

## Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas 4A dan 4C SDPN 252 Setiabudhi

Arwyn Muhammad Sya'bani<sup>1</sup>, Muhammad Maulid Afa Putra Soejana<sup>2</sup>, Muhammad Salman Naufal<sup>3</sup>, Syauqi Al-Harits Gymnastiar<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154, Jawa Barat - Indonesia

Korespondensi penulis: [arwynsya26@upi.edu](mailto:arwynsya26@upi.edu)<sup>1</sup>

**Abstract.** *This research focuses on the development of interactive learning materials to enhance the understanding of fourth-grade elementary school students regarding rounding. Pre-tests and post-tests were conducted on the experimental group to measure its effectiveness. The objectives of this study are (1) to develop teaching materials using a clothing measuring tape and (2) to analyze the differences in learning outcomes between students using this media and conventional methods in the 4A and 4C classes at SDPN 252 Setiabudhi. The data analysis activities involve processing the data and applying statistical analysis. The results indicate a lack of significant improvement in students' understanding of rounding concepts after the implementation of interactive teaching materials. Statistical analysis shows that the average scores on the post-test did not exhibit a significant increase compared to the pre-test. In conclusion, the teaching method using a clothing measuring tape is less effective when applied to 4A and 4C students at SDPN 252 Setiabudhi.*

**Keywords:** *Interactive learning, instructional media, rounding comprehension*

**Abstrak.** Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan bahan ajar berbasis pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD terkait materi pembulatan. Pre-test dan post-test dilakukan pada kelompok eksperimen untuk mengukur efektivitasnya. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran menggunakan meteran baju (2) menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media tersebut dan konvensional pada anak kelas 4A dan 4C SDPN 252 Setiabudhi. Kegiatan dalam menganalisis data mencakup pengolahan data dan penerapan analisis statistik. Hasil menunjukkan tidak adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep pembulatan setelah penerapan bahan ajar interaktif. Analisis statistik memperlihatkan skor rata-rata pada post-test tidak menunjukkan peningkatan secara signifikan dibandingkan dengan pre-test. Kesimpulannya adalah metode pembelajaran dengan menggunakan media meteran baju kurang efektif untuk diterapkan pada anak kelas 4A dan 4C di SDPN 252 Setiabudhi.

**Kata kunci:** Pembelajaran interaktif, media pembelajaran, pemahaman pembulatan

### LATAR BELAKANG

Kualitas sumber daya manusia suatu negara menentukan perkembangan dan kemajuan negara tersebut. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing secara efektif dengan negara-negara lain. Pendidikan berperan penting dalam mengatasi ketidaksetaraan dan mengoptimalkan potensi pelajar untuk mencapai standar pendidikan yang diinginkan. Saat ini, kualitas pendidikan kita perlu mendapat perhatian serius karena relatif rendah dibandingkan dengan negara lain. Tantangan pendidikan yang dihadapi melibatkan berbagai tingkatan, baik formal maupun informal, yang disebabkan oleh kekurangan sumber daya manusia berpengalaman dan berkemampuan dalam menghadapi perkembangan di berbagai bidang (Sintia, 2019). Mutu pendidikan menjadi kunci penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, perbaiki mutu

pendidikan harus dilakukan secara terencana, siklik, dan berkesinambungan oleh semua pihak yang terlibat dalam pemanfaatan pendidikan. Dalam konteks ini, kinerja sekolah dalam proses belajar mengajar perlu ditingkatkan (Sintia, 2019). Meskipun Indonesia merupakan negara berkembang, potensi untuk menjadi negara maju tetap terbuka jika sistem pendidikannya berjalan dengan baik dan optimal. Namun, pada kenyataannya, sektor pendidikan di Indonesia mengalami penurunan kualitas, sehingga posisinya berada di tingkat terendah dan tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain

Di tengah perkembangan dunia yang semakin kompleks saat ini, Indonesia, sebagai sebuah negara, menghadapi tantangan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kualitas rendah pembelajaran di sekolah telah memberikan dampak serius terhadap mutu pendidikan, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Ketika berbicara tentang kualitas pendidikan, tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang terjadi di dalam ruang kelas. Proses pembelajaran di ruang kelas melibatkan dua elemen utama, yaitu guru dan siswa. Tugas guru melibatkan proses pengajaran, sementara siswa terlibat dalam proses belajar. Pengajaran diartikan sebagai upaya guru untuk menyampaikan informasi kepada individu atau kelompok dengan tujuan agar mereka dapat mengetahui atau memahami materi yang diajarkan (Depdikbud dalam Suka, 1982:18). Di sisi lain, belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku melalui interaksi antara individu dan lingkungannya (Hamalik, 1990:4). Penting untuk menyadari bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan sejumlah komponen yang saling terkait untuk mencapai tujuan tertentu. Beberapa komponen tersebut meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metode, (4) alat/media, dan (5) evaluasi (Ali, 1992:30). Karena pembelajaran merupakan sistem, keberhasilannya sangat bergantung pada sejauh mana efektivitas setiap komponen tersebut berinteraksi satu sama lain.

Di zaman digital, pengajar harus memiliki kemampuan tidak hanya dalam mengaplikasikan media pembelajaran tradisional, melainkan juga media pembelajaran yang bersifat modern. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen pembelajaran yang sangat vital sebagai penghubung dalam penyampaian materi. Media pembelajaran menjadi landasan yang sangat penting untuk suksesnya proses pembelajaran. Pentingnya menggunakan alat bantu pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar dijelaskan dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016. Peraturan tersebut menyebutkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, fokusnya harus pada kerjasama dan perhatian kepada siswa. Dalam hal ini,

pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media juga harus nyaman dan memudahkan siswa memahami materi, termasuk memperhatikan gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan dampak positif dari pemanfaatan media sebagai bagian terintegrasi dalam pembelajaran di kelas atau sebagai metode utama pembelajaran langsung.

Pemanfaatan media dalam komunikasi dan pembelajaran memiliki efek yang bervariasi, termasuk (1) meningkatkan standar penyampaian materi pembelajaran; (2) membuat proses pembelajaran lebih menarik; (3) meningkatkan tingkat interaktifitas dalam proses pembelajaran; (4) mengurangi durasi waktu yang dibutuhkan untuk belajar; (5) meningkatkan kualitas hasil belajar; (6) memberikan fleksibilitas waktu dalam penyelenggaraan proses pembelajaran; (7) mendorong pembentukan sikap positif pada peserta didik terhadap materi yang dipelajari; dan (8) mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif.

Sehingga dari penelitian ini penulis mencoba untuk menerapkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan meteran baju sebagai medianya untuk mengoptimalkan pemahaman anak kelas 4A dan 4C SDPN 252 Setiabudhi mengenai materi pembelajaran pembulatan.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Media Pembelajaran**

Asal-usul kata "media" dapat ditelusuri ke dalam bahasa Latin, berasal dari bentuk jamak kata "medium," yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut definisi yang diberikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT) di Amerika, media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan oleh individu untuk menyampaikan pesan atau informasi. Gegne (1970: 1) menyebutkan bahwa media mencakup berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sebaliknya, Briggs (1970: 1) berpendapat bahwa media merujuk pada alat fisik yang mampu menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Contoh-contoh media dalam konteks pendidikan meliputi buku, film, kaset, bingkai, dan sejenisnya.

Namun, Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) memiliki pandangan yang berbeda, mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, beserta peralatannya. Media seharusnya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Dengan batasan tersebut, media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransmisikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga mampu

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian siswa, sehingga proses belajar dapat terjadi.

Pemanfaatan media pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, menyampaikan pesan dengan lebih jelas, dan mencapai tujuan pendidikan secara efisien. Hasil belajar, yang merupakan evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa setelah mengikuti pembelajaran, tercermin dalam perubahan tingkah laku mereka.

Media pembelajaran bukan hanya menjadi sumber informasi bagi siswa, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Fungsinya meliputi memberikan panduan kepada guru untuk menyajikan materi secara sistematis, menjadikan penyajian materi lebih menarik, dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Keuntungan lainnya melibatkan peningkatan motivasi dan minat belajar siswa, memungkinkan mereka berpikir analitis, serta memahami materi dengan lebih mudah dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Arsyad (2016:11), semakin banyak alat indera yang dimanfaatkan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin tinggi peluang untuk memahami dan menyimpan informasi tersebut dalam ingatan. Harapannya, keberadaan media pembelajaran dapat memudahkan dan meningkatkan efisiensi siswa dalam menerima serta menyerap pesan-pesan yang disajikan dalam materi pembelajaran.

## **2. Belajar**

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mencapai perubahan tingkah laku secara keseluruhan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, sebagaimana diungkapkan oleh Slameto (2010). Dalam konteks pembelajaran matematika, Hudojo (dikutip dalam Permatasari, 2015) menjelaskan bahwa sasaran atau objek penelitian matematika melibatkan fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Proses belajar merupakan aspek yang alami dan umum dalam kehidupan sehari-hari, di mana seseorang dapat belajar di berbagai tempat dan waktu. Namun, terdapat kesalahpahaman di mana beberapa orang mengartikan belajar sebagai kegiatan biasa, misalnya ketika seorang ibu meminta anaknya untuk belajar. Asumsi ini tidak tepat, karena belajar bukan sekadar suatu tugas yang harus dilakukan, melainkan suatu proses yang bertujuan meningkatkan diri seseorang. Tujuan utama dari belajar adalah untuk membuat seseorang menjadi lebih baik daripada sebelumnya. Pentingnya deep learning menjadi jelas ketika kita memahami bahwa belajar sebenarnya memiliki makna yang sangat spesifik. Menurut sejumlah ahli, seperti Suyono & Hariyanto (2014: 9), konsep belajar merujuk pada suatu proses dimana individu mengalami

perubahan dalam perilaku atau kepribadian, termasuk perubahan struktur kognitif, melalui praktik atau pengalaman yang melibatkan keterlibatan aktif dengan lingkungan dan berbagai sumber pembelajaran di sekitarnya. Perspektif lain yang dikemukakan oleh M. Ngalim Purwanto (2014: 85) menyatakan bahwa belajar adalah transformasi internal yang bersifat relatif stabil dalam tingkah laku, terjadi melalui latihan atau pengalaman yang mencakup berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis. Daryanto (2009: 2) juga mengemukakan bahwa belajar adalah suatu upaya yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Belajar merupakan suatu proses aktivitas mental di mana seseorang, melalui pendidikan atau pengalaman, memicu perubahan perilaku yang bersifat positif dan relatif berjangka panjang, melibatkan aspek fisik dan psikologis dari kepribadian. Proses belajar menciptakan transformasi pada setiap individu, dan perubahan tersebut membawa dampak positif bagi mereka. Namun, tidak semua perubahan dapat dianggap sebagai hasil dari pembelajaran. Sesuatu dianggap sebagai belajar jika memenuhi kriteria-kriteria tertentu, diantaranya :

Transformasi menuju perbaikan yang bersifat positif, perubahan yang terjadi dalam keadaan sadar, relatif permanen, dipicu oleh latihan dan pengalaman, memiliki tujuan tertentu, serta melibatkan semua aspek kepribadian.

### **3. Pembelajaran**

Sunhaji (2014:32) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk mendorong siswa agar terlibat dalam kegiatan belajar, menjadikan situasi tersebut sebagai peristiwa belajar (event of learning). Peristiwa belajar ini melibatkan upaya menciptakan perubahan dalam tingkah laku siswa, yang dapat terjadi melalui interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

### **4. Bahan Ajar Matematika**

Bahan ajar matematika merujuk pada suatu kumpulan materi matematika untuk tingkat sekolah yang disusun dengan cara matematis, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar matematika, sesuai dengan definisi yang disampaikan oleh Ibrahim (2011: 126). Bahan ajar merupakan unsur penting dalam sistem pembelajaran, memegang peran krusial dalam membantu peserta didik mencapai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, pengembangan bahan ajar oleh seorang guru menjadi suatu aspek yang sangat krusial, di mana penerapan strategi yang tepat bertujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

## **5. Interaktif**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan. Sedangkan pengertian interaktif menurut Warsita (2008) merujuk pada suatu konsep yang melibatkan komunikasi dua arah, di mana terjadi saling melakukan aksi, keterlibatan aktif, dan hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat.

## **6. Bilangan Bulat**

Bilangan bulat melibatkan kedua jenis bilangan, yaitu positif dan negatif, dan kategorinya dibagi berdasarkan prinsip-prinsip operasi hitung. Dalam konteks ini, bilangan diartikan sebagai suatu abstraksi konsep yang digunakan untuk merepresentasikan jumlah anggota dalam suatu himpunan, seperti yang dijelaskan oleh Khairunnisa (2015: 84). Muhsetyo (2007: 2) menjelaskan bahwa konsep bilangan bulat didefinisikan dengan memberikan pemahaman konkret melalui pendekatan yang tepat, termasuk penggunaan garis bilangan dalam melaksanakan operasi hitung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bilangan bulat mencakup sifat-sifat operasi hitung dan penerapannya dengan menggunakan garis bilangan untuk merepresentasikan jumlah anggota suatu himpunan secara konkret.

## **7. Pembulatan**

Pembulatan merupakan proses menyajikan bilangan dengan jumlah digit yang lebih sedikit, tujuannya adalah agar representasi angka tidak terlalu panjang saat dituliskan. Pembulatan menjadi aspek penting dalam mencapai angka yang mendekati nilai yang dimaksudkan.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Desain Penelitian**

Pra-Eksperimental dengan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

### **2. Tujuan Penelitian:**

Menganalisis efektivitas penggunaan meteran sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD terkait konsep pembulatan.

Langkah-Langkah Penelitian:

#### **1. Pemilihan Sampel:**

- Kelas 4A dan 4C dari SD Percobaan Negeri 252 Setiabudhi yang diambil sebagai subjek penelitian.

- Bagi siswa menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen (yang menggunakan meteran sebagai alat bantu) dan kelompok kontrol (tanpa penggunaan meteran).
- Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus slovin, jumlah populasi dari kelas 4A adalah 24 sehingga didapatlah sampel sebanyak 23 sebagai kelas eksperimen, dan untuk populasi kelas 4C adalah 28 sehingga didapatlah sampel sebanyak 27 sebagai kelas kontrol.

## 2. Pengembangan Bahan Ajar:

Buat bahan ajar berbasis pembelajaran interaktif yang memasukkan penggunaan meteran sebagai alat bantu untuk pemahaman pembulatan. Bahan ajar ini dirancang agar sesuai dengan kurikulum dan dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.

## 3. Implementasi:

- Kelompok eksperimen menggunakan bahan ajar yang terintegrasi dengan penggunaan meteran dalam pembelajaran.
- Kelompok kontrol belajar dengan bahan ajar yang sama, tanpa penggunaan meteran.

## 4. Pengumpulan Data:

- Sebelum dan setelah implementasi, lakukan pre-test dan post-test untuk kedua kelompok. Tes tersebut mencakup soal-soal yang menguji pemahaman siswa terkait konsep pembulatan.
- Selain itu, selama periode pembelajaran, catat observasi terkait respons dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan penggunaan meteran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Rumusan Masalah 1**

- Apakah ada perbedaan kemampuan awal (pretest) dan pencapaian (posttest) siswa setelah belajar menggunakan Metode Eksperimen?
- Apakah Metode Eksperimen mempengaruhi kemampuan siswa?

### **Hipotesis Penelitian 1**

- Ada perbedaan kemampuan awal (pretest) dan pencapaian (posttest) siswa yang signifikan setelah belajar menggunakan Metode Eksperimen
- Metode Eksperimen mempengaruhi secara signifikan kemampuan siswa

### Hipotesis Uji 1

- Ho : Tidak ada perbedaan kemampuan awal (pretest) dan pencapaian (posttest) siswa yang signifikan setelah belajar menggunakan metode A
- H1 : Ada perbedaan kemampuan awal (pretest) dan pencapaian (posttest) siswa yang signifikan setelah belajar menggunakan metode A

Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan uji 2 sampel berpasangan, karena data pretest dan posttest pemiliknya adalah orang yang sama.

### Statistik Uji :

- Jika masing-masing data berdistribusi normal maka kita gunakan statistic uji : uji t-2 sampel berpasangan.
- Jika salah satu atau kedua data berdistribusi tidak normal, maka kita gunakan statistik uji : uji Wilcoxon

### Kriteria Uji :

Terima H0 jika nilai  $\text{Sig} \geq \alpha (0,05)$

Tolak H0 jika nilai  $\text{Sig} < \alpha (0,05)$

#### 1. KELAS KONTROL

H0 : Data pretest berdistribusi normal

H1 : Data pretest berdistribusi tidak normal

|            | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |        | Shapiro-Wilk |    |        |
|------------|---------------------------------|----|--------|--------------|----|--------|
|            | Statistic                       | df | Sig.   | Statistic    | df | Sig.   |
| Pretest_k  | .298                            | 27 | <,.001 | .828         | 27 | <,.001 |
| Posttest_k | .501                            | 27 | <,.001 | .443         | 27 | <,.001 |

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 1. Uji Normalitas**

### Kesimpulan:

Karena data berdistribusi tidak normal, maka akan dilakukan uji Wilcoxon.

**Ranks**

|                        |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|------------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Posttest_k - Pretest_k | Negative Ranks | 2 <sup>a</sup>  | 4.50      | 9.00         |
|                        | Positive Ranks | 18 <sup>b</sup> | 11.17     | 201.00       |
|                        | Ties           | 7 <sup>c</sup>  |           |              |
|                        | Total          | 27              |           |              |

a. Posttest\_k < Pretest\_k  
b. Posttest\_k > Pretest\_k  
c. Posttest\_k = Pretest\_k

**Gambar 2. Uji Wilcoxon**

**Interpretasi:**

1. Dari tabel Uji Wilcoxon bisa dilihat bahwa rank untuk pencapaian-kemampuan awal siswa bertanda negatif dengan rata-rata ranking (mean rank) sebesar 4,50 dan jumlah rank (sum of rank) sebesar 9;
2. Dari tabel Uji Wilcoxon bisa dilihat bahwa rank untuk pencapaian-kemampuan awal siswa bertanda positif dengan rata-rata ranking (mean rank) sebesar 11,17 dan jumlah rank (sum of rank) sebesar 201;
3. Dari tabel Uji Wilcoxon bisa dilihat bahwa rank untuk pencapaian-kemampuan awal siswa bertanda sama sebanyak 7 siswa.

**Test Statistics<sup>a</sup>**

|                        |  | Posttest_k -<br>Pretest_k |
|------------------------|--|---------------------------|
| Z                      |  | -3.643 <sup>b</sup>       |
| Asymp. Sig. (2-tailed) |  | <,001                     |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

**Gambar 3. Tes Statistik**

**Interpretasi:**

1. Dari Tabel tes statistik diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 <  $\alpha$  = 0,05 maka  $H_0$  ditolak;
2. Jadi ada perbedaan kemampuan awal (pretest) dan pencapaian (posttest) siswa yang signifikan setelah belajar menggunakan metode konvensional.

## 2. KELAS EKSPERIMEN

H0 : Data pretest berdistribusi normal

H1 : Data pretest berdistribusi tidak normal

**Tests of Normality**

|        | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |       |
|--------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
|        | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig.  |
| Pretes | .424                            | 23 | <,001 | .633         | 23 | <,001 |
| Postes | .355                            | 23 | <,001 | .711         | 23 | <,001 |

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 4. Uji Normalitas (Eksperimen)**

### Kesimpulan:

Karena data berdistribusi tidak normal, maka akan dilakukan Uji Wilcoxon.

**Ranks**

|                 |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-----------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Postes - Pretes | Negative Ranks | 3 <sup>a</sup>  | 2.00      | 6.00         |
|                 | Positive Ranks | 0 <sup>b</sup>  | .00       | .00          |
|                 | Ties           | 20 <sup>c</sup> |           |              |
|                 | Total          | 23              |           |              |

a. Postes < Pretes  
b. Postes > Pretes  
c. Postes = Pretes

**Gambar 5. Uji Wilcoxon (Eksperimen)**

### Interpretasi:

1. Dari tabel Uji Wilcoxon bisa dilihat bahwa rank untuk pencapaian-kemampuan awal siswa bertanda negatif dengan rata-rata ranking (mean rank) sebesar 2 dan jumlah rank (sum of rank) sebesar 6;
2. Dari tabel Uji Wilcoxon bisa dilihat bahwa rank untuk pencapaian-kemampuan awal siswa bertanda sama sebanyak 20 siswa.

**Test Statistics<sup>a</sup>**

|                        | Postes - Pretes     |
|------------------------|---------------------|
| Z                      | -1.732 <sup>b</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .083                |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

**Gambar 6. Tes Statistik (Eksperimen)**

### **Interpretasi:**

1. Dari Tabel tes statistik diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.083. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,083 >  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  diterima;
2. Jadi tidak ada perbedaan kemampuan awal (pretest) dan pencapaian (posttest) siswa yang signifikan setelah belajar menggunakan metode eksperimen

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan media interaktif meteran baju tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa kelas 4A SDPN 252 Setiabudhi dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan pembulatan. Hal ini disebabkan kurang efektifnya media pembelajaran tersebut untuk diterapkan pada materi pembulatan. maka dari itu, penulis menyarankan untuk menggunakan metode lain yang lebih efektif untuk diterapkan pada materi pembelajaran pembulatan.

### **REFERENSI**

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5665/4066>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1148>
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477). <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/f/article/view/945>
- Sanata, A. (2019). Persepsi Dosen Fakultas Syari'ah Dan Hukum Uin Raden Fatah Palembang Terhadap Praktek Pembulatan Harga Dari Total Belanja Konsumen Di Toko Swalayan (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Raden Fatah). <http://eprints.radenfatah.ac.id/3777/>

- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis masalah berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah matematis dan prestasi belajar matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34-46. <https://core.ac.uk/download/pdf/228481981.pdf>
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(1), 394-405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.628>
- INDRI, S. A. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Pq4r Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Lampung). <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/76900>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian* 2021, 1(1), 181-188. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Dinata, Z. P., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18-22. <https://jurnal.maarifnumalang.id/index.php/mjemias/article/view/3>
- Mandasari, N., & Rosalina, E. (2021). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal operasi bilangan bulat di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1139-1148. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.831>
- Dariti, D. (2021). Upaya Peningkatan Aktifitas Dan Prestasi Belajar Matematika Materi Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang Dan Berat Ke Satuan Terdekat Melalui Metode Diskusi Pada Siswa Kelas Iv Semester Ii Tahun Pelajaran 2018/2019 Sdn Pagedangan 02: Array. *Dialektika Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 523-531. <https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v11i1.671>
- SURBAKTI, E. B. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Penaksiran Dan Pembulatan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 057198 Psr Viii Namu Trasi Tahun Ajaran 2019/2020 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality). <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1024/>
- Sari, A. P. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Materi Pembulatan Di Sdn Malangnengah Ii. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(3), 75-82. <https://www.publish.ojs-indonesia.com/index.php/SIBATIK/article/view/14>
- Fauziah, I. B., Sukarno, S., & Sriyanto, M. I. (2020). Identifikasi kesulitan belajar matematika di rumah selama pandemi covid-19 pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v9i1.49891>
- Pardosi, S., Silaban, P. J., & Sipayung, R. (2022). Pengaruh Metode Problem Solving Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(3), 706-719. <https://scholar.archive.org/work/jl5uf4kzxrejp5wdmusptpap4/access/wayback/https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/download/8527/pdf>