

Aldi Ilham Maulana. 2023. *Pengaruh Media Interaktif Pesiran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 Subtema 3 Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing: Parrisca Indra Perdana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif pesiran berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa tema 7 subtema 3 materi IPS dan respon siswa setelah pembelajaran menggunakan media interaktif pesiran berbasis *android*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *NonEquivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu sampling jenuh, sampel pada penelitian ini berjumlah 46 siswa. Hasil penelitian menggunakan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan: 1) Media interaktif pesiran berbasis *android* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, terbukti dari hasil uji *mann whitney*. Hasil uji diperoleh nilai sebesar 0,004. Berdasarkan kriteria pengujian ($0,004 < 0.05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh media interaktif pesiran berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa. 2) Hasil analisis angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media interaktif pesiran memperoleh rata-rata 96% dengan kriteria sangat layak.

Kata kunci: Media Pesiran, IPS, Hasil Belajar

Aldi Ilham Maulana. 2023. *The Effect of Android-Based Pesiran Interactive Media on Student Learning Outcomes Theme 7 Sub-theme 3 Class V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya*. Thesis, Elementary School Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Parrisca Indra Perdana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out whether there was a significant effect of Android-based interactive multimedia Pesiran on student learning outcomes in theme 7 sub-theme 3 social studies material and student responses after learning using Android-based interactive multimedia Pesiran. This study used an experimental method with a Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study was class V at SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Sampling used a non-probability sampling technique, namely saturated sampling. The sample in this study consisted of 46 students. The results of the study using a significance level of 0.05 show: 1) Android-based interactive travel media has a significant effect on student learning outcomes, as evidenced by the results of the Mann Whitney test. The test results obtained a value of 0.004. Based on the testing criteria ($0.004 < 0.05$) then H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an influence of Android-based interactive coastal media on student learning outcomes. 2) The results of the questionnaire analysis of student responses to learning using interactive coastal media obtained an average of 96% with very feasible criteria.

Keywords: *Media Pesiran, IPS, Learning Outcomes*