

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI SEGIEMPAT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR

Irnowati¹⁾, Andina Nurul Wahidah²⁾, Yumi Sarassanti³⁾

^{1,2,3}Tadris Matematika, FTIK IAIN Pontianak
Email (Corresponding): yumisarassanti@yahoo.co.id

Abstract

This research aims to find out 1) to detail the use of quadrilateral applications in learning flat shape mathematics for class VII students at SMPN 4 Batu Ampar; and 2) to prove the effect of using the quadrilateral application on mathematics learning outcomes regarding flat shapes in class VII students at SMPN 4 Batu Ampar. This research includes quantitative research with a quasi-experimental type of research. The population used was all class VII students at SMPN 4 Batu Ampar with a total of 47 people. The data collection techniques used in this research are (1) Test; (2) observation techniques; (3) documentation techniques. The data collection instruments used were (1) tests; (2) observation sheet; (3) documentation. The data analysis technique uses (1) prerequisite tests, namely the control class normality test sig (0.432) and the experimental class sig (0.833), then the homogeneity test sig (0.749); (2) hypothesis testing, namely the independent sample t-test sig (2-tailed) 0.001. The results of this research have answered all research objectives. Firstly, the use of the quadrilateral application in mathematics learning about flat shapes for class VII students at SMPN 4 Batu Ampar has 100% observation results in the use of the quadrilateral application. Second, there is an influence of using the quadrilateral application on the mathematics learning outcomes of flat shape material in class VII students at SMPN 4 Batu Ampar sig (0.001).

Keywords: *Quadrilateral Application, Mathematics Learning Outcomes.*

Cara sitasi: Irnowati, Wahidah, A.N., & Sarassanti, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Segiempat terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar. *Uninus Journal of Mathematics Education and Science (UJMES)*. 10(2), 083-091. DOI: <https://doi.org/10.30999/uimes.v10i2.3581>

1. PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah mengambil kebijakan *link and match* yang bertujuan untuk meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan pembangunan pada umumnya dan kebutuhan dunia kerja, dunia usaha, dan dunia industri pada khususnya. *Link and match* berawal dari Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 29 Tahun 1990 Pasal 29 Ayat 2, terkait instruksi untuk mempersiapkan peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi tenaga siap kerja, menjadi dasar perancangan kebijakan *link and match*. Dalam menghadapi era industri 4.0 yang melibatkan unsur digital dalam setiap rantai nilai proses manufakturnya, para lulusan yang nantinya akan bekerja dituntun untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi ini menyebabkan munculnya ragam dan variasi media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat digunakan sesuai dengan keperluan seperti media audio visual. Menurut Sanjaya (2017:211) berdasarkan sifatnya media pembelajaran dibedakan menjadi tiga yaitu media auditif, media visual dan media audio visual. Media audio visual merupakan media yang dalam penggunaannya melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan sekaligus dalam satu proses. Menurut Wirawan dalam Kurniatie (2021) mengatakan bahwa tingkat daya serap dan daya ingat (retensi) peserta didik terhadap materi dapat meningkat jika informasi diperoleh melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Istiqomah (2020) penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Menurut Fitri Aminatu Hikmah (2021) penggunaan media berbasis video berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Dari beberapa hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran oleh karena itu penggunaan media sangat bermanfaat sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Matematika adalah salah satu bidang studi yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi. Susanto (2016:183) mengatakan bahwa matematika adalah ide-ide abstrak yang berisikan simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Pada dasarnya aktivitas yang dilakukan manusia setiap harinya tidak terlepas dari kegiatan hitung-menghitung karena itu matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Maka matematika perlu diajarkan melalui jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Dalam membuat pembelajaran matematika menjadi menarik dibutuhkan khususnya pada materi bangun datar suatu media pembelajaran, seperti aplikasi segiempat.

Aplikasi segiempat adalah aplikasi belajar menghitung luas dan keliling bangun datar segiempat matematika. Aplikasi ini berisi rumus-rumus dan juga simulasi hitung bangun datar tersebut. Simulasi hitung disajikan dengan menarik dan ringkas, sehingga dapat membantu untuk menghitung luas dan keliling bangun datar. Didalam materi bangun datar, terdapat beberapa jenis bangun datar seperti persegi, persegi panjang, jajargenjang, belah ketupat, trapesium, layang-layang, segitiga dan lingkaran. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan jenis bangun datar segiempat dikarenakan pada aplikasi yang digunakan hanya memuat bangun datar segiempat yaitu, persegi, persegi panjang, jajargenjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang. Sehingga peneliti akan menggunakan aplikasi segiempat ini pada peserta didik kelas VII di SMPN 4 Batu Ampar.

Berdasarkan hasil pra-observasi pada peserta didik kelas VII di SMPN 4 Batu Ampar, diperoleh beberapa masalah saat pelaksanaan pembelajaran matematika. Pertama, kegiatan rutin pembelajaran di kelas masih bersifat umum sehingga pembelajaran hanya berfokus pada guru. Kedua guru kurang menguasai pemanfaatan media pembelajaran akan mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Ketiga pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung tidak menggunakan media pembelajaran terlihat peserta didik tidak antusias dalam belajar. Keempat rendahnya hasil belajar matematika peserta didik.

Peneliti juga melakukan wawancara pada peserta didik mengenai pembelajaran matematika, sebagian besar dari mereka menjawab kurang menyukai mata pelajaran matematika. Menurut mereka matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami karena banyak menggunakan perhitungan dan mereka kesulitan dalam menghafal rumus-rumus tersebut. Rendahnya hasil belajar ini ditunjukkan pada data berikut :

Tabel 1. Nilai Rata-Rata

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1	Kelas A	45,25
2	Kelas B	40,35

Berdasarkan penjelasan kondisi diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran aplikasi segiempat. Agar pembelajaran dapat berhasil, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menjembatani antara pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dengan peserta didik yang masih berada pada tahap operasional formal. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi segiempat dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep karena adanya gambaran secara langsung yang diberikan kepada peserta didik. Maka dari itu diharapkan aplikasi segiempat dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret. Menurut Sugiyono (2018) peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam belajar dengan menggunakan aplikasi karena dapat memfasilitasi pembelajaran yang interaktif. Suprijono (2019) penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, Maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Segiempat terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Batu Ampar”.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014:39) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Berdasarkan penelitian yang akan diteliti untuk mengetahui pengaruh percobaan atau perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan peneliti maka peneliti itu sendiri menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen yang sesuai apabila diterapkan dalam penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Segiempat Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Batu Ampar”. *Experiment* di dalam bahasa Inggris berarti percobaan. Menurut Sugiyono (2019: 111) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan pendekatan kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Group*. Menurut Sugiyono (2018) dapat menghemat waktu, biaya, dan memudahkan analisis statistik. Model penelitian diawali dengan peneliti sama-sama melakukan *posttest* kepada kelompok kontrol dan eksperimen akan tetapi hanya mendapat perlakuan.

Class	Independent Variable	Posttest
Eksperimen	X	Y_2
Kontrol	-	Y_2

Gambar 1 Skema Desain Penelitian

Keterangan :

- X : Perlakuan berupa penggunaan aplikasi segiempat
 Y_2 : Tes setelah diberikannya perlakuan pada kelas eksperimen
 Y_2 : Test tidak diberikannya perlakuan pada kelas kontrol

Adapun penelitian ini dilaksanakan dikelas VII SMP Negeri 4 Batu Ampar, yang berlokasi di Jalan Karya Lestari, Desa Teluk Nibung, Kecamatan Batu Ampar, Kabupaten Kubu Raya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Batu Ampar dengan jumlah siswa 47 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Untuk mengetahui perbedaan anatara hasil belajar peserta didik sesudah sesudah menggunakan perlakuan (kelas eksperimen) dan hasil belajar peserta didik tidak menggunakan perlakuan (kelas kontrol) menggunakan media pembelajaran audio visual maka data tersebut akan dianalisis menggunakan uji-t. pengolahan dan analisis data yang ditemukan dalam penelitian ini adalah analisis inferensial. Sebelum melalui uji terhadap hipotesis yang telah dirumuskan maka terbilang data dapat diambil dengan uji statistik deskriptif dan uji prasyarat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Aplikasi Segiempat dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Batu Ampar

Berdasarkan lembar observasi yang telah diberikan pada observer, yaitu Bapak Dede Sahudi, S.Pd sebelum kelas dimulai dalam proses pembelajaran, tiap aspek yang dinilai terhadap peneliti yang telah diamati oleh observer apakah terlaksana pada proses pembelajaran dengan penggunaan aplikasi segiempat dapat

dilihat pada tabel 2 ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Aplikasi

Penggunaan Aplikasi Segiempat	Ya	Tidak
a. Guru menjelaskan menu tampilan awal pada aplikasi segiempat, lalu klik <i>icon start</i> untuk diarahkan pada <i>slide</i> berikutnya yang diikuti oleh peserta didik.	√	
b. Setelah itu pada <i>slide</i> kedua, diberikan tampilan berupa bangun datar segiempat disini terdapat kuis pada pojok kanan atas jika ingin mengetes kemampuan awal dalam memahami materi bangun datar, pada <i>icon</i> pojok terletak disebelah kiri digunakan untuk kembali pada menu sebelumnya. Jika kita mengklik <i>icon</i> persegi atau yang lainnya, maka kita akan diarahkan ketampilan <i>slide</i> berikutnya.yang diikuti oleh peserta didik.	√	
c. Selanjutnya pada <i>slide</i> ketiga terdapat tiga tampilan yang mana bisa diklik yaitu sifat, keliling dan luas.	√	
d. Untuk <i>slide</i> keempat jika pada <i>slide</i> sebelumnya kita mengklik sifat-sifat maka akan menampilkan sifat-sifat bangun datar segiempat yang kita cari	√	
e. Selanjutnya jika pada <i>slide</i> ketiga kita mengklik keliling maka slide berikutnya menampilkan rumus dan simulasi dari bangun datar tersebut diikuti oleh peserta didik	√	
f. Selanjutnya jika pada <i>slide</i> ketiga kita mengklik keliling maka slide berikutnya menampilkan rumus dan simulasi dari bangun datar tersebut.	√	
g. Dan yang terakhir jika mengklik luas pada tampilan sebelumnya maka slide berikutnya menampilkan rumus luas dan simulasi dari bangun datar tersebut.	√	

Tabel 2 menjelaskan bahwa prosesaktivitas pembelajaran penggunaan aplikasi segiempat didalam kelas telah sepenuhnya terlaksanakan. Namun, pada bagian penggunaan aplikasi segiempat, keenam langkah telah terpenuhi (100%) menurut pandangan observer langkah tersebut yaitu (1) menu tampilan awal pada aplikasi segiempat, lalu klik *icon start* untuk diarahkan pada *slide* berikutnya;(2) setelah itu pada *slide* kedua, diberikan tampilan berupa bangun datar segiempat disini terdapat kuis pada pojok kanan atas jika ingin mengetes kemampuan awal dalam memahami materi bangun datar, pada *icon* pojok terletak disebelah kiri digunakan untuk kembali pada menu sebelumnya. Jika kita mengklik *icon* persegi atau yang lainnya, maka kita akan diarahkan ketampilan *slide* berikutnya; (3) selanjutnya pada *slide* ketiga terdapat tiga tampilan yang mana bisa diklik yaitu sifat, keliling dan luas; (4) untuk *slide* keempat jika pada *slide* sebelumnya kita mengklik sifat-sifat maka akan menampilkan sifat- sifat bangun datar segiempat yang kita cari; (5) selanjutnya jika pada *slide* ketiga kita mengklik keliling maka slide berikutnya menampilkan rumus dan simulasi dari bangun datar tersebut; (6) dan yang terakhir jika mengklik luas pada tampilan sebelumnya maka slide berikutnya menampilkan rumus luas dan simulasi dari bangun datar tersebut. . Ini sejalan dengan teori Slameto (2017) pembelajaram berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Menurut Slameto (2017) penggunaan aplikasi dalam belajar dapat membuat peserta didik lebih eksitasi dan terlibat. Sugiyono (2018) mengatakan teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Segiempat terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Batu Ampar

Sebelum mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Batu Ampar. Peneliti akan lebih dahulu memaparkan hasil uji *post-test* untuk mengetahui perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil *Post-Test*

No	Nama Peserta Didik Kelas Kontrol	Nilai	Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen	Nilai
1	Astianti A.	51	Arif G.	65
2	Audi	65	Bayu S.	69
3	Azizah N.	51	Fikri R.	61
4	Bintang A.	61	Hajjah	65
5	Chiraya N.	56	Ibnul	77
6	Dea A. S.	47	Ikram F.	58
7	Deliyana	77	M. Afif N.	56
8	Dimas N. P.	51	M. Fitrah	61
9	Elmi	77	Maulana A.	77
10	Fadil Alfar	41	Mista	77
11	Fadilah A.	51	Muhadir	65
12	Fajri A.	39	Nabila Z. D.	65
13	Feliani	51	Olivia Z. J.	51
14	Kaisa S.	23	Rafika S.	56
15	Kurniyawati	65	Salsa Bila	61
16	Merlina	51	Sera F.	55
17	Muiz M.	56	Tasya Y.	65
18	Rafika D.	58	Tiara Aulia	95
19	Rama	61	Tina	37
20	Rena	41	Tri Utari	47
21	Revan S. V.	33	Viola	82
22	Shindi T. M.	23	Widiya A.	82
23	Syf. Naz K.	58	Yumiati	69
24	Yusuf	41	-	-
Total		1228	Total	1496
Maksimum		77	Maksimum	95
Mnimum		23	Mnimum	37
Rata-Rata		51,16	Rata-Rata	65,04

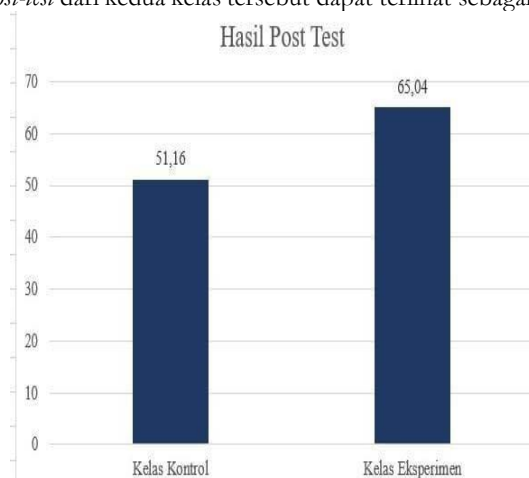
Berdasarkan hasil *post-test* kedua kelas maka diperoleh frekuensi dan persentase hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan indikator hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Frekuensi dan Persentase Hasil *Post-Test*

Simbol- Simbol		Predikat	VII A		VII B	
Angka	Huruf		f	%	f	%
80-100	A	Sangat Baik	0	0	3	13%

Simbol- Angka	Simbol Huruf	Predikat	VII A		VII B	
			f	%	f	%
70-79	B	Baik	2	8%	3	13%
60-69	C	Cukup	4	17%	10	43%
50-59	D	Kurang	10	42%	5	22%
0-49	E	Gagal	8	33%	2	9%
Jumlah			24	100%	23	100%

Berdasarkan tabel 4 maka terlihat bahwa pada kelas kontrol peserta didik yang memperoleh predikat sangat baik yaitu 80-100 tidak ada sedangkan dikelas eksperimen sebanyak 3 orang. Sehingga hal ini membuktikan peserta didik dengan predikat sangat baik pada *post-test* ini lebih banyak dari kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Kemudian pada predikat baik yaitu 70-79 terdapat 2 peserta didik kelas kontrol dan 3 peserta didik pada kelas eksperimen. Selanjutnya, pada predikat cukup yaitu 60-69 terdapat 4 peserta didik dikelas kontrol dan 10 peserta didik dikelas eksperimen. Pada predikat kurang yakni 50-59 terdapat 10 peserta didik dikelas kontrol dan 5 dikelas eksperimen, dan yang terakhir pada predikat gagal 0-49 terdapat 8 peserta didik dikelas kontrol dan 2 peserta didik dikelas eksperimen. Hal ini membuktikan masih banyak peserta didik yang memperoleh predikat kurang dan gagal dikelas kontrol. Berdasarkan *post-test* dari kedua kelas tersebut maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada *post-test* ini kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan sementara kelas kontrol juga mengalami peningkatan meskipun kurang maksimal, hal ini jelas dengan melihat peningkatan hasil belajar peserta didik yang telah diperoleh. Perbandingan antara nilai *post-test* dari kedua kelas tersebut dapat terlihat sebagaimana gambar 2. Perbandingan antara nilai *post-test* dari kedua kelas tersebut dapat terlihat sebagaimana gambar 2.



Gambar 2. Hasil Post Test

Pada gambar 2 dapat dilihat bahwa perbandingan antar kelas kontrol dan kelas eksperimen cukup berbeda melalui nilai rata-rata hasil *post-test*. Gasris grafik terbawah ditempati pada kelas kontrol 51,16 sedangkan dikelas eksperimen untuk nilai rata-ratanya 65,04. 04 ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2018) kelas eksperimen dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Kelas eksperimen menggunakan perlakuan berupa aplikasi segiempat menurut Suprijono (2019) aplikasi edukatif memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan meningkatkan motivasi minat peserta didik dalam belajar. Menurut Slameto (2017) media aplikasi memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UJI PRASYARAT

Uji Normalitas

Pada penelitian ini pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro-wilk yang dibantu dengan aplikasi software SPSS versi 16 yang dapat menunjukkan normal atau tidaknya sebaran data.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posttest	.162	24	.104	.960	24	.432
a. Lilliefors Significance Correction						

Gambar 3. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posttest	.154	23	.171	.976	23	.833
a. Lilliefors Significance Correction						

Gambar 4. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Berdasarkan dari dua tabel gambar 3 dan 4 dapat diketahui bahwa nilai uji normalitas pada tabel Shapiro-wilk nilai signifikansi pada kelas kontrol 0,432 dan kelas eksperimen 0,833 dapat disimpulkan hasil belajar *post-test* berdistribusi normal atau nilai signifikansi $> 0,05$.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap kelompok yang dibandingkan merupakan kelompok yang memiliki varian homogen. Syarat agar variansi bersifat homogen adalah apabila nilai signifikansi (sig) lebih dari 0,05. Berikut adalah hasil uji homogenitas hasil belajar matematika kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Test of Homogeneity of Variance					
		Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	.104	1	45	.749
	Based on Median	.100	1	45	.754
	Based on Median and with adjusted df	.100	1	44.705	.754
	Based on trimmed mean	.111	1	45	.740

Gambar 5. Uji Homogenitas

Berdasarkan gambar 12 dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas pada hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen terlihat pada bagian *Based on Mean* nilai signifikansinya (sig) 0,749 yang bearti lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka dapat dilakukan analisis statistic parametrik sebagai berikut:

Uji Hipotesis

Berdasarkan Hasil uji normalitas dan homogenitas data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka

dapat dilakukan analisis statistik parametrik yaitu uji *independent sample t-test*. Pengujian *independent sample t-test* dilakukan dengan aplikasi SPSS untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi segiempat terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi segiempat terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan uji *independent sample t-test* sebagai berikut: Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol 51,16 dan kelas eksperimen 65,04. Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	.104	.749	-3.556	45	.001	-13.87681	3.90234	-21.73652	-6.01710
	Equal variances not assumed			-3.562	44.933	.001	-13.87681	3.89537	-21.72282	-6.03080

Gambar 6. Uji Independent Sample T-Test

Berdasarkan tabel nilai signifikansi *independent sample t-test* diatas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16 telah diketahui bahwa, nilai signifikansi 0,001 kurang dari 0,05, maka h_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas kontrol 51,16 dan kelas eksperimen 65,04. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi segiempat terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Batu Ampar. Sejalan dengan pendapat Fadilah dkk (2023) Berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed) adalah ,000. Berarti hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan secara umum bahwa Pengaruh Penggunaan Aplikasi Segiempat terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Batu Ampar. Adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

- Penggunaan aplikasi segiempat dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Batu Ampar yakni dalam proses penggunaan aplikasi segiempat 100% telah terlaksanakan.
- Penggunaan aplikasi segiempat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Batu Ampar. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis pada penelitian ini yaitu nilai signifikani (2-tailed) 0,001 kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas kontrol 51,16 dan kelas eksperimen 65,04. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi segiempat terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Batu Ampar.

5. REFERENSI

Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20.

- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran edisi revisi. *Jakarta: Rajawali Pers*, 24(4).
- Fedilah, dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbantuan Adobe Flash Profesional untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP di Kabupaten Bandung. *Uninus Journal of Mathematics Educations and Science (UJMES)*. 8(2). 128-134
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas ii sdn bantargebang ii kota bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 33-38.
- Hikmah, F. A., Octaviana, N., Ghufro, S., & Ratnawati, U. (2023, November). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Desimal dengan Media Bilik Desimal Kelas IV-B SDN Banyu Urip 2/363. In *Prosiding National Conference For Ummah* (Vol. 2, No. 2, pp. 141-146).
- Istiqomah, I., Shalahudin, S., & Fatmawati, K. (2020). *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di MI Al-Munawwarah Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Kurniatie, I., & Octavia, V. (2021). Efektivitas Media Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Kelas Vii di Mts Fatahillah Cimahi. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(83), 120- 131.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163- 173.
- Sugiyono, T., Sulistyorini, S., & Rusilowati, A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran ipa bervisi sets dengan metode outdoor learning untuk menanamkan nilai karakter bangsa. *Journal of Primary Education*, 6(1), 8-20.
- Sugiyono. 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta