



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PERKALIAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II UPTD SD NEGERI 124401 PEMATANGSIANTAR

Ramenta Hutapea¹, Osco Parmonangan Sijabat², Jon Roi Tua Purba³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: ramentahutapea@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 18-11-2025

Disetujui : 30-11-2025

Kata Kunci :

Media Papan Perkalian; Hasil Belajar Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media papan perkalian terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar tahun ajaran 2025/2026. Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar yang berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan berganda sebanyak 20 butir soal yang sebelumnya telah melalui tahap validasi dan pengujian reliabilitas serta analisis daya pembeda dan tingkat kesulitan. Data dianalisis menggunakan uji peningkatan skor (*N-Gain*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* siswa sebesar 44,8 dengan tingkat ketuntasan 12% , yang kemudian meningkat menjadi 86 dengan tingkat ketuntasan mencapai 92 % pada *posttest*. Hasil Uji *N – Gain* rata-rata sebesar 0,7764 menunjukkan kategori peningkatan tinggi, dengan efektivitas pembelajaran sebesar 77,64%. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *N-Gain* terdapat pengaruh penggunaan media papan perkalian terhadap hasil belajar Matematika siswa.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 18-11-2025

Accepted : 30-11-2025

Keywords:

Multiplication Board Media;
Mathematics Learning Outcomes

ABSTRACT

This study aims to identify the effect of the use of multiplication board media on the Mathematics learning outcomes of second-grade students of UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar in the 2025/2026 academic year. The research approach used is quantitative with a Pre-Experimental design of the One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of all second-grade students of UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar, totaling 25 students. Data collection was carried out through a multiple-choice test of 20 items which had previously gone through the validation and reliability testing stages as well as analysis of discriminating power and difficulty levels. Data were analyzed using a score increase test (N-Gain).



The results showed that the average student pretest score was 44.8 with a completion rate of 12%, which then increased to 85 with a completion rate reaching 92% in the posttest. The average N Gain Test result of 0.7764 indicated a high improvement category, with a learning effectiveness of 77.64%. This can be seen from the results of the N-Gain test, which shows the influence of the use of multiplication board media on students' Mathematics learning outcomes.

PENDAHULUAN

Menurut (Putri et al., 2022) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian: proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang ataupun kelompok orang dalam usaha mendewasakan melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses perbuatan, cara mendidik. Menurut (Yanto & Chudari, 2022) pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan direncanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting untuk memajukan generasi penerus bangsa dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan juga merupakan elemen penting dari kehidupan manusia dan pencapaian pembangunan nasional. Kehidupan manusia tidak terlepas dari pendidikan, hal ini menandakan bahwa melalui pendidikan, manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupannya menjadi insan yang lebih baik. Dengan demikian pendidikan merupakan proses pengembangan diri serta pembentukan kepribadian atau karakter seseorang yang dilaksanakan secara sadar serta penuh tanggung jawab yang mengarah pada tujuan upaya mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Menurut undang-undang tersebut juga diutarakan, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, pendidik dituntut lebih profesional dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik harus mampu memilih dalam menggunakan model, media dan metode yang tepat sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya di sekolah dasar, peserta didik diajarkan berbagai macam disiplin ilmu salah satunya pembelajaran pada mata pelajaran Matematika. Matematika merupakan ilmu yang perlu dikuasai oleh individu sejak usia sekolah dasar. Kegiatan sehari-hari individu tidak terlepas dari permasalahan yang berhubungan dengan Matematika. Pembelajaran Matematika merupakan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa serta meningkatkan penguasaan materi matematika (Kamila & Abduh, 2022).



Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar ditemukan sebuah permasalahan pada pembelajaran Matematika, yaitu media pembelajaran yang digunakan belum mampu menyajikan materi perkalian secara menarik dan menyenangkan. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung, suasana belajar kurang kondusif dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai Matematika yang dilaksanakan siswa dominan mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu 70.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Bulanan Matematika Kelas II SD Negeri 124401

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Ketuntasan		Persentase		Jumlah Persentase
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
II	70	25	10	15	40%	60%	100%

Berdasarkan Tabel 1.1 yang dipaparkan di atas, disimpulkan bahwa Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar pada Nilai Ulangan Matematika belum maksimal, terbukti masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Secara rinci, dari 25 orang, jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKTP sebanyak 10 siswa dengan persentase 40%, sedangkan jumlah peserta didik yang belum mencapai KKTP sebanyak 15 siswa dengan persentase 60%. Belum maksimalnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu upaya yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah cenderung menggunakan menggunakan media pembelajaran yang konvensional, sehingga muncul kebosanan pada diri peserta didik. Siswa juga cenderung pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dibutuhkan solusi untuk mengatasi hasil belajar Matematika siswa yang rendah yaitu menggunakan media pembelajaran papan perkalian. Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa dalam mempelajari Matematika. Salah satu media pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di harapkan adalah media papan perkalian. Media papan perkalian adalah alat bantu visual dan interaktif yang digunakan untuk mengajarkan dan memperkuat pemahaman konsep perkalian kepada peserta didik, terutama pada usia sekolah dasar. Menurut (Wahyuni et al., 2022) Media papan perkalian adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, berupa papan yang berlapis flanel.

Media papan perkalian merupakan salah satu media pembelajaran menurut peneliti yang dapat diterapkan di sekolah terutama sekolah yang akan dilakukan penelitian di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Media papan perkalian digunakan dalam menjelaskan materi perkalian, yang mana bertujuan untuk mengenal operasi perkalian pada pembelajaran Matematika, menanamkan memori, dan pemahaman tentang perkalian secara visual dan juga untuk melihat seberapa besar pengaruh media ini terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, media papan perkalian ini juga bertujuan sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam perkalian, serta mendorong minat belajar dan membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran papan perkalian ini cocok digunakan pada mata pelajaran Matematika dikelas II SD Negeri 124401 Pematangsiantar, karena dengan adanya media papan perkalian ini guru mampu melatih siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berguna untuk mempermudah proses belajar



perkalian, baik bagi siswa maupun guru. Media pembelajaran papan perkalian di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Adiqyah & Mustopa, 2024) menyatakan terdapat pengaruh media papan pintar perkalian terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III di SDN 15 Cakranegara. Hasil penelitian oleh (Suryaningsih & Dahlan, 2025) terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SDN Badia, karena media panlintarmatika ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang berorientasi pada pengumpulan data terukur dan pengkajian keterkaitan sebab dan akibat antar variable-variabel yang diteliti. Menurut (Sugiyono, 2019) Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai landasan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif /statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Data dalam penelitian ini dinyatakan dalam bentuk numerik serta dikaji melalui proses analisis statistik. Peneliti memilih metode kuantitatif dengan alasan yaitu dapat digunakan untuk merasiokan hasil sebelum dan sesudah suatu *treatment* yang diberikan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dimana terlebih dahulu diberikan nilai KKTP ke tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media papan perkalian (*Posttest*). Dengan penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberi perlakuan. Sampel terdiri dari seluruh siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar yang berjumlah 25 orang, yang dimana terdapat 15 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan berganda sebanyak 25 butir soal. Tes ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran papan perkalian terhadap hasil belajar perkalian Matematika siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar, yaitu berupa lembar tes berbentuk soal pilihan ganda. Bentuk tes yang akan diberikan adalah *pretest* dan *posttest*. Uji coba instrumen diberikan terlebih dahulu kepada siswa kelas II SD. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan hasil belajar siswa. *Pretest* dilakukan sebelum menggunakan media papan perkalian. Sementara *Posttest* dilakukan setelah menggunakan media papan perkalian. Instrumen penelitian soal ini dapat di validator ke guru wali kelas II SDN 124401 atau ke dosen Matematika, dengan syarat dan ketentuan guru dan dosen mampu memvalidkan soal tersebut dan harus mempunyai pengalaman yang sudah ada. Uji validitas dilakukan berkenaan dengan ketepatan alat ukur, terhadap konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Setiap item soal diuji validitasnya dengan menggunakan rumus koefisien korelasi Product Moment dari Karl Pearson, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$



(Jakni,2016)

Setelah soal-soal telah diuji, kemudian dilakukan penghitungan koefisien reliabilitas untuk setiap soal menggunakan metode Kuder-Richardson Formula 20 (KR-20). Koefisien reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa soal-soal tersebut konsisten dan dapat diandalkan. Rumus uji reliabilitas yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[\frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right]$$

Cara yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana keefektifan media pembelajaran sebelum perlakuan (tes keterampilan awal) hingga target hasil belajar setelah diberikannya perlakuan (*posttest*) target yang harus dicapai KKTP. Untuk menguji efektivitas antara media pembelajaran papan perkalian digunakan perhitungan manual dengan menggunakan rumus efektivitas *N-gain*, uji gen ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa peningkatan hasil belajar siswa melalui skor *pretest* dan *posttest*. Dari hasil kedua tes tersebut maka dalam hal ini peneliti menggunakan uji *n-gain*. Besarnya *gain* ternormalisasi merupakan perbandingan skor *gain* aktual dan skor maksimum. Skor *gain* aktual adalah skor yang diperoleh saat pengujian instrumen, sedangkan skor maksimum adalah skor tertinggi yang mungkin diperoleh saat pengujian. Uji *gain* ternormalisasi atau *n-gain* bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengalami sebuah perlakuan. Peningkatan hasil berdasarkan pada hasil tes kemampuan awal dan tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa. Besarnya *gain* ternormalisasi didapat dengan persamaan berikut ini:

$$n_{gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

N-Gain Score = nilai *gain* ternormalisasi (*normalized gain*)

Skor *Posttest* = nilai *posttest* hasil belajar siswa

Skor *Pretest* = nilai *pretest* hasil belajar siswa

Skor Maksimal = nilai maksimum hasil belajar siswa

Setelah rata-rata *N-Gain Score* diperoleh, persentase keefektifan dapat dihitung dengan persamaan dibawah ini :

$$N \text{ Gain Percent} = N - \text{Gain Score} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif (*Pre-experimental*) yang berdesain *one group pretest posttest* yang dilakukan UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar, tepatnya di semester ganjil. Sampel yang digunakan merupakan siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 25 orang. Instrumen penelitian berbentuk tes pilihan berganda dengan jawaban tiga opsi yang berjumlah 25 soal. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen soal diuji coba secara empiris kepada siswa di luar sampel penelitian. Uji Instrumen dilakukan pada siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 25 orang. Setelah instrumen diuji, maka dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian. Pada awalnya, diberikan *pretest* kepada seluruh siswa sebagai alat ukur pemahaman awal siswa sebelum diberikannya *treatment*. Setelah itu, diberlangsungkan pembelajaran Matematika pada materi Perkalian. Pembelajaran divariasikan dengan pemberian *treatment* dengan menerapkan media papan perkalian. Setelah diberikannya *treatment*, diberikan *posttest* kepada seluruh siswa sebagai alat ukur pemahaman akhir siswa setelah diberikannya *treatment*.



Hasil Uji Validitas

Setelah dikoreksi soal yang telah dikerjakan oleh siswa, dilakukan penginputan data di *Microsoft Excel 2021*. Dari 25 butir soal uji coba instrumen hasil pengujian validitas butir soal dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	r hitung	r tabel	keterangan
1	0,519	0,396	Valid
2	0,690	0,396	Valid
3	0,322	0,396	Tidak Valid
4	0,420	0,396	Valid
5	0,557	0,396	Valid
6	0,384	0,396	Tidak Valid
7	0,477	0,396	Valid
8	0,574	0,396	Valid
9	0,516	0,396	Valid
10	0,289	0,396	Tidak Valid
11	0,516	0,396	Valid
12	0,540	0,396	Valid
13	0,475	0,396	Valid
14	0,528	0,396	Valid
15	0,455	0,396	Valid
16	0,578	0,396	Valid
17	0,268	0,396	Tidak Valid
18	0,540	0,396	Valid
19	0,676	0,396	Valid
20	0,511	0,396	Valid
21	0,016	0,396	Tidak Valid
22	0,692	0,396	Valid
23	0,667	0,396	Valid
24	0,690	0,396	Valid
25	0,473	0,396	Valid
Jumlah Soal Valid			20 Butir
Jumlah Soal Tidak Valid			5 Butir

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid, yang artinya soal-soal tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan untuk digunakan dalam penelitian ini. Sementara itu, ada pula 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid karena tidak memenuhi standar atau kriteria yang telah ditetapkan. Dengan demikian, soal-soal yang valid tersebut dapat dilanjutkan untuk digunakan dalam uji instrumen berikutnya.

Hasil Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan rumus *Kuder Richardson 20* (KR-20) dengan bantuan *Microsoft Excel 2021*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Reliabilitas (Kuder Richardson 20)	Jumlah item soal	Keterangan	Kategori
0,868	20	Reliabel	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, nilai *Kuder Richardson 20* sebesar 0,868, yang berarti lebih besar dari 0,60. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya dan konsisten jika digunakan dalam pengukuran yang serupa di waktu yang berbeda.

Hasil Belajar Siswa Sebelum diberi Perlakuan (*Pretest*)

Sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu diberikan soal *pretest* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai materi Perkalian kepada siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar. *Pretest* dilaksanakan pada hari pertama penelitian yakni Jumat, 08 Agustus 2025. Setelah jawaban setiap siswa dikoreksi, maka dapat disajikan hasil *pretest* siswa sebagaimana tercantum dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan
1	AS	50	Tidak Tuntas
2	AHAF	50	Tidak Tuntas
3	AHZ	40	Tidak Tuntas
4	AQ	30	Tidak Tuntas
5	AKP	40	Tidak Tuntas
6	AKA	35	Tidak Tuntas
7	AA	55	Tidak Tuntas
8	ATR	35	Tidak Tuntas
9	APS	65	Tidak Tuntas
10	BH	25	Tidak Tuntas
11	BNA	30	Tidak Tuntas
12	CFN	40	Tidak Tuntas
13	FAT	30	Tidak Tuntas
14	FHS	70	Tuntas
15	HNG	45	Tidak Tuntas
16	JOFS	60	Tidak Tuntas
17	K	55	Tidak Tuntas
18	KPS	45	Tidak Tuntas
19	MZS	40	Tidak Tuntas
20	NMS	70	Tuntas
21	RD	20	Tidak Tuntas
22	RAF	30	Tidak Tuntas
23	SDA	60	Tidak Tuntas
24	THS	25	Tidak Tuntas
25	YNP	80	Tuntas



No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan
	Jumlah		1125

Berdasarkan hasil *pretest* yang diberikan kepada 25 siswa, diketahui bahwa hanya 3 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan persentase 12%. Sedangkan 22 siswa belum mencapai ketuntasan dengan persentase 88%. Nilai *pretest* berkisar antara 25 hingga 80, dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 25. Jumlah nilai *pretest* dari seluruh siswa sebesar 1125, dengan rata-rata 44,80. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih memiliki pemahaman awal yang rendah terhadap materi. Untuk memberikan gambaran visual terhadap pencapaian hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran, berikut disajikan diagram batang yang memperlihatkan distribusi nilai *posttest* seluruh peserta didik.

Deskripsi Hasil Belajar Siswa Setelah diberi Perlakuan (*Posttest*)

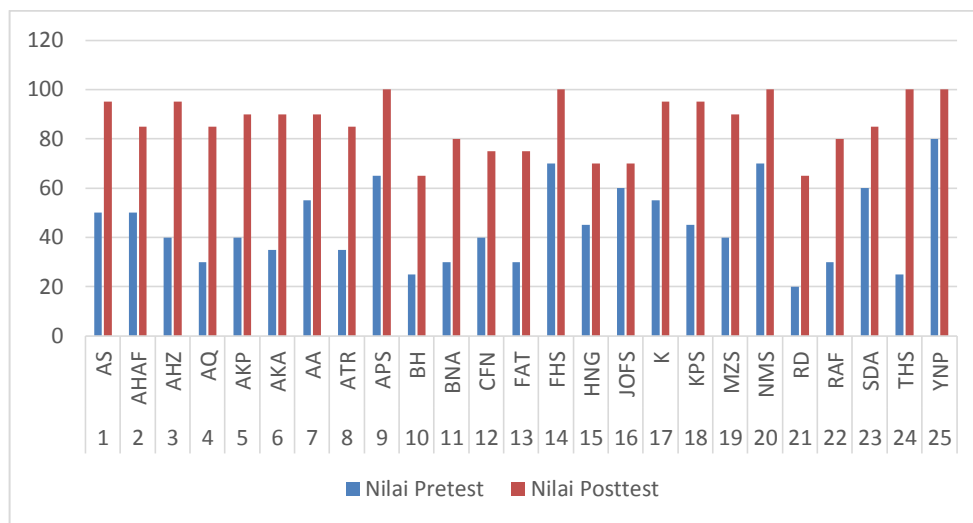
Sebagai tahap akhir dalam proses penelitian, *posttest* diberikan kepada siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar pada tanggal 09 Agustus 2025. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media papan perkalian. Hasil jawaban siswa kemudian dikoreksi dan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil *Posttest* Siswa

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	AS	95	Tuntas
2	AHAF	85	Tuntas
3	AHZ	95	Tuntas
4	AQ	85	Tuntas
5	AKP	90	Tuntas
6	AKA	90	Tuntas
7	AA	90	Tuntas
8	ATR	85	Tuntas
9	APS	100	Tuntas
0	BH	65	Tidak Tuntas
1	BNA	80	Tuntas
2	CFN	75	Tuntas
3	FAT	75	Tuntas
4	FHS	100	Tuntas
5	HNG	70	Tuntas
6	JOFS	70	Tuntas
7	K	95	Tuntas
8	KPS	95	Tuntas
9	MZS	90	Tuntas
0	NMS	100	Tuntas
1	RD	65	Tidak Tuntas
2	RAF	80	Tuntas
3	SDA	85	Tuntas
4	THS	100	Tuntas
5	YNP	100	Tuntas
	Jumlah	2160	

Berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan kepada 25 siswa, diperoleh bahwa sebanyak 23 siswa telah mencapai KKTP dengan persentase 92%. Sedangkan 2 siswa belum tuntas dengan persentase 8%. Nilai tertinggi sebesar 100 yang diraih oleh tiga siswa, dan nilai terendah sebesar 65. Jumlah nilai *posttest* dari seluruh siswa sebesar 2160 dengan rata-rata 86,40. Hasil ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa telah memiliki pemahaman yang

baik terhadap materi yang sudah diajarkan menggunakan Media Papan Perkalian. Untuk memberikan gambaran visual terhadap pencapaian hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran, berikut disajikan diagram batang yang memperlihatkan distribusi nilai *posttest* seluruh peserta didik. Guna membandingkan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media papan perkalian, disajikan diagram batang yang memperlihatkan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* seluruh siswa seperti yang tertera dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Gambar di atas menunjukkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar setelah diterapkannya media papan perkalian pada mata pelajaran Matematika. Nilai *pretest* peserta didik berkisar antara 20 hingga 80, yang menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dilakukan, pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah hingga sedang. Setelah dilakukan pembelajaran dengan media papan perkalian, nilai *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rentang nilai antara 65 hingga 100. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan nilai yang mencolok. Contohnya, siswa dengan inisial AQ mengalami peningkatan dari nilai *pretest* sebesar 30 menjadi 85 pada *posttest*. Sementara itu, tiga siswa, yaitu APS, FHS, NMS, THS, dan YNP, berhasil memperoleh nilai sempurna (100) pada *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media papan perkalian memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, yang tercermin dari kenaikan nilai *posttest* secara merata pada hampir seluruh peserta didik.

Hasil Uji *N - Gain*

Hasil perhitungan nilai *N-Gain* yang diperoleh melalui SPSS 26 ini menjadi dasar dalam menilai keberhasilan penerapan media pembelajaran yang digunakan. Berikut disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji *N - Gain*

No	Nama Siswa	<i>N-Gain Score</i>	<i>N-Gain Percent</i>	Kategori
1	AS	0,92	91,67%	Tinggi
2	AHAF	0,85	84,62%	Tinggi



3	AHZ	0,90	90,00%	Tinggi
4	AQ	0,83	83,33%	Tinggi
5	AKP	0,78	77,78 %	Sedang
6	AKA	100	100%	Tinggi
7	AA	0,53	53,33%	Sedang
8	ATR	0,71	71,43%	Sedang
9	APS	0,58	58,43%	Sedang
10	BH	0,64	64,29%	Sedang
11	BNA	100	100 %	Tinggi
12	CFN	0,45	45,45%	Sedang
13	FAT	0,45	45,45%	Sedang
14	FHS	0,70	70,00%	Sedang
15	HNG	1,89	88,89%	Tinggi
16	JOFS	0,83	83,33%	Tinggi
17	K	100	100%	Tinggi
18	KPS	0,88	87,50%	Tinggi
19	MZS	0,56	56,25%	Sedang
20	NMS	0,71	71,43%	Sedang
21	RD	0,63	62,50%	Sedang
22	RAF	0,79	78,57%	Sedang
23	SDA	0,77	76,92%	Sedang
24	THS	100	100%	Tinggi
25	YNP	1,00	100%	Tinggi

Setelah mengamati hasil *N-Gain Score* dan *N-Gain Percent* dari masing-masing siswa, langkah berikutnya adalah menghitung rata-rata dari keseluruhan peserta bantuan *software SPSS 26*. Tabel di bawah ini menyajikan nilai rata-rata untuk melihat keefektifan media pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil analisis yang dirangkum pada Tabel 4.9, terdapat peningkatan pemahaman pada 13 dari 25 peserta didik yang termasuk dalam kategori "Sedang", serta 12 dari 25 peserta didik yang berada pada kategori "Tinggi". Rata-rata skor *N-Gain* yang diperoleh adalah 0,77, sehingga tergolong dalam kategori "Tinggi". Hasil analisis data menggunakan *N-Gain Percent* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar mencapai 77.00%. Kriteria interpretasi *N-Gain* dari nilai tersebut tergolong dalam kategori "Efektif". Persentase tersebut mencerminkan bahwa Media papan perkalian memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II UPTD SD Negeri 124401 Tahun Ajaran 2025 / 2026.

Pembahasan

Penelitian ini berlangsung di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar yang beralamat di Jalan Dahlia, Kecamatan Siantar Sitalasari, Kota Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan siswa kelas II sebagai sampel penelitian dimana banyak anggotanya sebanyak 25 siswa. Penelitian berfokus pada tujuan yakni untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media papan perkalian terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika, tepatnya pada materi Perkalian. Instrumen penelitian ini berbentuk soal tes sebagai alat ukur kognitif siswa. Sebelum soal-soal diberikan kepada subjek penelitian, setiap butir soal perlu



melalui proses uji kelayakan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut sesuai dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam pelaksanaan penelitian. Prosedur pengujian instrumen dimulai dengan uji validitas untuk memastikan kelayakan butir soal. Soal yang lolos validitas kemudian diuji kembali melalui analisis reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran untuk menilai kualitasnya. sebagai alat ukur. Hasilnya menunjukkan bahwa 20 dari 25 butir soal dinyatakan valid dan reliabel dengan koefisien reliabilitas sangat tinggi (0.86). Butir soal yang digunakan juga mampu membedakan siswa dengan baik berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Tingkat kesukaran soal pun terdistribusi merata dengan sebagian besar berada pada kategori sedang hingga mudah, yang cocok digunakan untuk siswa jenjang sekolah dasar terlebih lagi khusus siswa kelas II SD. Sehingga 20 soal tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur saat penelitian. Selama memasuki linimasa penelitian, dilakukan pengumpulan data dengan memberikan waktu kepada siswa untuk menjawab soal sebanyak 2 kali yakni soal *pretest* yang dilakukan sebelum diberikannya intervensi pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran papan perkalian dan *posttest* yang dilakukan sesudah diberikannya intervensi pembelajaran dengan menerapkan media papan perkalian. Hasil *pretest* siswa cukup memprihatinkan karena dari 25 siswa, hanya 3 orang yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Secara spesifik, 3 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) meliputi FAT yang memperoleh nilai 70, NMS memperoleh nilai 70, dan YNP memperoleh 80. Hal ini tentunya mendasar dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor internal dimana ketiga siswa tersebut memiliki keinginan belajar yang tinggi pada mata pelajaran Matematika, kemudian jika ditinjau dari faktor eksternal, ketiga siswa tersebut memiliki dukungan yang lebih dari orangtuanya untuk belajar. Terlebih lagi sebagian dari siswa tersebut mengikuti bimbingan belajar, otomatis mereka mendapatkan pemahaman terlebih dahulu dibandingkan teman-temannya. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 47,40 yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) artinya pemahaman awal siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Setelah diberikannya intervensi pembelajaran, diperiksalah hasil *posttest* yang menunjukkan lonjakan yang signifikan. Sejumlah 23 siswa dinyatakan tuntas dan memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun, masih terdapat 2 orang siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, yang meliputi BH yang memperoleh nilai 65 dan RD yang memperoleh nilai 65. Hal tersebut didasari karena faktor eksternal dimana lingkungan belajar yang tidak sesuai dengan siswa tersebut sehingga mengganggu faktor internalnya yakni psikologisnya. Rata-rata nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* meningkat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan perkalian memberikan peningkatan terhadap pemahaman siswa. Bahkan, nilai tertinggi mencapai 100 dan hanya dua siswa yang belum mencapai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peningkatan signifikan dari rata-rata tes tersebut didasari karena dalam menerapkan media papan perkalian, siswa lebih banyak menerima materi, dimulai dari menyuarakan isi materi pembelajaran kepada siswa, tentunya tidak hanya sekedar menyuarakan saja tetapi menggunakan media papan perkalian agar siswa dapat memahami perkalian dengan mudah. Dengan menerapkan media papan perkalian ini, siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa Media Papan Perkalian memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar pada Tahun Ajaran 2025/2026 pada materi Perkalian. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman dengan rata-rata skor *N-Gain* yang diperoleh adalah 0,77 juga rata-rata *N-Gain* Percent sebesar 77,64 %, sehingga tergolong dalam kategori tinggi.



UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru-Guru dan staf pegawai SD Negeri 124401 Pematangsiantar yang telah berkontribusi terhadap terlaksananya kegiatan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- AF, G., Y, F., & Jarmani. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Materi Gaya dan Pesawat Sederhana Kelas IV SDG Greges129 Surabaya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 177–194. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.284>
- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).
- Anggilia, R., & Misdalina Misdalina, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Panlintermatika terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SD. *Journal on Education*, 6(1), 7427–7435.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arikunto. (2010). Pengaruh Program Pengalaman Lapangan (Ppl) Terhadap Minat Mahasiswa Menjadi Guru. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 43–45. repository.upi.edu/14638/6/S_PEA_1001591_Chapter3.pdf
- Arum, N. S., Dimiyati, F. A., Madiun, K., & Timur, J. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN*. 2(12).
- Asrifah, I., & Wirjani, N. N. (2024). *Pengaruh Game Edukatif Educaplay Terhadap Hasil Belajar Membaca Siswa Kelas X SMAN Negeri 1 Gowa*. 2(November).
- Binaan, W., & Kuripan, K. (2024). *5 I2345*. 4(1), 1–6.
- Br, P., & Sekali, K. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH). *Jurnal.Semnaspssh.Com/Index.Php/Pssh*, 1, 1–17.
- Dasar, S., & Iv, K. (2022). *BAB I*.
- Dwi Poetra, R. (2019). *BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1*. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Elysia, V. (2024). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Berbantuan Media Papan Perkalian Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Di Dik Kelas Iii Sd Negeri 1 Metro Pusat. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Fadhil.MRI. (2017). Karakteristik Dan Sistem Pembelajaran. *Belajar Dan Pembelajaran*, 53(9), 1689–1699. <http://repository.unpas.ac.id/11546/5/14>. *BAB 2.pdf*
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Ferika, S., & Sumarno, S. (2024). *Analisis Pengaruh Media Utar dalam Metode Problem Based Learning Berdasarkan Capaian Belajar Keragaman Lingkungan Sekitar di SDN*. 07(01), 4728–4736.



- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(1), 5–10. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431>
- Hasan, D. (2021). *Upaya Guru Mengoptimalkan Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Kelas VII C SMPN 35 Kerinci*. 2.
- Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v2i1.5275>
- Ii, B. A. B., & Pustaka, T. (2021). *belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman*”. 6–23.
- Intanghina. (2019). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 9.
- James W, Elston D, T. J. et al. (2020). Penggunaan Media Papan Perkalian dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan*, 18–27.
- Jurnal, G., & Masyarakat, P. (2025). *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat Penerapan Model Pembelajaran Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 12 Batang*. 3(2003), 7–13.
- Kamila, R. T., & Abduh, M. (2022). Bagaimana Minat Belajar dan Lingkungan Keluarga Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar? *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5097–5103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3034>
- Lisa. (2022). Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(1), 44–62. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.489>
- Mega, C., Dewi, K., Ermiana, I., & Hidayati, V. R. (2025). *Pengaruh Media Papan Pintar (Papin) Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di SDN 15 Cakranegara*. 10, 1185–1193.
- Muliana, T. D., Chasanatun, F., & Kartikasari HS, A. (2023). Penerapan Realistic Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi: Jurnal Riset Dan Pendidikan*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.25273/refleksi.v1i2.17175>
- Negeri, S. D., & Tuntungan, M. (2022). 3) 1)2)3). 6(1), 77–86.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pertiwi, S. R., Wardiah, D., Kuswidyanarko, A., & Belajar, H. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD NEGERI 22 TANJUNG LAGO*. 7(Mi), 14675–14681.
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.



- Putri, S. H., Tiurlina, & Alfarisa, F. (2022). Pemanfaatan Alat Peraga Perkalian Berbasis Metode Montessori Pada Pembelajaran Matematika Perkalian Kelas II Di MI AR ROFI. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 138–145. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1714>
- Rahma, N. N., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *MATHEdunesa*, 9(2), 329–338. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Rifai, T. N., & Al-washliyah, U. M. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SDN 060928 hasil belajar dan aktivitas siwa pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 060928 . 3(2019), 170–183.
- Sari, A. D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Fitur “Reels Instagram” Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021*, 1–6. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43369>
- Slameto. (2015). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 9.
- Sugiyono. (2019a). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1–15.
- Sugiyono. (2019b). Pengaruh penerapan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV sd. *Skripsi*, 37–49.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pengaruh Metode mind mapping Terhadap kemampuan Menulis Karangan Deskripsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Sugiyono. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX Di UPTD SMP Negeri 4 Pematang Siantar T . P 2023 / 2024. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 284–292.
- Sumenep, S. P., & Sumenep, S. P. (2025). *ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI*. 2(1).
- Suprpto. (2016). *Pengertian Proses Belajar*. 1995, 1–23.
- Suraya, & Asma Amir. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Mt’S Mallari Kabupaten Bone. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 127–138. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i3.122>
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. 8.
- Susanti, D. A. (2022). Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *STKIP Pacitan*, July, 1–23.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, R. S., Tanzimah, T., & Ida, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Negeri 05 Sembawa. *Js (Jurnal Sekolah)*, 6(3), 11. <https://doi.org/10.24114/js.v6i3.35059>
- Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). *Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia*. 3, 1–6.