Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 040461 BERASTAGI TAHUN AJARAN 2025/2026

Reviana Br Sitanggang[1*], Julius Boy Nesra Basgimanta Barus[2], Pelista Br Karo Sekali[3]
[1*,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality Berastagi
[*]Email: revianabrsitanggang@gmail.com, boynesra@gmail.com, pelistau@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5520

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 040461 Berastagi dengan jumlah 30 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 15 siswa kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,66, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 70,66. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 8,00 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Matematika, Sekolah Dasar, Siswa Kelas IV.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, keterampilan, dan karakter peserta didik sejak usia awal. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif adalah Matematika. Namun, pembelajaran Matematika di sekolah dasar masih sering dianggap sulit oleh siswa karena banyak materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang kuat. Oleh sebab itu, guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, terutama melalui penggunaan media yang mampu menyajikan materi secara konkret, visual, dan interaktif (Rahmi et al., 2022; Muthi & Lestari, 2024).

Matematika merupakan mata pelajaran penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam memahami bilangan, pola, hubungan antarangka, serta pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan, siswa tidak hanya dituntut mampu melakukan operasi hitung, tetapi juga memahami konsep pembilang, penyebut, penyamaan penyebut, dan penerapan pecahan dalam soal cerita. Kesulitan siswa dalam memahami materi tersebut dapat terjadi apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah dan latihan tertulis tanpa

bantuan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan sulit memahami konsep secara mendalam. Karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih nyata dan menyenangkan (Biassari & Putri, 2021; Andika et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Media ini menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, animasi, video, kuis, serta latihan interaktif yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat mengamati, menjawab, mencoba, memilih, dan memperoleh umpan balik selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media interaktif juga dapat membantu guru menjelaskan materi abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar (Puspita et al., 2024; Pasambo & Radia, 2022; Wahyuni et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika masih belum optimal. Hal ini terlihat dari data nilai siswa yang menunjukkan bahwa dari 30 siswa, sebanyak 20 siswa atau 66,67% sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 10 siswa atau 33,33% belum mencapai ketuntasan dengan standar nilai 70. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru, keterlibatan siswa yang belum maksimal, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dipandang penting sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Reviana Br Sitanggang, 2026; Uyun & Kurniawan, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini memiliki relevansi karena penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan melalui penyajian visual, latihan, dan interaksi langsung yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran Matematika yang lebih menarik, aktif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Amatullah & Suttrisno, 2022; Raudah & Safitri, 2024).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 040461 Berastagi, Kabupaten Karo, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 040461 Berastagi yang berjumlah 30 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 15 siswa kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik *random sampling*, yaitu melalui proses pengundian atau pengacakan kelas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest dengan soal yang sama untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Instrumen tes yang digunakan berupa soal esai yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti jumlah siswa, data sekolah, nilai siswa, serta bukti kegiatan selama proses penelitian berlangsung.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap perencanaan, dan tahap pelaksanaan. Pada tahap pendahuluan, peneliti meminta izin kepada pihak sekolah, melakukan observasi awal, menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta menyiapkan instrumen penelitian. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, media pembelajaran interaktif, dan instrumen tes. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pretest kepada kedua kelas, melaksanakan pembelajaran dengan perlakuan berbeda, memberikan posttest, menganalisis data hasil belajar, dan menyusun laporan hasil penelitian.

Data hasil penelitian dianalisis secara statistik melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelas memiliki varians yang homogen. Setelah data memenuhi syarat normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dan t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Apabila t hitung lebih besar daripada t tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SDN 040461 Berastagi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026. Data penelitian diperoleh melalui pretest dan posttest yang diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional.

Deskripsi Hasil Pretest Siswa

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas IV-A adalah 65,66, sedangkan nilai rata-rata kelas IV-B adalah 67,33. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Pretest Siswa

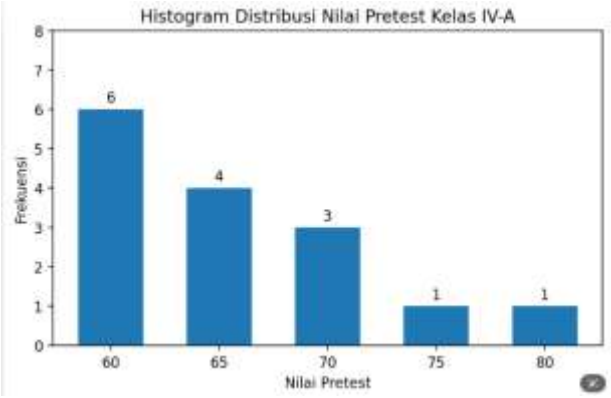
Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest
IV-A	15	65,66
IV-B	15	67,33

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata pretest kelas IV-B sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas IV-A. Namun, kedua kelas masih memiliki nilai rata-rata yang belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan masih belum optimal.

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas IV-A

No	Nilai	Frekuensi
1	60	6
2	65	4
3	70	3
4	75	1
5	80	1
Jumlah		**15**

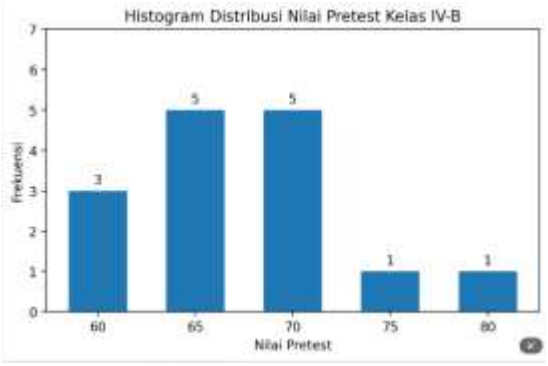


Gambar 1. Histogram Distribusi Nilai Pretest Kelas IV-A

Berdasarkan Tabel 2, nilai pretest kelas IV-A paling banyak berada pada nilai 60, yaitu sebanyak 6 siswa. Sementara itu, hanya 1 siswa yang memperoleh nilai 75 dan 1 siswa memperoleh nilai 80. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV-A masih memiliki kemampuan awal yang rendah sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas IV-B

No	Nilai	Frekuensi
1	60	3
2	65	5
3	70	5
4	75	1
5	80	1
Jumlah		**15**



Gambar 2. Histogram Distribusi Nilai Pretest Kelas IV-B

Berdasarkan Tabel 3, nilai pretest kelas IV-B paling banyak berada pada nilai 65 dan 70, masing-masing sebanyak 5 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 75 dan 80 masing-masing hanya 1

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

siswa. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas IV-B juga masih belum maksimal, meskipun rata-ratanya sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas IV-A.

Deskripsi Hasil Posttest Siswa

Setelah proses pembelajaran dilakukan, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 85,66, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 70,66.

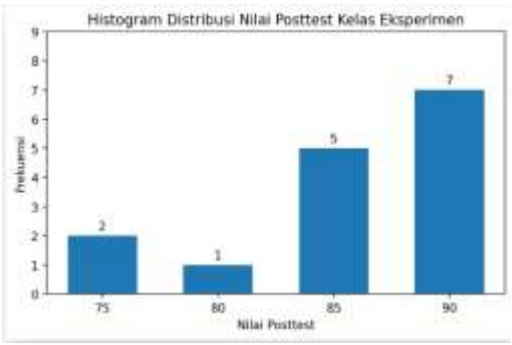
Tabel 4. Nilai Rata-rata Posttest Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Posttest
Eksperimen	15	85,66
Kontrol	15	70,66

Berdasarkan Tabel 4, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih nilai rata-rata antara kedua kelas adalah 15,00 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi
1	75	2
2	80	1
3	85	5
4	90	7
Jumlah		**15**



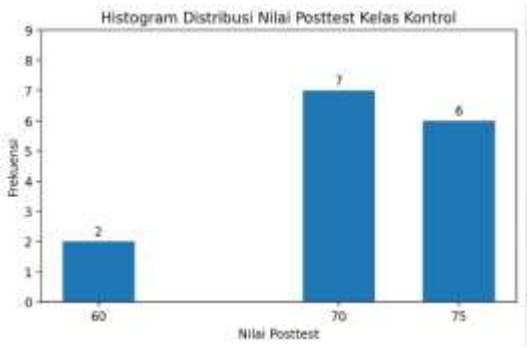
Gambar 3. Histogram Distribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan Tabel 5, nilai posttest kelas eksperimen paling banyak berada pada nilai 90, yaitu sebanyak 7 siswa. Selain itu, terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai 85, 1 siswa memperoleh nilai 80, dan 2 siswa memperoleh nilai 75. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi
1	60	2
2	70	7
3	75	6
Jumlah		**15**

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com



Gambar 4. Histogram Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 6, nilai posttest kelas kontrol paling banyak berada pada nilai 70, yaitu sebanyak 7 siswa. Sebanyak 6 siswa memperoleh nilai 75, sedangkan 2 siswa masih memperoleh nilai 60. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional juga dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi peningkatannya tidak setinggi kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif.

Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 65,66 menjadi 85,66. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata meningkat dari 67,33 menjadi 70,66.

Tabel 7. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Eksperimen	65,66	85,66	20,00
Kontrol	67,33	70,66	3,33

Berdasarkan Tabel 7, peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 20,00 poin, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 3,33 poin. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data posttest terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai Lhitung lebih kecil daripada Ltabel.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Kelas	Lhitung	Ltabel	Keterangan
Eksperimen	0,206	0,220	Normal
Kontrol	0,190	0,220	Normal

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai Fhitung sebesar 1,14 lebih kecil daripada Ftabel sebesar 2,48.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

Data	Fhitung	Ftabel	Keterangan
Posttest kelas eksperimen dan kontrol	1,14	2,48	Homogen

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 8,00 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 0,05.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

Data	thitung	ttabel	Keterangan
Posttest kelas eksperimen dan kontrol	8,00	2,048	H_0 ditolak dan H_1 diterima

Berdasarkan Tabel 10, diperoleh nilai thitung > ttabel, yaitu 8,00 > 2,048. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan secara lebih mudah, menarik, dan bermakna.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,66, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 70,66. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan Biassari dan Putri (2021) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar karena materi disajikan secara menarik, visual, dan mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep Matematika yang bersifat abstrak.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena media pembelajaran interaktif mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memperhatikan tampilan visual, mengikuti arahan media, mengerjakan latihan, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Pasambo dan Radia (2022) menjelaskan bahwa multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar karena menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, dan latihan yang memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, Puspita et al. (2024) menyatakan bahwa media interaktif seperti Powtoon dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif dalam penelitian ini membantu siswa memahami penjumlahan dan pengurangan pecahan secara lebih mudah serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan bantuan visual.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Andika et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Matematika sekolah dasar dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif karena memberikan pengalaman belajar yang bervariasi. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 65,66 pada pretest menjadi 85,66 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 20,00 poin. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 67,33 pada pretest menjadi 70,66 pada posttest, atau sebesar 3,33 poin. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Muthi dan Lestari (2024) menyatakan bahwa pembelajaran Matematika yang kurang melibatkan media interaktif dapat membuat siswa kurang aktif dan kurang tertarik, sehingga pemahaman konsep tidak berkembang secara maksimal.

Pengaruh media pembelajaran interaktif juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 8,00 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,048. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika. Temuan ini sejalan dengan Raudah dan Safitri (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Uyun dan Kurniawan (2025) juga menjelaskan bahwa media interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa media interaktif memiliki pengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Secara pedagogis, media pembelajaran interaktif berperan sebagai alat bantu yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret, terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan yang menuntut pemahaman tentang pembilang, penyebut, dan penyamaan penyebut. Melalui gambar, animasi, latihan, dan aktivitas digital, siswa dapat memahami langkah-langkah penyelesaian soal secara bertahap dan lebih menyenangkan. Wahyuni et al. (2025) menyatakan bahwa media berbasis teknologi seperti Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa belajar secara aktif melalui aktivitas digital yang menarik, sedangkan Amatullah dan Suttrisno (2022) menegaskan bahwa media interaktif membantu guru menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,66 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,66. Hasil uji-t juga menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar daripada ttabel, yaitu 8,00 > 2,048, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Amalia, M. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 320–330.

Amatullah, D. C., & Suttrisno, J. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 1–10.

Andika, R., Anggraini, N., & Sari, P. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(8), 305–311.

Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.

Hari Wahyuni, D., Hidayat, W., & Lestari, A. (2025). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 1–10.

Henniwati. (2021). Efektivitas metode problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1–9.

Hotimah, H., Anwas, O. M., & Syaiful, S. (2022). Konsep belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 1–8.

Hutapea, R. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa SD dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 115–124.

Iriana, R., Armin, A., & Ali, M. (2023). Analisis hasil belajar siswa dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–10.

Juniari, N. M., & Putra, I. K. A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 210–219.

Maharani, D., Syaflin, S. L., & Hermansah, B. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 36–42.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Mariati, M., Rahmi, R., & Susanto, A. (2022). Pembelajaran matematika di sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 6(2), 1–8.

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 101–109.

Muthi, I., & Lestari, H. (2024). Analisis pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar matematika siswa SD: Studi pustaka. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(3), 2241–2251.

Pamungkas, A. S., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran animasi berbasis video untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3460–3467.

Pangaribuan, Y. R., Siregar, S. P., & Sinaga, R. (2024). Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 138–147.

Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta analisis pengaruh multimedia sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–3267.

Puspita, D., Rahmawati, R., & Pratama, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(1), 45–54.

Rahmi, R., Vebrianto, R., & Radenwandri, R. (2022). Pembelajaran matematika sekolah dasar dan tantangan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 18–26.

Raudah, S., & Safitri, A. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(4), 2092–2097.

Sari, D. P. (2021). Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3(2), 85–93.

Simanjuntak, M. (2022). Media interaktif berbasis video animasi dalam membantu siswa memahami konsep pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 4(1), 55–64.

Syamita, R., Aryaningrum, K., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 1–9.

Uyun, K., & Kurniawan, R. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif Benime dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 1–10.