

Pengaruh Media Pembelajaran Baper (Batang Perkalian) Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Kelas II Materi Perkalian di SDN Sambongpari

Ahmad Taufik¹ Meiliana Nurfitriani² Anggia Suci Pratiwi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

Email: ahmadtaufik42627@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran BAPER (Batang Perkalian) terhadap prestasi belajar siswa pada kelas II materi perkalian di SDN Sambongpari. Masalah pada penelitian ini ialah prestasi belajar siswa pada kelas II materi perkalian yang masih sangat rendah. Hal tersebut karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan pembelajaran masih secara konvensional sehingga *transfer* pengetahuan antara guru dengan siswa masih kurang dipahami dan berminat saat pada pembelajaran yang disampaikan. Dikarnakan kurangnya berminat siswa pada suatu pembelajaran pada akhirnya berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Metode pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang dilaksanakan di SDN Sambongpari Kota Tasikmalaya. Populasi dan sampel terdiri dari kelas II A dan B yang berjumlah 54 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Hasil penelitian ini terdapat perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pretest* eksperimen 39 dan kelas kontrol 40. Sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83 dan kelas kontrol 59. Terlihat ada perbedaan hasil rata-rata kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan. Selain itu hasil analisis data yang diperoleh pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogeny dengan taraf signifikansi normalitas data $0,012 > 0,05$, taraf signifikansi homogenitas data yaitu $0,878 > 0,05$. Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired samples tes* (uji-t) diperoleh signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran BAPER terhadap prestasi belajar siswa pada kelas II materi perkalian di SDN Sambongpari.

Kata Kunci: *Pretest-Posttest Control Group Design*, BAPER, Prestasi Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran sangatlah penting dalam membentuk pondasi pengetahuan dan keterampilan bagi siswa, salah satunya pembelajaran matematika yang merupakan dasar untuk banyak ilmu pengetahuan lainnya. Dalam matematika, kemampuan menguasai operasi dasar seperti perkalian sangat penting. Namun, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan menghafal tabel perkalian. Kesulitan ini dapat berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk mempelajari konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, kurangnya minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika, siswa juga pasif berinteraksi dengan guru dibandingkan berinteraksi dengan teman sebayanya Hamdian, dkk (2021: 29) dalam Oktafyani et al., (2022: 2). Pada jenjang sekolah dasar materi matematika berisikan dasar-dasar matematika karena usia siswa SD kisaran 6 sampai dengan 13 tahun yang menurut Piaget mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan pada fase ini adalah kemampuan pada berpikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret, pernyataan ini sesuai dengan buku Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa

pembelajaran matematika sangatlah penting untuk diperoleh anak antara usia 6 tahun hingga usia 13 tahun atau usia siswa SD. Salah satu alasan matematika sangat penting. Menurut Antonius (2006 : 10) dalam Septina, (2018: 2) bahwa siswa memerlukan matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam matematika terdapat beberapa keterampilan berhitung antara lain penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Menurut Soedjadi dalam Efendy (2021 : 2), hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberikan penguatan agar mengendap dan bertahap lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Jadi matematika berkenaan dengan konsep-konsep abstrak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas saat observasi, ditemukan bahwasanya terdapat permasalahan yang muncul diantaranya siswa kurangnya tertarik dalam pembelajaran matematika dikarenakan kurangnya media pembelajaran. Peserta didik sering kesulitan dalam memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Selain itu, minimnya latihan yang bervariasi dan terstruktur dan juga kurangnya dukungan dari rumah dalam hal mengerjakan pekerjaan rumah atau latihan tambahan. Menjadi kendala siswa saat ini, hal tersebut membuat kelas menjadi tidak kondusif dan menyenangkan, terlebih lagi ukuran kelas yang besar cukup mengganggu dan mempengaruhi konsentrasi peserta didik, sehingga nilai mata pelajaran matematika rendah dibawah KKM 70. Urgensi dalam penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi di SDN Sambongpari. Guru di sekolah masih menganggap penggunaan media cukup menggunakan alat sederhana dan alat sehari-hari tanpa adanya media yang lebih khusus lagi bagi perkalian. Cara guru menyampaikan materi jarang menggunakan media khususnya dalam pelajaran matematika apalagi pada materi perkalian guru menyampaikan dengan memberi contoh tanpa adanya sebuah media yang bisa mendukung pada pelajaran dan juga peserta didik ada yang aktif dan juga yang masih malu-malu. Selain itu juga tidak ada media khusus untuk perkalian guru menggunakan media tangan, pensil dan masih banyak kemampuan dalam perkaliannya masih rendah. Wahyuningtyas (2020: 24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Peneliti menawarkan inovasi baru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan media yang sangat menyenangkan yaitu media BAPER (Batang Perkalian). BAPER adalah media yang memiliki bentuk dan cara bermain dengan unik. BAPER memiliki beberapa batang dan juga bola roda yang sangat unik. Menurut Rohmah, (2016 : 13) Dengan bermain anak akan lebih mudah menerima konsep-konsep tersebut daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar media tersebut. Oleh karena itu saya tertarik dengan menggunakan media dalam pembelajaran ini, apakah siswa berhasil atau tidak. Media menurut teori Jean Piaget dalam Muflich & Nursikin, (2023: 209) bahwa siswa harus bisa aktif dan juga mengembangkan pengetahuan mereka sendiri dengan melalui interaksi dengan lingkungan. Diharapkan dengan menggunakan media BAPER prestasi siswa lebih meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media BAPER Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Perkalian di Kelas 2 SDN Sambongpari". Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan diatas, maka identifikasi masalah yang ada di SDN Sambongpari: Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran di SDN Sambongpari. Kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran

matematika khususnya pada materi perkalian. Siswa masih ada yang belum memenuhi batas nilai KKM yang telah ditentukan sekolah pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi perkalian. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu: Materi fokus pada perkalian 1 – 5. Peneliti hanya menguji pengaruh media BAPER terhadap prestasi belajar siswa pada aspek kognitif siswa kelas 2 SDN Sambongpari. Sehubungan dengan identifikasi masalah dan juga pembatasan masalah, maka penelitian ini dapat di ajukan rumusan masalah yaitu, bagaimana pengaruh media BAPER terhadap prestasi belajar siswa pada kelas 2 materi perkalian di SDN Sambongpari? Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran BAPER terhadap prestasi Belajar Siswa pada materi perkalian di kelas 2 SDN Sambongpari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2019: 77) *Quasi Eksperimental Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kuasi eksperimen adalah rancangan eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan (*random*), tetapi melibatkan penempatan partisipan ke kelompok. Rancangan pendekatan kuasi eksperimen yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/ perlakuan*) terhadap variabel dependen (*hasil*) dalam kondisi yang terkendali Menurut Sugiyono (2019: 111) .Eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan karena tidak mungkin dapat mengontrol semua variabel yang turut mempengaruhi terhadap variabel terkait. Menurut Cook (1979: 6) dalam Abraham & Supriyati, (2022: 2) *Quasi eksperimen* didefinisikan sebagai eskperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Alasan pengambilan *Quasi eksperimen* digunakan dalam penelitian ketika peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap variabel bebas yang ingin mereka manipulasi, seperti dalam eksperimen sesungguhnya. Metode ini sering dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mempelajari hubungan sebab-akibat antara variabel dengan memanfaatkan situasi alami atau kondisi yang sudah ada, tanpa harus melakukan manipulasi yang sepenuhnya dalam kontrol mereka. Ini memungkinkan studi tentang fenomena di dunia nyata tanpa mengorbankan kontrol eksperimen yang signifikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sugiyono (2019: 2) menyatakan desain penelitian eksperimen diantaranya adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dengan menggunakan desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang sama, karena diambil secara acak (*random*). Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya diberikan tes akhir setelah kedua objek diberikan perlakuan. Dalam desain ini dipilih secara *Simple Random Sampling* dengan menggunakan dua kelas. Dua kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama dinamakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua dinamakan kelompok kontrol. Kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol setelah mendapat perlakuan yang berbeda kemudian dibandingkan

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan juga karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan di tarik kesimpulan populasi dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019: 126) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam penelitian. Wilayah ini meliputi tentang objek atau subjek yang bisa ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2019: 126) adalah wilayah generelisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 A dan B SDN Sambongpari Tasikmalaya yang berjumlah 54 orang. Kelas 2 SDN Sambongpari dijadikan populasi dikarenakan kelas tersebut jarang menggunakan media pembelajaran khususnya pada pelajaran Matematika, sehingga hal ini menyulitkan peserta didik untuk bisa memahami pelajaran Matematika dan menyebabkan hasil belajar peserta didik sedikit berkurang dan juga ada peserta didik yang nilainya masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut menurut Sugiyono (2019: 127). Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Penelitian eksperimen sederhana yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka jumlah sampel masing-masing antara 27-27. Dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *simpel random sampling* karena sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas 2 A dan B SDN Sambongpari Tasikmalaya yang berjumlah 54 orang. Sampel merupakan bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Menurut Sugiyono (2019: 81). Pada penelitian ini menggunakan metode *random sampling* dimana keseluruhan populasi berkesempatan menjadi sampel. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Sambongpari Tasikmalaya, kelurahan Sambongpari Kec. Mangkubumi, Kota Tasikmalaya, pemilihan tempat penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *sampel random sampling*. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 terhitung pada bulan September sampai bulan Oktober.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya yang digunakan dengan cara wawancara, tes dan dokumentasi. Wawancara untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah. Menurut Edrick, (2022: 3) Terdapat dua teknik pengumpulan data, data primer dan sekunder. Data primer merupakan data utama, asli, atau langsung diperoleh peneliti melalui instrumen yang telah dipersiapkan untuk menjawab masalah penelitian yang diajukan. Data sekunder adalah data tambahan atau data eksternal. Tes untuk mengetahui hasil belajar matematika sebelum mendapat perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan atau *treatment* terhadap pengaruh penggunaan media batang perkalian. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang berhubungan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara. Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. *Interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada *interviewee* untuk mendapatkan jawaban. Menurut Sugiyono (2019: 231), wawancara merupakan sebuah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui

tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Menurut Sugiyono (2019 : 233) wawancara terstruktur merupakan teknik pengumpulan data, bila peneliti dan pengumpulan data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diproses. Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur yang dilaksanakan secara langsung atau tatap muka dengan responden dan respondennya yaitu guru wali kelas 2 A-B SDN Sambongpari Tasikmalaya.

2. Teknik Tes. Dalam mengukur hasil belajar peserta didik tentang materi perkalian dilakukan dengan tes tulis sebanyak 10 soal yang akan diberikan pada peserta didik kelas 2 yang berjumlah 54 orang. Menurut Gumantan et al. (2020: 2), bahwa tes secara umum merupakan suatu alat pengumpul data dan sebagai dasar penelitian dalam proses pendidikan, dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku". Dengan begitu penggunaan tes dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa sehingga dapat menjadi tolak ukur bagi siswa untuk mengetahui sikap dan minat. Tes pada penelitian pengaruh media ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran BAPER saat digunakan dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Maka dilakukan tes tulis berupa soal *pretest* dan *posttest* serta instrumen penilaiannya. Soal tes yang digunakan sebanyak 10 soal yaitu berupa soal PG.
3. Observasi. Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek, individu, atau fenomena tertentu dalam lingkungan alaminya. Proses ini dilakukan secara sistematis dan terencana dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam. Observasi sering digunakan dalam berbagai bidang seperti ilmu sosial, pendidikan, psikologi, dan penelitian ilmiah. Menurut Sugiyono (2019: 145) dalam menyatakan bahwa melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku secara langsung dilokasi untuk mengetahui apa yang terjadi dan membuktikan kebenaran dari penelitian yang akan dilakukan.
4. Teknik Dokumentasi. Dokumentasi adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film gambar, dan karya-karya monumental yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian. Dokumentasi pada saat wawancara ataupun observasi berlangsung dokumentasinya berguna sebagai bukti/dasar yang tidak dapat disangkal secara hukum untuk membela diri terhadap tuduhan, salah tafsir, dan fitnah. Menurut Sugiyono (2019: 240), mengumpulkan dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN Sambongpari, tepatnya di kelas 2. Penelitian dilakukan pada siswa berjumlah 54 orang, yaitu kelas A dan kelas B, 27 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas dimana saat pembelajaran para siswa diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran BAPER. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan metode konvensional. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 3 – 6 September 2024. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran BAPER (Batang Perkalian) terhadap prestasi siswa pada kelas 2 materi perkalian di SDN Sambongpari. Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti mengolah data yang diperoleh berupa data kuantitatif, data tersebut merupakan hasil tes yang dilakukan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 16.

Hasil Awal (*Pretest*) pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Peneliti melakukan *pretest* kepada 54 siswa yang kemudian dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan *pretest* dilaksanakan pada hari Senin tanggal 3 September 2024.

Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan *pretest*, kelas eksperimen diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran BAPER. Berikut adalah perlakuan yang dilakukan di kelas eksperimen:

1. Pembelajaran Ke-1. Pembelajaran pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa 3 September 2024 tepatnya pada pukul 09:00 – 09:55 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui media pembelajaran BAPER siswa dapat memahami bagaimana cara mengalikan perkalian dengan cara penjumlahan berulang. Selanjutnya memulai pembelajaran pertama dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjut berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa. Langkah selanjutnya memberikan apersepsi sebelum memberi informasi materi yang akan dipelajari siswa. Tujuan dari sesi apersepsi ini adalah mengingatkan kembali materi atau kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah ke arah materi pembelajaran. Setelah selesai apersepsi selanjutnya memberikan informasi tentang judul materi yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu materi perkalian sebagai penjumlahan berulang. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan. Pada kegiatan inti pembelajaran, secara mandiri siswa disuruh menjelaskan perkalian sebagai penjumlahan berulang dan dapat memberikan contoh perkalian sebagai penjumlahan berulang, terdapat beberapa siswa yang berusaha menjelaskan perkalian sebagai penjumlahan berulang namun masih ada yang salah. Setelah siswa menebak peneliti memberikan penjelasan tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang dan sekaligus memberikan contohnya. Selesai itu, siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran BAPER dan menjelaskan cara penggunaan media, definisi, tujuan dan kaitan media tersebut dengan materi pembelajaran. Untuk menguatkan siswa peneliti memberikan contoh bagaimana cara penggunaan media pembelajaran BAPER, pertama siswa melihat soal yang telah diberikan oleh peneliti, misalnya $5 \times 2 =$, siswa harus mengetahui terlebih dahulu 5 disebut pembilang dan 2 disebut pengali kemudian siswa menyelesaikan perkalian yaitu ambil 2 batang lalu pasang di mejanya kemudian disetiap batang berisi 5 bola setelah itu hitung jumlah seluruh bola yang ada pada batang tersebut itulah hasil dari perkalian sebagai penjumlahan berulang. Selanjutnya menjelaskan cara mengerjakan perkalian sebagai penjumlahan berulang mana yang disebut pengali mana yang disebut pembilang. Setelah penjelasan peneliti membagi kedalam 4 kelompok didalam kelompok itu bagi tugas 2 orang menyiapkan batang 2 orang menyiapkan bola 2 orang memasang bola ke batang kemudian menghitung seluruh bola yang ada di batang bersama-sama, setiap kelompok diberi soal perkalian 1 sampai 5 tapi soal ditentukan peneliti untuk ditulis di buku masing-masing contoh $3 \times 4 =$, $6 \times 3 =$ dan seterusnya, kemudian maju untuk mengerjakan dengan menggunakan media pembelajaran BAPER, setiap kelompok mengerjakan 2 soal setiap soal diberi waktu 1 menit kemudian setelah mengerjakan siswa menulis jawaban di buku masing-masing. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa untuk refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari hari ini.

2. Pembelajaran Ke-2. Pembelajaran kedua di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 4 September 2024 tepatnya pukul 09:00 – 09:55 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah menyelesaikan hasil operasi perkalian suatu bilangan. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa mampu memahami konsep perkalian serta dapat menyelesaikan perkalian sebagai penjumlahan berulang. Selanjutnya memulai pembelajaran hari kedua dengan memberikan salam dan menyapa siswa, berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Dilanjut dengan pemberian apersepsi sekaligus mengulas pelajaran kemarin yang telah dipelajari tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang, mana pengali mana pembilang. Selanjutnya memberikan informasi judul materi yang akan dipelajari siswa hari ini, yaitu menyelesaikan hasil operasi perkalian satu bilangan. Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan. Diawal pembelajaran dengan kegiatan inti dengan menjelaskan operasi perkalian dengan satu bilangan. Selanjutnya memberikan contoh dipapan tulis bagaimana cara menyelesaikan operasi perkalian satu bilangan, setelah itu memberikan contoh cara penyelesaiannya dengan menggunakan media BAPER. Kemudian membagi kelompok kedalam 4 kelompok dan memberikan 4 contoh soal misalnya $(4 \times 2) + (4 \times 3)$ contoh ilustrasi gambar kepada siswa agar dapat mengerjakan di buku masing-masing, setelah mengerjakan bersama kemudian meminta setiap kelompok dapat mengerjakan dengan menggunakan media BAPER masing-masing kelompok diberikan waktu 2 menit pengerjaan, cara penyelesaiannya sama seperti pembelajaran ke 1 dicari dulu mana pembilang mana pengali sampai dengan selesai. Kemudian memberikan penguatan hasil pengerjaan siswa dengan memberikan penjelasan kembali bagai mana cara pengerjaannya. Mengakhiri pembelajaran hari kedua dengan mengajak siswa untuk melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari hari ini. Peneliti meminta ketua kelas menutup dengan memcakan do'a bersama.
3. Pembelajaran Ke-3. Pembelajaran ketiga di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis 5 September 2024 tepatnya pada pukul 09:00 – 09:55 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah memahami soal perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa dapat memahami bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan perkalian dalam kehidupan sehari-hari. Memulai pembelajaran ketiga dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjut dengan berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa. Peneliti mengulas kembali pelajaran yang telah dipelajari hari sebelumnya, peneliti memberikan informasi judul pelajaran yang akan dipelajari. Kemudian peneliti menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran siswa mendengarkan penjelasan peneliti. Pada pembelajaran ketiga siswa diberi pemahaman dan menjelaskan bagai mana cara mengerjakan perkalian yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, selanjutnya memberikan contoh soal dengan menggunakan soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari contohnya kaka membeli 3 kotak kue, jika setiap kota berisi 6 kue, jumlah kue seluruhnya yang dibeli kaka adalah? Penyelesaiannya 6 kue dan 3 kota berarti $6 \times 3 =$, memberikan soal. setelah itu memeberikan contoh soal kepada siswa dan mengerjakan setiap kelompok dengan menggunakan media BAPER dan dijawab di buku masing-masing, kemudian memberikan penguatan apa yang telah siswa kerjakan setiap kelompok dengan mengerjakan dan menyelesaikan soal yang telah siswa kerjakan. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari pada hari ini dilanjut dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

1. Pembelajaran Ke-1. Pembelajaran pertama di kelas kontrol dilaksanakan pada hari Selasa 3 September 2024 tepatnya pada pukul 10:00 – 10:55 pagi setelah *pretest* dilaksanakan. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa tahu apa itu perkalian penjumlahan berulang. Memulai pembelajaran pertama dengan memberikan salam dan menyapa kepada siswa, dilanjut dengan berdo'a bersama dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya memberikan apersepsi sebelum memberikan informasi materi apa yang akan dipelajari siswa. Tujuan dari apersepsi ini adalah mengingat materi atau kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dan memberikan pertanyaan yang mengarah kearah materi pembelajaran. Setelah memberi apersepsi selanjutnya penyampaian materi apa yang akan dipelajari siswa hari ini, yaitu perkalian sebagai penjumlahan berulang. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan. Pada kegiatan inti pembelajaran, secara mandiri membuka buku tema 2 sub tema 2 bermain di rumah temanku. Selanjutnya memberikan penjelasan tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang dan memberikan contoh bagaimana cara penyelesaiannya, contohnya $6 \times 5 =$, sebelumnya menjelaskan mana pembilang mana pengali 6×5 pengali nya adalah 5 dan pembilangnya adalah 6, jadi ditulis dipapan tulis ada 5 batang dan setiap batang berisi 6 bola dan menjumlahkan bersama. Selanjutnya memberikan soal kepada siswa dan dikerjakan di buku masing-masing. Setelah mengerjakan selanjutnya memberikan penguatan dengan apa yang telah dipelajari siswa dengan mengerjakan bersama-sama. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari pada hari ini dilanjut dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.
2. Pembelajaran Ke-2. Pembelajaran kedua di kelas kontrol dilaksanakan pada hari Rabu, 6 September 2024 tepatnya pukul 10:00 – 10:55 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah menyelesaikan hasil operasi perkalian satu bilangan. Tujuan yang ingin dicapai adalah siswa dapat menyelesaikan operasi perkalian dengan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Menyuruh siswa membuka buku tematik halaman 27, siswa mampu menyelesaikan perkalian yang ada pada buku. Memulai pembelajaran kedua dengan memberikan salam dan menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa. dilanjut dengan berdo'a bersama dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu memberikan apersepsi sebelum memberikan informasi materi apa yang akan dipelajari siswa. Tujuan dari apersepsi ini adalah mengingat materi atau kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dan memberikan pertanyaan yang mengarah kearah materi pembelajaran. Setelah memberi apresiasi selanjutnya menyampaikan materi apa yang akan dipelajari siswa hari ini, menyelesaikan operasi perkalian suatu bilangan dengan menggunakan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan. Mengawali kegiatan inti pembelajaran dengan menjelaskan materi operasi perkalian suatu bilangan, dan memberikan contoh perkalian suatu bilangan dengan menggunakan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, dalam bentuk cerita contohnya adek mempunyai 5 kantong kelereng, jika setiap kantong berisi 7 buah kelereng, maka jumlah kelereng seluruhnya adalah?, cara penyelesaiannya cari dulu pengali mana pembilang mana pengali disini adalah 5 dan pembilangnya adalah 7, setelah dikasih penjelasan dan dikasih contoh peneliti menyuruh siswa mengerjakan soal yang ada pada buku tematik subtema 2 mengerjakan masing-masing dibuku tulis. Setelah menyelesaikan peneliti memberikan penguatan tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa. Mengakhiri kegiatan pembelajaran

dengan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari pada hari ini dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

3. Pembelajaran Ke-3. Pembelajaran ketiga di kelas kontrol dilaksanakan pada hari Kamis, 5 September 2024 tepatnya pada pukul 10:00 – 10:55 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah dapat menyelesaikan perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan yang ingin dicapai adalah agar dapat menyelesaikan perkalian yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Mengawali kegiatan inti pembelajaran dengan menjelaskan materi operasi perkalian suatu bilangan, yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan contohnya dalam kelas terdapat 3 kelompok belajar yaitu kelompok A B dan C. Setiap kelompok anggotanya terdiri dari 7 orang siswa. Jika pada hari senin terdapat 1 orang dari kelompok C yang tidak hadir, maka jumlah siswa yang hadir seluruhnya pada hari Senin adalah? dikasih tau cara penyelesaiannya dengan mencari mana pembilang mana penyebutnya, perkalian suatu bilangan dengan menggunakan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, kemudian menyuruh siswa mengerjakan soal yang ada pada buku tematik subtema 2 mengerjakan masing-masing dibuku tulis. Setelah menyelesaikan peneliti memberikan penguatan tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari pada hari ini dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

Hasil Akhir Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah dilaksanakan *pretest* dan pemberian perlakuan sebanyak tiga kali kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya siswa diberikan *posttest*. Tujuannya untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 6 September 2024. Kegiatan *posttest* diikuti oleh siswa yang diberikan perlakuan, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang berjumlah 54 orang. Pada analisis hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi perbedaan nilai antara keduanya. Beberapa faktor yang dapat berpengaruh terhadap perbedaan hasil nilai tersebut adalah faktor kondisi siswa saat pembelajaran, salah satunya seperti kondisi fisik siswa saat belajar yang mempengaruhi terhadap konsentrasi mereka dan motivasi belajar siswa dimana siswa yang lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi akan mendapatkan hasil nilai yang lebih baik.

Hasil Uji Hipotesis

Data yang digunakan dalam hipotesis ini menggunakan data hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun tujuan dilakukannya uji hipotesis ini untuk mengetahui dugaan sementara pada penelitian. Untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak, maka harus melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Kedua pengujian ini akan menghasilkan hipotesis penelitian. Jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan dengan uji parametrik. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis dilakukan dengan uji non-parametrik dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16*, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *paired sample t test*.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahapan uji data untuk membuktikan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa prestasi belajar Matematika siswa (*pretest* dan *posttest*) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdistribusi tersebut normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Kalmogorov-Smirnov* dengan program *SPSS 16*. Hasil *output* dari uji normalitas menggunakan *Kalmogorov-Smirnov* dengan program *SPSS 16*, bahwa jika data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu $0,012 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu $0,019 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas kontrol yaitu $0,007 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu $0,009 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Uji homogenitas membuktikan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji *Homogeneity of variance*. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai *Sig* $> 0,05$. Nilai *Sig Based on Mean* $0,878 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen (sama).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang sebelumnya telah ditentukan. Pada penelitian ini menggunakan uji *t* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas 2 SDN Sambongpari dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran BAPER terhadap prestasi belajar siswa. Uji ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Pengambilan keputusan dalam *uji paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi hasil *output SPSS 16* menurut Santoso (2014: 265) yaitu:

1. Jika *sig (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima
2. Jika *sig (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran BAPER terhadap prestasi belajar siswa pada kelas 2 materi perkalian di SDN Sambongpari, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Pembahasan

Interpretasi dan Hasil Diskusi

Bagian pembahasan mengacu pada permasalahan yang dimunculkan yaitu berpengaruh media pembelajaran BAPER terhadap prestasi belajar siswa pada kelas 2 materi perkalian SDN Sambongpari? Berikut hasil dari *pretest posttest* pada saat penelitian tersebut: Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran BAPER terhadap materi perkalian di kelas 2 SDN Sambongpari. Hasil tersebut terdapat dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran BAPER. Kondisi kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan cukup rendah, hal ini ditunjukkan berdasarkan prolehan rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 39, dan *pretest* kelas kontrol yaitu 40. Setelah dilakukan perlakuan

sebanyak tigakali pertemuan pada kelas masing-masing, diperoleh hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 83, sedangkan hasil rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 59. Hasil data uji homogenitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* bersifat *homogeny*. Hasil uji hipotesis yang dilakukan memperoleh nilai $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran BAPER terhadap materi perkalian kelas 2 di SDN Sambongpari. Penerapan media pembelajaran BAPER dalam pembelajaran membantu siswa memahami materi khususnya materi perkalian dan konsep perkalian tema 2 di kelas 2. Siswa sangat antusias saat sedang menjelaskan bagaimana cara penggunaan media BAPER media ini sejalan dengan teori Jean Piaget (1977: 22) dalam Ilham (2023: 2) pada tahap oprasional konkrit, pada tahap ini, anak-anak mulai berpikir secara logis, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang konkret. Mereka mulai mampu melakukan operasi mental, seperti penjumlahan dan pengurangan, tetapi biasanya masih memerlukan bantuan alat konkret untuk memahami konsep yang lebih abstrak seperti perkalian. Media batang perkalian sangat efektif pada tahap ini karena membantu anak-anak memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang media tiga dimensi pengembangan Amirul (2020: 20). Dengan melihat dan menyentuh batang perkalian, mereka bisa memahami bahwa, misalnya, 3×4 berarti tiga kelompok yang masing-masing terdiri dari empat batang. Siswa juga sangat antusias saat disuruh kedepan mengerjakan perkalian dengan menggunakan media BAPER, karena bagi siswa media pembelajaran BAPER ini menjadi pengalaman pertama. Itu terbukti dengan meningkatnya perestasi atau hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran BAPER.

Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini telah dilaksanakan semaksimal mungkin dari tahap perencanaan sampai tahap penyelesaian laporan. Namun, berdasarkan dari pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat diperhatikan oleh para peneliti selanjutnya. Beberapa keterbatasannya dalam penelitian tersebut diantaranya:

1. Jumlah sampel atau objek peneliti lumayan sedikit, yaitu berjumlah 54 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terjadi karena kurangnya jumlah siswa yang ada di sekolah tersebut. Sehingga tentunya sampel yang sedikit tersebut belum cukup untuk menggambarkan keadaan yang sesuai.
2. Saat proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang kurang fokus pada pembelajaran, sehingga membuat peneliti belum mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sesuai keinginan.
3. Penelitian dilaksanakan di awal kegiatan belajar mengajar setelah libur panjang, hal itu sangat memengaruhi kondusifitas kelas.

Implikasi Terhadap Pelayanan Pendidikan dan Penelitian

1. Implikasi Terhadap Pelayanan. Berdasarkan hasil penelitian, dibuktikan bahwa media pembelajaran BAPER berpengaruh terhadap materi perkalian kelas 2 SDN Sambongpari. Dengan media ini siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini menjadi motivasi bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Guru merupakan fasilitator dan motivator bagi siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Oleh karna itu guru harus selalu meberikan kesempatan kepada siswa untuk bicara dan mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian pelayanan pendidikan yang diberikan guru kepada siswa belajar efektif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif Dengan adanya penelitian, guru bisa mendapatkan pengalaman baru dalam pelayanan proses pembelajaran, pelayanan yang didapatkan siswa menjadi bervariasi dan mudah memahami materi.

2. Implikasi Terhadap Pendidikan. Dari penelitian ini, pendidik bisa menggunakan alternatif media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu memahami materi yang disampaikan sehingga nilai atau hasil yang diperoleh menjadi meningkat. Hal ini akan berpengaruh pada peningkatan rapor mutu Pendidikan di SDN Sambongpari.
3. Implikasi Terhadap Penelitian. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar atau nilai kognitif siswa. Maka penelitian ini bisa dijadikan acuan dan pembahasan untuk penelitian selanjutnya, selain itu digunakan sebagai referensi untuk penyempurnaan dan perbandingan media pembelajaran agar mendapat solusi dari setiap permasalahan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 39 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan *posttest* nilai rata-rata adalah 59. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* yang didapat adalah 40, kemudian setelah diberikan perlakuan dan diberikan *posttest* nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 83. Selanjutnya uji normalitas pada hasil *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan *Kalmogorov-Smirnov* pada program *SPSS 16*, nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu $0,012 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu $0,19 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas kontrol yaitu $0,007 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu $0,009 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun uji normalitas data yang sudah dilakukan pada data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Hasilnya, nilai *Sig Based on Mean* yang didapat adalah $0,878 > 0,05$ sehingga *varians* data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* pada program *SPSS 16*, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai *sig* $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran BAPER siswa kelas 2 SDN Sambongpari.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, diantaranya:

1. Bagi Guru. Dalam kegiatan pembelajaran, guru yang baik dan profesional harus mampu menguasai materi yang akan disampaikan, maka penggunaan media pembelajaran dalam interaksi belajar dengan siswa atau siswa sangatlah penting. Karena dengan berbantuan media pembelajaran, guru akan lebih mudah menyampaikan materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran tersebut akan sangat disukai siswa.
2. Bagi Siswa. Saat pembelajaran dilaksanakan, siswa diharapkan mampu mengikuti pembelajaran secara kondusif agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Siswa juga harus aktif bertanya jika ada materi yang kurang dipahami. Jika siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar tentu kita dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi Peneliti. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penggunaan media pembelajaran ini. Media pembelajaran berbasis teknologi ini sangat interaktif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Anisa, M. F., Taufik Saleh, Y., & Suci Pratiwi, A. (2024). Pengaruh metode jarimatika Pengaruh Metode Jarimatika Terhadap Kecepatan Berhitung dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Kelas IV Di SD Muhammadiyah. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.430>
- Armin, R., & Purwati, W. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II di SD Negeri 75 Buton. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 81–86. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i1.394>
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Aunurrahman. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Basuki, Sulisty. (2015). Metode Penelitian. Jakarta : Wedatama Widya Sastra
- Edrick, N. (2022). Pengaruh Kekuatan Pesan Instagram @Ganjar_Pranowo Melalui Perilaku Pemilih Terhadap Tingkat Popularitas Ganjar di Kalangan Generasi Z. *Universitas Multimedia Nusantara, 8.5.2017*, 2003–2005.
- Efendy, A. (2021). Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Mts Guppi Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1070>
- Fadilah, A., Nurzakiah, 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), 4.
- Fatimah, D. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526–532.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yulindra, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196–205.
- Ilham, M. F. A. T. L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Multilingual*, 3(3), 380–391.
- Istyasiwi, M. E., Aulianty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115>
- Jakni. 2016. Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Juniarti, R. T., Lestari, W., & Jati, S. N. (2022). Hubungan Kesehatan Mental terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa SMPN 17 Pontianak. *Eksistensi*, 4(1), 13–19.
- Khasanah, K., Marjuki, D., & Nasution, N. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Elmantab Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Akademika*, 10(01), 25–46. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1338>
-

- Komariah, K., & Pebriyanti, N. (2023). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Metode Jarimatika dan Metode Permainan Kartu terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Dasar Siswa Sekolah Dasar. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 18(2), 136–147. <https://doi.org/10.21831/pythagoras.v18i2.65725>
- Mahardika, I. K., Handon, S., Ernasari, Rofida, H. A., Zahro, F., & Seftiyani, M. A. (2023). Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif. *Hakikat Fisika Sebagai Pilar Kehidupan*, 7(12), 30–34.
- Maslina, C., Nasution, S., & Nurkholidah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Batang Perkalian Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Lawe Hijo Kabupaten Aceh Tenggara. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(5), 57–69.
- Muflich, R. M. R., & Nursikin, M. (2023). Pandangan John Dewey Dan Jean Piaget Terhadap Kurikulum Pendidikan: Perspektif Teori Pembelajaran Aktif Dan Konstruktivisme. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(6), 614–621. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.173>
- Murdiani. (2018). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Siswa Kelas Iv Sdn Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 4(2), 35–40.
- Nurjuliani R, Putra M.J, & Dedy A. (2022). Pengaruh Metode Jarimatika Perkalian menggunakan Media Papper terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 1 Terusan Menang. *Journal on Teacher Education, Volume 4 Nomor 1*, 33–39.
- Oktafyani, A., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Angka Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 67–75. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1908>
- Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24260>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Santoso, G.. (2023). *Uji Paired Sample T Test*. Jurnal Pendidikan Transformatif, 2(1), 91–99.
- Septina, R. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Take and Give Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas 2 Sd N Demangan Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7, 311–323. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/11970>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sopi paris, jusmawati, samsul alam. (2018). Selecta education. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Ipa Melalui Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir Dan Model Tebak Kata Sopi*, 1(2), 111–125.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabet.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124.
- Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 153–158. <https://doi.org/10.21009/jiv.0802.9>
-