

ABSTRAK

Nazilah, Vita, Rahmatun. 2025. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Math Playground Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas IV SDN Kedung Dalem III*. Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Panca Marga. Pembimbing (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti S.Pd.I., M.Pd, dan Pembimbing (II) Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd,

Kata Kunci : Pengaruh, Math playground, Hasil belajar siswa, pecahan.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak yang menggunakan metode konvensional, sehingga siswa kurang tertarik dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Math Playground* terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN Kedung Dalem III. Masalah yang diteliti adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Math Playground* dapat terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas IV SDN Kedung Dalem III .

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedung Dalem III yang berjumlah 17 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes (Pretest-Posttest) hasil belajar siswa pada materi pecahan, yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda..

Hasil analisis menggunakan uji wilcoxon menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 yang menandakan signifikansi $< 0,05$ sehingga H_0 di tolak dan H_1 diterima . Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Math Playground* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa..

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif *Math Playground* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Oleh karena itu, guru dan pendidik dapat menggunakan *Math Playground* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah bahwa guru dan pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif *Math Playground* dalam proses pembelajaran, terutama pada materi pecahan. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih efektif dan efisien.

ABSTRACT

Nazilah, Vita, Rahmatun. 2025. *The Effect of Interactive Learning Media Based on Math Playground on Student Learning Outcomes in Fraction Material for 4th Grade Students at SDN Kedung Dalem III*. Thesis, Elementary School Teacher Education Program, FKIP, Universitas Panca Marga. Supervisors: (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti S.Pd.I.,M.Pd, and (II) Ludfi Arya Wardana, S.Pd.,M.Pd.

Keywords: Interactive Learning Media, Math Playground, Learning Outcomes, Fraction Material.

Mathematics learning in elementary schools still widely uses conventional methods, resulting in students being less interested and inactive in the learning process. Therefore, innovative learning methods are needed to improve student learning outcomes. This study aims to determine the effect of interactive learning media based on Math Playground on student learning outcomes in fraction material in grade IV of SDN Kedung Dalem III. The problem studied is whether there is a significant influence between the use of interactive learning media based on Math Playground on student learning outcomes in fraction material in grade IV of SDN Kedung Dalem III.

This study uses a quantitative method with a one-group pretest-posttest design. The sample of this study consisted of 17 students of grade IV of SDN Kedung Dalem III. The research instrument used was a test (pretest-posttest) of student learning outcomes in fraction material, consisting of 10 multiple-choice questions.

The results of the analysis using the Wilcoxon test show that the sig (2-tailed) value is 0.000, which indicates a significance of <0.05 so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This shows that the interactive learning media Math Playground has a significant influence on improving student learning outcomes.

The conclusion of this study is that interactive learning media Math Playground can improve student learning outcomes in fraction material. Therefore, teachers and educators can use Math Playground as an alternative learning media to improve student learning outcomes. In addition, this study can also serve as a reference for further research on the development of interactive learning media to improve student learning outcomes.

Suggestions that can be given based on the results of this study are that teachers and educators need to consider using interactive learning media Math Playground in the learning process, especially in fraction material. In addition, further research is needed to develop more effective and efficient interactive learning media.