



E-ISSN 2654-9948

ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)

<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/algorithm>

Vol. 6 No. 2 – Desember 2024, hal. 165-175

PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK SD

Ratna Wahyuni^{1*}, Haryati Ahda Nasution¹

¹Politeknik Negeri Media Kreatif, Jl. Srengseng Sawah Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Email: ratnawahyuni8@gmail.com

Abstract

Learning media is very important to bridge abstract Mathematics concepts into a more concrete form. This study aims to examine the impact of using smart board media on mathematics learning outcomes in elementary school, especially on multiplication and division materials. This study uses quantitative data as the type of data. Quantitative data collection was conducted using a test that adopted a pretest and posttest with a control group design to obtain the data. The results showed the impact of using smart board media on math learning achievement. The results showed that the learning outcomes of the experimental class increased more significantly than the control class, with a difference of 7.41. This difference indicates the influence of the learning media applied to students, affecting their learning outcomes. Furthermore, the calculated t value of 2.617 was obtained in the hypothesis test, which is greater than the t table, which is 2.005, so the hypothesis test is accepted. This result confirms that the smart board media effectively improves learners' numeracy skills, especially in multiplication and division.

Keywords: Learning achievement, numeracy, interactive board learning media

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan metode posttest only design. Sampel Penelitian ini terdiri dari 30 orang peserta didik pada kelas eksperimen dan 26 orang peserta didik pada kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui instrument tes yang telah divalidasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan selisih rata-rata sebesar 7,41. Uji hipotesis menghasilkan nilai t sebesar 2,617 dengan signifikansi 0,05. Dapat disimpulkan bahwa media papan pintar efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan alat pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap matematika.

Kata Kunci: Hasil belajar, numerasi, media papan pintar

Format Sitasi: Wahyuni, R. & Nasution, A. H (2024). Penggunaan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SD. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education*, 6 (2), 165-175.

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v6i2.42756>

Naskah Diterima: Nov 2024; Naskah Disetujui: Des 2024; Naskah Dipublikasikan: Des 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting bagi setiap individu. Ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap orang. Pengembangan potensi setiap peserta didik berbeda antara satu dengan yang lainnya. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan mencapai keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Keberhasilan dalam pembelajaran mencerminkan kualitas peserta didik yang bersangkutan. (Fais et al., 2019). Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk mencapai kemajuan secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. (Nursalam, 2016).

Khirawati dalam (Bopo et al., 2023) menyatakan bahwa matematika dasar adalah salah satu cabang ilmu matematika yang sering disebut sebagai aritmetika, yang mempelajari operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tak terpisahkan dari sistem pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Hal ini disebabkan karena matematika memainkan peran yang sangat penting dalam mendasari perkembangan ilmu pengetahuan (Fauzi & Rahmatih, 2023). Matematika disebut sebagai ilmu abstrak yang berhubungan dengan bilangan, ruang, dan ukuran. Selain itu, matematika adalah ilmu yang bersifat universal dan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir manusia. Penting untuk dipahami bahwa matematika memiliki struktur yang terorganisir dengan konsistensi yang tinggi, di mana hubungan antara satu topik dengan topik lainnya sangat erat, memungkinkan terjadinya integrasi antar topik (Umar & Wiguna, 2020).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini disebabkan karena matematika memiliki peran krusial dalam mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengenalan konsep dasar matematika perlu ditanamkan sejak usia dini, termasuk pada peserta didik yang berada di tingkat sekolah dasar (Fauzi & Rahmatih, 2023). Menurut Depdiknas dalam (Utami & Rachmayani, 2023) secara umum, tujuan pembelajaran matematika di TK adalah untuk mengenalkan dasar-dasar berhitung kepada anak, sehingga mereka secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika di sekolah dasar. Menurut Ramani & Siegler dalam (Dini, 2019) kemampuan matematika dasar yang diperoleh sejak usia dini akan mempengaruhi hasil kemampuan matematika di tingkat pendidikan selanjutnya. Menurut Senada & Jackman dalam (Arisandy & Herliza, 2024) kemampuan berhitung adalah keterampilan yang sering diterapkan oleh anak-anak dalam kehidupan dan aktivitas sehari-hari mereka.

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk melibatkan seluruh panca indera, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap, dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Azikiwe dalam (Rohima, 2023) media

pembelajaran adalah sarana yang dirancang khusus untuk menyampaikan informasi guna mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Menurut Dewi dan Yuliana dalam (Afifah & Fitriawanawati, 2021) media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika. Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi, yaitu guru, dan penerima informasi, yaitu peserta didik. Tujuannya adalah untuk merangsang motivasi peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan penuh dan bermakna. Media yang efektif akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan membuat mereka merasa nyaman selama proses pembelajaran berlangsung. Media papan adalah alat yang dirancang khusus berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang pemikiran dan minat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Contoh media papan meliputi papan bulletin, papan tulis, papan magnet, papan flannel, dan lain-lain (Kamaladini et al., 2021).

Media pembelajaran adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berupa berbagai macam bentuk, seperti visual, audio, audio-visual, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah penyampaian informasi, meningkatkan daya ingat informasi, membantu pemahaman konsep, dan memotivasi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan variasi dalam pengajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, mempermudah pemahaman, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat mempermudah akses terhadap informasi dan proses pembelajaran (Tawa et al., 2023). Menurut Gita & Bella dalam (Hariyanti et al., 2023) media merupakan salah satu elemen dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan kejelasan mengenai objek yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, rasa bosan yang sering dirasakan peserta didik saat belajar dengan metode ceramah konvensional dapat dihindari, karena pembelajaran menjadi lebih efektif berkat penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif selama proses belajar mengajar. Hal ini membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan selama pembelajaran (Rohima, 2023).

Pemilihan media pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Beragamnya media pembelajaran yang muncul, baik yang variatif maupun sederhana, hadir dalam bentuk yang hampir serupa dengan media yang lebih canggih. Media yang sederhana sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan

teknologi dengan fasilitas yang terbatas, seperti media papan pintar perkalian. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Kamaladini et al., 2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar perkalian dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Media papan pintar perkalian pada dasarnya adalah alat berbentuk papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian, dengan tujuan untuk merangsang pemahaman dan minat peserta didik dalam belajar. Papan pintar yang digunakan terbuat dari styrofoam atau busa ringan, dilengkapi dengan wadah atau cup sebagai tempat untuk menyimpan stik selama proses pembelajaran materi perkalian atau pembagian. Media papan pintar angka adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk menyusun kartu angka atau nomor (Mirantika et al., 2020). Media papan pintar angka adalah alat pembelajaran untuk menyusun kartu angka atau nomor. Media ini berupa permainan yang melibatkan lemparan dadu, di mana jumlah titik pada balok angka disesuaikan dengan titik yang muncul pada dadu. Permainan dadu merupakan salah satu permainan yang disukai oleh anak-anak. Media ini termasuk dalam kategori media visual, yang hanya dapat dilihat dan dinikmati oleh indera penglihatan (Amreta & Safa'ah, 2021).

Menurut hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Percontohan Kabanjahe salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut adalah guru belum maksimal dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran matematika. Guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran. Pada materi "Perkalian dan Pembagian" guru hanya menerapkan sistem menghafal pada peserta didik. Pada pembelajaran matematika dengan tidak adanya media yang dipakai, keaktifan peserta didik tentu saja akan sangat kurang dan juga peserta didik akan merasa bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Kemampuan peserta didik dalam menyerap materi akan sangat terbatas karena proses belajar mengajar yang berlangsung hanya dilakukan dengan sistem menghafal. Dengan demikian, peran guru dalam memilih opsi media pembelajaran sangat dibutuhkan karena merupakan penunjang utama keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dari masalah tersebut, diperlukan solusi untuk memecahkan permasalahan belajar matematika dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran papan pintar kepada peserta didik pada materi perkalian dan pembagian. Media pembelajaran papan pintar merupakan metode penyampaian pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperbaiki proses belajar mereka. Maka dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian mengenai adakah dampak penggunaan media papan pintar terhadap pencapaian hasil belajar matematika di tingkat SD terhadap materi perkalian dan pembagian di kelas IV SDN Percontohan Kabanjahe. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi di SD Negeri Percontohan Kabanjahe yaitu bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan media papan pintar terhadap pencapaian hasil belajar matematika di tingkat SD semakin meningkat.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen dan desain Pretest dan Posttest Control Group Design. Metode eksperimen adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi efek dari perlakuan tertentu. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Percontohan Kabanjahe dengan subjek penelitian peserta didik kelas IVB sebanyak 26 peserta didik sebagai kelas kontrol dan di kelas IVC sebanyak 30 peserta didik yang merupakan kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Purposive sampling. Sampel yang menjadi subjek penelitian diambil dengan metode Purposive Sampling, yakni dengan memilih dua kelas dari tiga kelas yang telah ada.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan teknik tes yang berupa pretest dan posttest. Pada kelas eksperimen maupun kelas control sebelum diberikan perlakuan, maka kedua kelompok kelas tersebut diberikan pretest. Pretest merupakan tes awal yang diberikan untuk mengukur kondisi awal sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan posttest merupakan test akhir yang diberikan untuk mendapatkan nilai sampel pada kelas eksperimen yang menerima perlakuan dan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan. Sebelum digunakan, tes yang akan diterapkan harus diuji validitasnya, yaitu untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen dapat dianggap valid atau sah. Pengujian validitas tes ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas, di mana tes dikatakan reliabel jika instrumen yang diuji coba pada subjek menghasilkan hasil yang konsisten ketika dilakukan uji coba berulang. Menurut Arikunto (2014), reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat diandalkan untuk digunakan dalam pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah memenuhi standar yang baik. Untuk mengukur reliabilitas instrumen tes, digunakan rumus Alpha Cronbach. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, yang meliputi beberapa pengujian seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran menjadi sebuah alat bantu bagi guru matematika SD untuk mengkonkretkan konsep matematika. Penggunaan media membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian Fatra et al. (2023), pembelajaran menggunakan media kartu efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. Penggunaan media papan pintar dalam pembelajaran perkalian dapat dijelaskan dengan contoh 3×4 . Langkah pertama adalah mengambil stik, lalu menempatkan 4 stik di masing-masing dari 3 wadah. Setelah itu, jumlahkan semua stik yang ada dalam ketiga wadah tersebut, yang hasilnya 12, kemudian tuliskan hasilnya pada kartu yang ada di papan pintar untuk materi perkalian dan

pembagian. Untuk contoh pembagian, yaitu 12:4, langkah pertama adalah mengambil 12 stik dan membagi 4 stik ke dalam setiap wadah. Stik tersebut ditempatkan secara berurutan dalam wadah pertama, kedua, dan seterusnya hingga stik habis, sehingga diperoleh 3 wadah yang merupakan hasil dari 12:4. Hasilnya yaitu 3, kemudian dituliskan pada kartu hasilnya di papan pintar perkalian dan pembagian. Adapun media papan pintar dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Papan Pintar

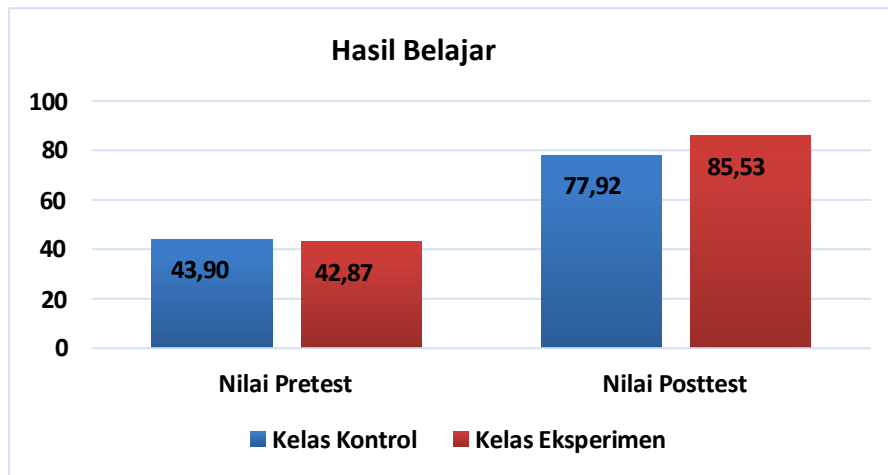
Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IVB dan IVC di SD Percontohan Kabanjahe, penelitian ini menggunakan dua jenis analisis, yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kelas kontrol serta kelas eksperimen. Data hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Eksperimen	Kontrol
	Posttest	Posttest
N	30	26
Min	60	60
Max	100	100
Mean	85,53	77,92
Std. Deviation	10,11	11,66

Berdasarkan Tabel 1, nilai terendah untuk pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu 0, sedangkan nilai tertinggi pretes kelas kontrol lebih besar daripada kelas eksperimen dengan selisih 13. Untuk nilai terendah dan tertinggi posttest pada kedua kelas sama. Di sisi lain, jika dilihat dari standar deviasi yang diperoleh diketahui bahwa penyebaran data di kelas kontrol lebih

menyebar dibandingkan kelas eksperimen. Perbandingan hasil belajar yang diperoleh dari kedua kelas dapat disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 2, nilai pretest dan posttest untuk kedua kelas relatif sama. Terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan terutama pada kelompok eksperimen. Tampak hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan selisih sebesar 7,41. Perbedaan ini menunjukkan adanya pengaruh dari media pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *shapiro-wilk* pada program SPSS 29.0. Hasil uji normalitas dengan program SPSS 29.0 disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Tes Akhir

<i>Tests of Normality</i>				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		<i>Statistic</i>	df	Sig.
Uji Normalitas <i>Post-test</i> Matematika	<i>Post-test</i> IV-B	0,923	26	0,052
	<i>Post-test</i> IV-C	0,933	30	0,059

Tabel 2 menunjukkan bahwa untuk *posttest* pada kelas kontrol yakni kelas IV-B diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,052. Kemudian, untuk *posttest* pada kelas eksperimen yakni kelas IV-C memiliki nilai signifikansi sebesar 0,059. Dengan ini disimpulkan bahwa untuk data *posttes* pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki signifikansi lebih dari 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas data dan tes awal berdistribusi normal maka uji persyaratan dilanjutkan dengan uji homogenitas varians.

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji

homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan barian antar dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai *sig* pada *leneve's stastic* dengan 0,05 ($sig > 0,05$). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians Data Tes Akhir

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Posttest Matematika	Based on Mean	0,391	1	54	0,534
	Based on Median	0,308	1	54	0,581
	Based on Median and with adjusted df	0,308	1	52,384	0,582
	Based on trimmed mean	0,471	1	54	0,496

Pada Tabel 3 dapat dilihat hasil uji homogenitas *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,534, nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 ($sig > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dalam penelitian ini memiliki varian yang sama atau homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independen untuk kedua kelas yaitu kelas IV-B tanpa media papan pintar dan kelas IV-C menggunakan papan pintar yang dihitung dengan menggunakan SPSS dapat di lihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Independensi

<i>Independent Samples Test</i>											
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						1-tailed	2-tailed			Lower	Upper
Nilai Posttest Matematika	Equal variances assumed	,391	,534	2,617	54	,006	,011	-7,610	2,908	13,440	1,781
	Equal variances not assumed			2,590	49,930	,006	,013	-7,610	2,938	13,511	1,709

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh hasil "Independent Sample t Test" dengan menggunakan Asumsi Varians yang Sama tersebut menggambarkan bahwa nilai Sig .(2-tailed) bernilai 0,011 ($Sig < 0,05$). Kemudian t hitung sebesar 2,617 sementara t tabel dengan df sebesar 54 dan setengah dari taraf signifikansi 5% maka jika dilihat dari tabel t di peroleh nilai t tabelnya sebesar 2,005.

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu nilainya sebesar $2,617 > 2,005$ maka ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media papan pintar terhadap hasil pembelajaran perkalian dan pembagian pada kelas IV di SDN Percontohan Kabanjahe. Hal ini sejalan dengan penelitian Prastica et al., (2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV SD.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe, dengan memilih kelas IV-B sebagai kelas kontrol dan IV-C sebagai kelas eksperimen. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, tes awal terlebih dahulu dilakukan untuk memperoleh data, dengan nilai rata-rata kelas IV-B = 43,90 dan kelas IV-C = 42,87. Berdasarkan Tabel frekuensi nilai tes awal untuk kedua kelas, data tersebut kemudian didistribusikan dalam bentuk frekuensi absolut dan relatif, yang selanjutnya diubah menjadi diagram untuk menggambarkan kemampuan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai. Dari hasil tes awal, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik di kelas IV-B dan IV-C memiliki kesamaan.

Setelah melaksanakan tes awal, peneliti kemudian melakukan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan media papan pintar, sementara kelas kontrol dilaksanakan tanpa menggunakan media papan pintar. Untuk mengevaluasi pengaruh dari kedua model pembelajaran, tes akhir dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik yang diajarkan dengan media papan pintar lebih aktif dan cepat memahami materi, termasuk peserta didik dengan prestasi rendah. Hal ini memungkinkan peneliti untuk lebih mudah mengendalikan materi yang disampaikan dan menjaga fokus peserta didik pada tujuan pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik yang diajarkan tanpa menggunakan media papan pintar cenderung lebih pasif dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 30 peserta didik di kelas eksperimen dan 26 peserta didik di kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pintar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian di SDN Percontohan Kabanjahe. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest untuk kelas kontrol adalah 43,90, sementara nilai rata-rata pretest untuk kelas eksperimen adalah 42,87. Tampak bahwa hasil pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama, dengan selisih sebesar 1,03. Nilai rata-rata posttest untuk kelas kontrol adalah 77,92, sementara untuk kelas eksperimen mencapai 85,53. Tampak bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dibandingkan kelas kontrol, dengan selisih sebesar 7,41. Perbedaan ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik, yang berimbas pada hasil belajar mereka. Peserta didik yang diajarkan menggunakan media papan pintar cenderung lebih

aktif dan cepat memahami materi pembelajaran, termasuk peserta didik dengan prestasi rendah, sementara peserta didik yang tidak menggunakan media papan pintar cenderung lebih pasif dan cepat merasa bosan selama pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Afifah, H. N., & Fitriawanati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41–47.
- Amreta, M. Y., & Safa'ah, A. (2021). Pengaruh Media PAPINKA terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 21–28.
- Arikunto, S. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arisandy, D., & Herliza, S. (2024). Media Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak SDN 14 Pemulutan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1546–1549.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468–480.
- Dini, J. (2019). Peningkatan kemampuan konsep matematika awal anak usia 4-5 tahun melalui media papan semat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 396–403.
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26–30.
- Fatra, M., Darmayanti, R., & Dhakal, A. (2023). A study that uses Card based learning media to help students' mathematical literacy. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 91–98. <https://doi.org/10.61650/dpjpgm.v1i1.277>
- Fauzi, A., & Rahmatih, A. N. (2023). Analisis Kemampuan Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Dasar Matematika Berdasarkan Kecepatan Berhitung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5533–5540.
- Hariyanti, R. S., Siswanto, J., Roshayanti, F., & Handayaningsih, S. (2023). Penerapan Media Papan Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di SDN Pandean Lamper 04 Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 610–620.
- Kamaladini, K., Abd Gani, A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1, 93–100.
- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B. (2020). Permainan papinka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 182–194.
- Nursalam, N. (2016). Diagnostik kesulitan belajar matematika: Studi pada siswa SD/MI di Kota Makassar. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 19(1), 1–15.
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufron, S., & Akhwani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>

- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
- Tawa, M. E., Meo, M. D., Senda, M. F., Sayangan, Y. V., & Lobo, L. (2023). Penggunaan Media Papan Pintar Berhitung untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi bagi Siswa Kelas 1 di SDK Olabolo. *Jurnal Citra Magang Dan Persekolahan*, 1(4), 149–165.
- Umar, N., & Wiguna, W. (2020). Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 1(1), 231–241.
- Utami, G. A., & Rachmayani, I. (2023). Penerapan Media Papan Berhitung dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 233–238.