesis)

<i>Pretest – posttest</i>	Df	t tabel	t hitung	P	Sig 5 %
Penggunaan Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif Terhadap Hasil Belajar	26	2,056	11,760	0,005	0,05

Berdasarkan hasil analisis uji t pada pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem diperoleh nilai t_{hitung} (11,760) > t_{tabel} (2,056), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , dengan demikian diartikan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem

Pembahasan

Matematika merupakan ilmu yang membahas mengenai struktur yang abstrak dan bersifat induktif dengan penalaran penalaran yang logis dengan pernyataan yang dilengkapi bukti bukti dengan melalui kegiatan penelusuran yang memerlukan imajinasi seseorang sebagai penemuan kegiatan pemecahan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari serta alat komunikasi dan pengetahuan mengenai bilangan serta hitung menghitung. Dalam memahami konsep matematika diperlukan generalisasi serta abstraksi yang cukup tinggi. Mata pelajaran matematika kadang dianggap sebagai mata pelajaran yang susah bagi seorang peserta didik, oleh karena itu tidak sedikit anak yang tidak menyukai matematika dan bahkan hasil belajar siswa cenderung kurang atau rendah (Jayanti et al., 2020). Oleh karena itu media pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran

matematika, salah satunya dalam penelitian ini menggunakan media modul digital interaktif.

Modul interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah multimedia yang menjadi sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan serta cara-cara untuk mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik guna mencapai kompetensi sesuai dengan kurikulum. Media modul digital menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif serta mampu menunjang pemahaman peserta didik (Sa'diyah, 2021). Dengan media modul digital interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi pecahan.

1. Pengaruh Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Klesem

Berdasarkan hasil analisis uji t pada hipotesis 1 diperoleh nilai t_{hitung} (8,387) > t_{tabel} (2,056), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, dengan hasil tersebut diartikan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap minat peserta didik kelas IV SDN 2 Klesem. Minat dalam hal ini merupakan keinginan yang muncul dalam diri seseorang dengan sendirinya tanpa ada paksaan ataupun suruhan. Minat muncul sendirinya dalam hati seseorang yang mendorong seseorang untuk mencapai hal yang diinginkannya, dengan adanya minat yang semakin tinggi maka akan memunculkan sebuah motivasi pada diri seseorang.

Sebuah minat merupakan kondisi psikologis seseorang yang dapat berpengaruh pada tindakan seseorang, seperti halnya minat dalam belajar. Meningkatkan minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya media pembelajaran. Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan observasi di sekolah tersebut, guru kelas mengungkapkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 2 Klesem kurang minat dan malas ketika belajar matematika. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya kondisi kelas yang kurang kondusif ketika pembelajaran matematika berlangsung karena peserta didik bosan, malas dan jenuh untuk belajar matematika, sehingga hasil belajar peserta didik cenderung menurun. Mereka kurang minat terhadap matematika karena bagi mereka mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan sangat membosankan. Hasil tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan jika pada saat pretest diketahui bahwa sebagian besar minat siswa terhadap materi pecahan pada mata pelajaran matematika yang mempunyai minat tinggi sebesar 3,7%.

Modul Digital Interaktif dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan stimulus yang positif kepada peserta didik sehingga dengan adanya rangsangan yang baik maka keinginan peserta didik untuk belajar menjadi meningkat. Hal ini tentu saja tidak terlepas dari peran modul digital interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga hal ini meningkatkan minat siswa peserta didik. Peningkatan minat belajar peserta didik ditunjukkan dengan hasil pada saat *posttest* yang berkategori tinggi menjadi sebesar 44,44 %.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem

Hasil analisis pada uji t hipotesis 2 diperoleh nilai t_{hitung} (11,760) > t_{tabel} (2,056), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil tersebut menunjukkan diartikan ada pengaruh media pembelajaran modul digital interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem. Hasil belajar merupakan sebuah pencapaian yang berbentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap mulai dari ranah kognitif, afektif serta psikomotorik. Hasil belajar dicapai setelah melaksanakan seluruh rangkaian proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat dikatakan sebagai puncak pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan jika modul digital interaktif mampu

memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Modul Digital Interaktif yang dirasa menarik dan menyenangkan bagi siswa akan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, dengan adanya minat tersebut maka keinginan peserta didik untuk belajar menjadi tinggi, secara tidak langsung hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Meningkatkan hasil belajar ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar pada saat *pretest* sebagian besar masih kurang baik dengan persentase 85,18 %, kemudian pada saat *posttest* sebagian besar masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 55,56 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya diperoleh hasil analisis uji t (Uji hipotesis 1) diperoleh nilai t_{hitung} (8,387) > t_{tabel} (2,056), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil tersebut disimpulkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap minat belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Klesem dan hasil analisis uji t (uji Hipotesis 2) diperoleh nilai t_{hitung} (11,760) > t_{tabel} (2,056), dan nilai p (0,000) < dari 0,05, hasil tersebut disimpulkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap hasil belajar materi pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmiyati, D. (2020). Penilaian Unjuk Kerja Dalam Pengembangan Agama Dan Moral Anak Usia Din. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 74. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i1.8532>
- Ginangjar, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/822>
- Jayanti, I., Arifin, N., & Nur, D. R. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Sistema : Jurnal Pendidikan*, 01(01), 1–7.
- Kasri, K. (2018). Improvement of Achievement of Learning Mathematics through Media Puzzle Students Grade I Elementary School. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320.
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa PENDAHULUAN Pada era kemajuan ilmu pengetahuan di abad ini , pendidikan terus menjadi topik menarik untuk diperbincangkan oleh banyak pihak . Tanpa pendidikan , manusia yang hi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106.
- Nurgiansah, T. H., & Pringgowijoyo, Y. (2020). Pelatihan Penggunaan Model Pembelajaran Jurisprudensial Pada Guru Di KB TK Surya Marta Yogyakarta. *KUAT: Keuangan Umum Dan Akuntansi Terapan*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.31092/kuat.v2i1.661>
- Rizkiyah, N. (2018). *Efektivitas Pembelajaran Learning Cycle Pada Materi the Effectiveness of Learning Cycle on the Statistical*.
- Saputro, H. (2021). DEVELOPMENT OF MATHEMATICS MODULE ON FRACTIONAL NUMBERS FOR FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 8(2), 93-98. [doi:http://dx.doi.org/10.26555/jpsd.v8i2.a25036](http://dx.doi.org/10.26555/jpsd.v8i2.a25036)
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>
- Wahyuni*, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

PENGARUH PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

Henggang Bara Saputro, Olivia Rizky Febriani

Vol. 4, No. 1, April 2023 hal. 130-139

DOI Artikel: 10.46306/lb.v4i1.219

- Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>