

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII MTs AL-HUDA PEKANBARU

Fadlulrahman Attifa¹, Fetri Yeni J², Novrianti³, Mutiara Felicita Amsal³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: Fadlulrahman1999@gmail.com

Article History

Received: 09-02-2025

Revision: 16-02-2025

Accepted: 18-02-2025

Published: 20-02-2025

Abstract. This study aims to assess the significant impact of the use of Android-assisted interactive learning media on student learning outcomes in social studies grade VIII at MTs Al Huda Pekanbaru. The research method used is the quasi-experimental method. The instrument used is a test to see student learning outcomes. The resulting data is statistically tested and analyzed descriptively. Based on the research conducted, it was found that the use of interactive learning media assisted by Android had a positive impact on students' academic achievement. The average score in the experimental class was proven to be higher compared to the average score in the control class, with the experimental class achieving an average score of 74.54, while the control class had an average score of 63.63. Based on the t-test results, the calculated t-value was 2.31, while the t-table value at a significance level of 0.05 was 2.018. Since the calculated t-value (2.31) is greater than the t-table value (2.018), it can be concluded that H1 is accepted. In conclusion, the use of interactive learning media assisted by Android has a significant impact on the learning outcomes of eighth-grade social studies students at MTs Al Huda Pekanbaru

Keywords: Interactive Learning Media, Android, and Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* terhadap hasil belajar siswa pada mapel IPS kelas VIII di MTs Al Huda Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah tes untuk melihat hasil belajar siswa. Data yang dihasilkan diuji secara statistik dan dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian yang penulis lakukan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan android memberikan dampak positif terhadap pencapaian nilai belajar siswa, yang mana rata-rata nilai pada kelas eksperimen terbukti lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol, dengan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 74,54 dan hasil nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 63,63. Berdasarkan hasil uji t diperoleh t hitung sebesar 2,31 dan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 adalah 2,018, jika dibandingkan t hitung $2,31 > 2,018$ maka dapat diartikan bahwa H1 diterima. Kesimpulan penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan android berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs Al Huda Pekanbaru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Android, dan Hasil Belajar

How to Cite: Attifa, F., Yeni J, F., Novrianti., & Amsal, M. F. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Android Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Al-Huda Pekanbaru. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 1614-1622. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2736>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dari bangsa saat ini. Pendidikan menjadi tonggak keberhasilan suatu bangsa. Pendidikan menghasilkan generasi bangsa yang mempunyai sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan merupakan upaya membentuk dan mengembangkan kualitas generasi suatu bangsa. Hal tersebut telah tercantum dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah dinyatakan bahwa kompetensi inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pemerintah menyelenggarakan pendidikan secara merata baik di perkotaan maupun pedesaan di seluruh Indonesia. Pendidikan yang dimaksudkan merupakan pendidikan yang layak, dengan memberikan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga menimbulkan kreativitas dan kemandirian.

Penggunaan teknologi dalam kurikulum merdeka merupakan andalan baru dalam pembelajaran di sekolah, yang mana kurikulum merdeka menuntut kesiapan guru maupun peserta didiknya. Penggunaan teknologi informasi serta pemanfaatannya hampir digunakan di semua kesatuan pendidikan. Pendidikan akan selalu bergerak maju dan diperbarui, selalu harus dinamis dan dapat menyesuaikan diri agar mengimbangi perubahan-perubahan yang sedang terjadi. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di MTs Al Huda Pekanbaru pada 30 Mei 2024, ditemukan bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS, khususnya pada materi Perdagangan Antar Daerah Antar Pulau dan Perdagangan Internasional, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana salah satunya yaitu buku cetak dan gambar. Pada media buku cetak dan gambar desain yang digunakan sangat sederhana, materi bahan ajar mencakup isi pembelajaran yang berupa ringkasan materi pelajaran. Media yang kurang

menarik dan siswa yang sering merasa bosan saat belajar IPS mengakibatkan siswa sulit memahami materi pada mata pelajaran IPS. Banyaknya masalah yang ada berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata penilaian harian mencapai 68 untuk kelas VIII/A dan 68,5 untuk kelas VIII/C. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih di bawah rata-rata ketercapaian nilai mata pelajaran IPS, yaitu 78. Data ini didukung oleh pernyataan guru mata pelajaran IPS kelas 8 pada tanggal 30 Mei 2024.

Tabel 1. Nilai Rata-rata penilaian harian mata pelajaran IPS kelas VIII

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Rata-Rata
1	VIII/A	22	78	68
2	VIII/B	27	78	85
3	VIII/C	22	78	68,5
4	VIII/D	24	78	80
5	VIII/E	24	78	82
Jumlah Siswa			119	

Mata pelajaran IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu seperti sosiologi, geografi, ekonomi dan sejarah yang senantiasa berkaitan dengan fenomena dinamika sosial, budaya dan ekonomi yang menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik juga perlu memvisualisasikan materi dengan kejadian yang terjadi di masyarakat.

Mufaidi dkk., (2019), menambahkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Mata pelajaran IPS, penggunaan media sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai harapan. Masalah-masalah tersebut saling terkait secara teoritis. Keterkaitan ini terjadi antara penggunaan media pembelajaran yang mandiri, mudah digunakan, menyenangkan, dan memungkinkan setiap siswa mencapai tujuannya dengan berbagai cara, dengan pemanfaatan media, salah satunya berupa media pembelajaran interaktif.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran interaktif berbantuan Android. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa dalam situasi pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif berbantuan Android dalam media pembelajaran memudahkan akses bagi siswa. Khususnya dalam pelajaran IPS, yang sering memerlukan banyak contoh gambar dan ilustrasi, siswa lebih tertarik pada materi yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan gambar animasi yang menarik. Pada tahap ini, siswa akan lebih mudah mengingat informasi yang disajikan dengan warna-warna cerah, desain yang komunikatif, dan cara yang menyenangkan. Media ini dapat

diakses siswa di mana saja, baik di sekolah maupun di rumah. Kemajuan teknologi yang pesat saat ini mempengaruhi cara penyampaian materi di sekolah dan metode pengajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Djames, dkk (2018) tanpa adanya alat bantu media pembelajaran, siswa cenderung kesulitan untuk memperhatikan dan terlibat lebih dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan pada jenjang perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan android terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTS Al-Huda Pekanbaru.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data pada penelitian ini berupa angka-angka dan datanya menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam pendekatan kuantitatif ini adalah metode eksperimen semu. Menurut Hikmawati (2019), quasi eksperimen merupakan eksperimen murni atau seolah- murni. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab akibat dengan cara membandingkan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dengan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena peneliti ingin menguji apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Al Huda Pekanbaru. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen (VIII/C) dan kelas kontrol (VIII/A). Kelas eksperimen adalah kelas yang diuji cobakan, dimana diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak berikan perlakuan, melainkan menggunakan sumber ajar paket seperti biasanya. Selanjutnya akan dilakukan tes untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui penggunaan soal tes untuk mengukur nilai siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Pengumpulan data ini dilakukan pada akhir penelitian, saat siswa diberikan soal tes. Penelitian ini menggunakan lembaran soal ujian yang diberikan kepada siswa kelas VIII C (kelas eksperimen) dan kelas VIII A (kelas kontrol), dengan jumlah soal sebanyak 30 butir untuk setiap kelas. Sebelum dilakukan ujian, validitas butir soal harus diuji terlebih dahulu.

Menurut Arikunto (2014:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument. Dengan tujuan untuk menentukan tingkat kehandalan tes soal. Rumusnya yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

X = Skor butir tiap soal

Y = Skor Total

N = Jumlah Peserta didik

Dengan kriteria

Antara 0,800 sampai dengan 1,00 = sangat tinggi

Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = tinggi

Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = cukup

Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = rendah

Antara 0,000 sampai dengan 0,200 = sangat rendah

Setelah melakukan uji validitas butir soal, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil analisis validasi

Soal Tes	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,453274	0,396	Valid
2	0,567015	0,396	Valid
3	-0,1103	0,396	Invalid
4	0,4387	0,396	Valid
5	-0,13085	0,396	Invalid
6	-0,0109	0,396	Invalid
7	0,592355	0,396	Valid
8	0,0278	0,396	Invalid
9	0,416359	0,396	Valid
10	0,07025	0,396	Invalid
11	0,397	0,396	Valid
12	0,466656	0,396	Valid
13	0,002112	0,396	Invalid
14	0,505648	0,396	Valid
15	0,042652	0,396	Invalid
16	0,4256	0,396	Valid
17	0,439321	0,396	Valid
18	0,429024	0,396	Valid
19	0,485752	0,396	Valid
20	0,40417	0,396	Valid
21	0,443429	0,396	Valid
22	0,090797	0,396	Invalid
23	0,521786	0,396	Valid
24	0,466186	0,396	Valid
25	0,485752	0,396	Valid
26	0,207677	0,396	Invalid

27	0,40417	0,396	Valid
28	0,443429	0,396	Valid
29	0,559534	0,396	Valid
30	-0,17813	0,396	Invalid

Berdasarkan hasil analisis validitas soal sebanyak 30 butir soal dengan menggunakan rumus “Product Moment Correlation” (Metode Pearson) maka diperoleh hasil analisis terdapat 20 soal yang valid antara lain item soal 1,2,4,7,9,11,12,14,16,17,18,19, 20,21,23,24,25,27,28,29, sementara jumlah soal yang tidak valid sebanyak 10 soal yaitu 3,5,6,8,10,13,15,22,26,30. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan karena varian menunjukkan bahwa data berasal dari populasi dengan distribusi normal dan bahwa kedua kelas memiliki varian atau homogenitas yang sama.

Uji normalitas dalam Syafril (2019: 177) digunakan untuk menentukan apakah data yang akan diolah berasal dari sampel dengan distribusi normal.

Uji Liliefors digunakan dengan rumus berikut:

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

Catatan:

X = Data yang di cari Z_i

$\bar{X}$ = Nilai rata rata dari sampel

S = Simpangan Baku

Uji hipotesis dilakukan dengan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

t = Uji perbedaan signifikan dan variabel

$\bar{X}_1$ = Rata rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$ = Rata rata kelompok kontrol

SD^2 = Variasi

SD = Standar Variasi

N_1 = Jumlah Kelompok Eksperimen

N_2 = Jumlah Kelompok Kontrol

Hasil thitung ketika dibandingkan dengan hasil tabel yang terdapat dalam tabel distribusi t. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Jika thitung sama atau lebih besar dari ttabel, artinya terdapat perbedaan yang berarti dan sebaliknya jika thitung lebih kecil dari ttabel, artinya tidak terdapat perbedaan yang berarti.

HASIL

Penelitian ini dilakukan di MTs Al Huda Pekanbaru pada tanggal 29 Oktober- 1 November 2024 dengan dua kali pertemuan. Fokus penelitian ini adalah mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan *Android* terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII IPS di MTs Al Huda Pekanbaru. Data dikumpulkan dari dua sampel: kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Android* selama proses pembelajaran, sementara kelas kontrol menerima perlakuan menggunakan buku paket. Data diperoleh dari hasil tes akhir yang dilaksanakan untuk siswa kelas VIII.C memiliki nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah yaitu 50. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data hasil belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rentangan interval skor data hasil belajar kelas eksperimen

Interval	titik tengah	Frekuensi	%
50-56	53,18	4	18%
57-63	60,18	2	9%
64-70	67,18	2	9%
71-77	74,18	2	9%
78-84	81,18	3	14%
85-91	88,18	9	41%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel yang disajikan, distribusi skor hasil belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa interval dengan frekuensi tertinggi berada pada rentang 85-91 dengan jumlah 9 siswa (41%). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar yang tinggi. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 74,54 dengan standar deviasi 13,61, yang menunjukkan adanya variasi skor di antara siswa. Secara teoritis, hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan metode atau teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, dengan kecenderungan mayoritas siswa mencapai skor tinggi. Selain itu, distribusi data menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi di antara siswa, di mana hanya sebagian kecil yang memperoleh skor rendah. Hal ini sejalan dengan teori evaluasi pendidikan yang menyatakan bahwa penggunaan metode evaluasi yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai capaian kompetensi siswa (Sugiyono, 2014; Ujiyono, 2018). Oleh karena itu, hasil ini mendukung pentingnya inovasi dalam sistem

evaluasi yang lebih modern dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Salim, 2014; Salsabila et al., 2020).

Tabel 5. Rentang Nilai Skor Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Interval	titik tengah	Frekuensi	%
35-49	42	4	18%
50-59	54,5	4	18%
60-69	64,5	3	14%
70-70	70	4	18%
80-90	85	7	32%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel di atas bahwa kelas interval yang memiliki frekuensi tertinggi adalah rentangan 63-71 dengan frekuensi 10 (29%). Data diperoleh nilai rata-rata 73,97 dan standar deviasi 11,64. Dari tabel di atas dapat dilihat interval hasil nilai siswa yang memperoleh hasil belajar dengan nilai 45 sampai dengan 98. Berdasarkan kedua tabel di atas terdapat perbedaan hasil rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil belajar rata rata kelas eksperimen 74,54 diperoleh lebih tinggi dari hasil belajar rata rata kelas kontrol 63,63. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan android terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII MTs Al Huda Pekanbaru, dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus Uji thitung dengan taraf signifikan α 0,05 ditemukan $t\text{-hitung} = 2,31$ lebih besar dibanding dengan $t\text{-tabel} = 1,996$. Secara teoritis, perbedaan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Irawan et al., 2023; Rezeki & Ishafit, 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi data, analisis data, dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} = 2,31$ lebih tinggi daripada $t\text{-tabel} = 1,996$ dengan taraf signifikansi α 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan *Android* sangat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas VIII IPS MTs Al Huda Pekanbaru. Analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di kelas eksperimen (VIII.C) adalah 74,54 lebih tinggi daripada kelas kontrol (VIII.A) yang hanya mencapai 63.63. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamas, H., Wardani, A. K., Marsidin, S., & Susanto, H. (2018). Development of interactive multimedia learning materials for improving critical thinking skills. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 14(4), 66–84.
- Hikmawati, F. (2019). *Metodologi penelitian*. Depok: Rajawali Pers
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>
- Mufaidi, U. dkk. (2019). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1-9
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Salim, K. (2014). Pengaruh Globalisasi terhadap Dunia Pendidikan. *University Teknologi Malaysia, January*, 1–11.
- Salsabila, U. H., Fitrah, P. F., & Nursangadah, A. (2020). Eksistensi teknologi pendidikan dalam kemajuan pendidikan islam abad 21. *JURNAL EDUSCIENCE*, 7(2), 68–77. <https://doi.org/10.36987/jes.v7i2.1913>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group