



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 14391-14401

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penerapan Alat Peraga Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 04 Koto Baru

Yulia Darniyanti¹, Siti Sapur^{2✉}, Alchonity Harika Fitri³

Universitas Dharmas Indonesia

Email: 2003011152@undhari.ac.id^{2✉}

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan alat peraga papan perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SD Negeri 04 Koto Baru Pelajaran 2013/2024. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode *One-Group Pretest-Posstes Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah 13 orang yang diberi perlakuan menggunakan media papan papan perkalian. Penulis menggunakan metode *One-Group Pretest-Posstes Design*. Berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa kelas III, post-test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pretest siswa, ketuntasan klasikal pada posttest siswa lebih tinggi yaitu sebesar 77,5 dibandingkan dengan pretest sebesar 73,75. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t didapatkan thitung = 0,187 dengan df = 14 sig.(2-tailed) pada $0,001 < \alpha (0,05)$ sehingga disimpulkan H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh penerapan alat peraga papan perkalian terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas III SD Negeri 04 Koto Baru.

Kata Kunci: *Alat Peraga Papan Perkalian, Matematika*

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of implementing the multiplication board teaching aid on the mathematics learning outcomes of class III students at SD Negeri 04 Koto Baru Lesson 2013/2024. This type of research uses quantitative methods with the One-Group Pretest-Posttest Design method. The subjects in this study were 15 people who were treated using multiplication board media. The author uses the One-Group Pretest-Posttest Design method. Based on the pretest and posttest results of class III students, the post-test was higher than the students' pretest results, classical completion on the students' posttest was higher, namely 77.5 compared to the pretest of 73.75. Based on the results of hypothesis test calculations using the t test, $t_{count} = 0.187$ with $df = 14$ sig. (2-tailed) at $0.001 < \alpha (0.05)$ so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there is an influence of the application of multiplication board teaching aids on the mathematics learning outcomes of multiplication material in class III students at SD Negeri 04 Koto Baru.

Keywords: *Multiplication Board Props, Mathematics*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal (Yulia Darniyanti, 2020).

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk mewujudkan dan mengarahkan manusia agar berpikir kritis dan idealis. Pendidikan juga bisa disebut sebagai mata rantai dalam kehidupan. Jika pendidikan tidak berjalan dengan semestinya, hal ini akan sangat berpengaruh pada kehidupan bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat berkaitan dengan kualitas pendidikan yang dilaksanakan. Jika pendidikan dilaksanakan dengan baik, bangsa tersebut akan maju dan tenteram. Generasi penerus bangsa yang sukses adalah hasil dari keberhasilan pendidikan (Yulia Darniyanti, 2021)

Pendidikan adalah suatu metode pengembangan potensi manusia agar mampu bertahan dalam kehidupan, sebagaimana layaknya hak yang harus diperoleh oleh setiap individu. Hal ini terbukti dengan kebutuhan manusia untuk beradaptasi dengan percepatan perkembangan zaman. Setiap orang harus menerima pendidikan yang memiliki kualitas. Tingkat pendidikan yang unggul, dengan mutu yang baik, akan mendapatkan manfaat demografis yang nyata. pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa

agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, sehat, berilmu, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Eli Sasmita, 2022).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi alat bantu yang membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami isi pelajaran. Pembuatan media pembelajaran, seperti papin dan kajib, dilakukan secara sistematis untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Dengan tidak langsung, media pembelajaran ini memandu peserta didik untuk memperoleh pemahaman materi yang lebih baik, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena peserta didik dapat menginteraksinya. Media pembelajaran berperan sebagai sarana bantu yang digunakan guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik (Yosiva et al., n.d.2021).

Kurikulum dapat diartikan sebagai suatu rencana pembelajaran yang terdiri dari isi dan materi pelajaran yang terstruktur, terprogram, dan terencana dengan baik. Rencana ini berhubungan dengan beragam kegiatan dan interaksi sosial di lingkungan pendidikan, bertujuan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dengan maksud mencapai tujuan pendidikan, (Syamsul, 2011). Dari pendapat sebelumnya bisa kita ketahui bahwa kurikulum dan proses pembelajaran merupakan elemen yang tak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional. Seorang guru profesional diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep kurikulum dan pembelajaran dalam menjalankan tugas sehari-harinya. Kurikulum merupakan susunan pengalaman belajar yang akan diterima oleh peserta didik selama mengikuti suatu proses pendidikan. Tujuan dari kurikulum adalah memberikan panduan untuk perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, mencakup pengembangan holistik siswa, pencapaian tujuan pendidikan nasional, pemberdayaan siswa, pengembangan keterampilan, dan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Tujuan tersebut dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa dalam berbagai aspek. Sama halnya dengan tujuan pada pembelajaran matematika untuk pengembangan pemahaman konsep matematika, penguasaan keterampilan komputasi, pengembangan kemampuan berpikir logis dan abstrak, serta penerapan matematika dalam pemecahan masalah (Fujiawati, 2016).

Pembelajaran matematika adalah mata pelajaran umum yang ada dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Matematika diajarkan kepada siswa di tingkat sekolah dasar dengan tujuan membangun kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Seorang guru di sekolah dasar harus memahami konsep-

konsep dasar matematika sehingga mereka dapat menanamkan konsep-konsep tersebut dengan benar kepada siswa mereka (Saputro, 2018). Pelajaran matematika sering dianggap sulit oleh sebagian besar orang, padahal merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung dan menghitung menjadi kebutuhan dasar setiap individu, dan keterampilan ini khususnya sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berhitung perlu diperhatikan sejak dini. Siswa sering merasa kesulitan dalam materi matematika, terutama pada topik perkalian dan pembagian, yang dapat mempengaruhi proses interaksi dalam pembelajaran. Dalam mengajar matematika kepada siswa SD, penting untuk memperhatikan perkembangan kognitif mereka. Penggunaan benda konkret yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Alat peraga yang digunakan tidak perlu rumit atau mahal, tetapi harus mudah dipahami oleh siswa agar memudahkan mereka dalam memahami konsep yang diajarkan, (Nani Restati, 2017).

Pembelajaran Matematika juga dianggap sebagai ilmu abstrak yang berhubungan dengan konsep bilangan, ruang, dan besaran. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan universal yang memainkan peran krusial dalam pengembangan kemampuan berpikir manusia. Perlu diakui bahwa matematika ini memiliki struktur yang sangat teratur dan konsisten, dengan hubungan yang kuat antar berbagai topik, menciptakan integritas yang memungkinkan saling keterkaitan antar topik tersebut. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkatan Pendidikan (Umar & Wiguna, 2020).

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pencapaian ini dapat berupa kemampuan-kemampuan yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai "hasil dari interaksi antara tindakan belajar dan mengajar." Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan akhir dan puncak dari proses belajar (Rahman, 2021).

Pengertian hasil adalah akibat yang dihasilkan dari suatu aktivitas yang menyebabkan perubahan fungsional pada masukan. Belajar diartikan sebagai perubahan menuju kondisi yang lebih baik dalam diri seseorang setelah menerima pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah seseorang mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar atau prestasi adalah manifestasi atau ekspansi dari potensi atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Prestasi seseorang dapat dinilai dari tingkah laku mereka (Komariyah, 2018)

Dengan demikian, agar peserta didik dapat dengan cepat memahami konsep perkalian dalam pembelajaran matematika, penggunaan alat bantu atau alat peraga sangat diperlukan. Pendidik, khususnya dalam pengajaran matematika, diharapkan menerapkan alat peraga guna memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan atau dipelajari. Melalui penggunaan alat peraga, konsep matematika yang abstrak dapat diwujudkan menjadi konkret. Saat pendidik membawa alat peraga ke dalam kelas, perhatian peserta didik akan terfokus pada alat peraga tersebut, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka melalui alat peraga yang digunakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat peraga berupa papan perkalian. Alat peraga tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi konsep perkalian. Keberadaan alat peraga ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan membantu meningkatkan pemahaman konsep dasar perkalian pada pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di kelas III SDN 04 Koto Baru, Penggunaan media dalam pembelajaran telah diterapkan, penggunaan alat peraga papan perkalian dalam pembelajaran matematika belum diimplementasikan sesuai yang diharapkan. Penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran masih kurang. Hasil belajar siswa kelas III pada materi perkalian rata-rata masih dibawah standar KKM, dengan jumlah keseluruhan peserta didik 13 siswa, ada sebagian besar peserta didik yang tidak mencapai KKM.

Tabel 1. Hasil Nilai Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN 04 Koto baru

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	4	30,7%
2.	Tidak Tuntas	9	69,2%
3.	Jumlah Siswa 13		

Berdasarkan tabel nilai matematika 1. tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika materi perkalian di kelas III SDN 04 Koto Baru belum memenuhi tujuan yang diharapkan, karena dapat dilihat dari masih rendahnya nilai peserta didik. Hal ini juga dikarenakan mereka beranggapan bahwasanya matematika materi perkalian adalah mata pelajaran yang sulit dan susah untuk dimengerti. Fokus batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan alat peraga berupa papan perkalian, Pembelajaran matematika yang akan diterapkan mencakup operasi hitung perkalian. Peneliti tertarik untuk meneliti dan menerapkan alat peraga papan perkalian terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas III SDN 04 Koto Baru. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya

menghafal, tetapi juga dapat mengingat, mencerna, dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dijelaskan, maka peneliti tertarik akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Alat Peraga Papan Perkalian Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III di SD Negeri 04 Koto Baru".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebuah akibat dari dua variabel atau lebih dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain. Bentuk *Pre-Experimental design* ada beberapa macam yaitu *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison*. Pada penelitian ini menggunakan tipe *One-Group Pretest-Posstes Design* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Dalam penelitian ini diberikan tes awal (*Pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah diberikan tes akhir (*Posstes*). Karena dengan diketahui hal tersebut dapat membandingkan hasil yang lebih akurat (Sugiyono, 2019).

Desain penelitian seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Desain Penelitian

$$\frac{O_1 \times O_2}{X}$$

Keterangan :

O_1 = *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

X = perlakuan

O_2 = *post-test* (setelah diberikan perlakuan)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 04 Koto Baru, pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2024.

Populasi dan Sample Penelitian

Populasi

Populasi adalah kawasan umum yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai jumlah ciri-ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah totalitas objek studi yang menjadi sumber data dan

memiliki ciri-ciri khusus dalam suatu penelitian. Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Jadi dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas III SDN 04 Koto Baru yang berjumlah 13 peserta didik.

Sample Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yang merupakan metode pengambilan sampel dengan memilih anggota sampel dari populasi yang ditetapkan oleh peneliti atau berdasarkan kriteria tertentu. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah 13 peserta didik

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika yang diberikan pada awal perlakuan (pre-test) dan akhir perlakuan (post-test). Kedua test tersebut berupa Pilihan Ganda yang disusun oleh peneliti berdasarkan tujuan pembelajaran, dengan pokok bahasan materi perkalian.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui pemberian tes terhadap kelas sampel dengan tes yang sama, baik yang diberikan pada awal penelitian sebagai tes awal perlakuan (pre-test) maupun tes pada akhir perlakuan (post-test).

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode klasik dalam pengujian normalitas waktu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah uji homogenitas variansi uji Bartlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersipat homogeny atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Deskriptif

Data pretest merupakan data yang diambil untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. Pengambilan data pretest dilakukan pada tanggal 06 juni 2024. Data hasil pretest disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 data hasil pretes

Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Nilai	Rata-Rata
Pretest	80	32	3	10	712	47,46

Tabel 3 menunjukkan hasil pretest pada sampel pelajaran matematika materi perkalian dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Perolehan nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah 32 kemudian rata-rata kelas berkisar pada angka 47,46.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan Microsoft Excel, diperoleh hasil ketuntasan siswa dimana terdapat 3 yang tuntas. Sehingga dapat dilihat dari table 1. setelah mendapatkan data pretest peneliti kemudian menerapkan treatment/perlakuan yaitu menggunakan alat peraga papan perkalian. Setelah menerapkan treatment,peneliti memberikan soal tes kepada responden guna untuk mendapatkan data posttest.

Data posttest merupakan tes yang dilakukan Setelah diberikan treatment/perlakuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model picture and picture. Pengambilan data posttest dilakukan pada tanggal 7 Juni 2024 dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa. Data posttest yang telah diperoleh disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. data hasil post-test

Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Nilai	Rata-Rata
Posttest	100	52	10	3	1.170	78

Tabel 4 menunjukkan hasil posttest pada sampel pelajaran matematika materi perkalian dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Perolehan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 52 kemudian rata-rata kelas berkisar pada angka 78.

Berdasarkan dari hasil penelitian data menggunakan Microsoft Excel, diperoleh hasil ketuntasan soal tes dimana siswa terdapat 12 siswa yang tuntas. setelah diperoleh data pretest dan posttest siswa kelas III SDN 04 Koto Baru, selanjutnya data dibandingkan

menurut nilai tertinggi (X_{maks}), nilai terendah (X_{min}) dan nilai rata-rata siswa. Perbandingan data pretest dan posttest disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Data Hasil Pretest Dan Posttest

Deskripsi data	Pretest	Posttest
N	13	13
Σx	712	1.170
\bar{X}	47,46	78
X_{max}	80	100
X_{min}	32	52

Berdasarkan perbandingan data pretest dan posttest siswa diperoleh nilai rata-rata pretest 47,46 dan nilai posttest 78. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest*.

Hasil Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 20 menggunakan tes Kolmogorov-smirnov, dengan kriterianya adalah jika signifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Data yang diuji normalitasnya yaitu pretest dan posttest. maka dapat disimpulkan bahwa data peningkatan hasil belajar matematika siswa berdistribusi normal.

Tabel 6. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnova ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.255	15	.010	.888	15	15 .063
posttest	.12215	15	.200*	.976	15	.930

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 6 dari test Shapiro-Wilk diperoleh nilai pretest adalah 0,063. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini $0,063 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data hasil pretest berdistribusi normal. Sedangkan pada data posttest diperoleh nilai signifikansi 0,930. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini $0,930 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data hasil posttest berdistribusi normal. Tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam kata lain uji ini digunakan untuk melihat ada tidaknya perubahan yang signifikan antara pretest dan posttest. Adapun kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika $p \text{ value} < 0,05$ maka H_0 ditolak, sebaliknya jika $p \text{ value} > 0,05$ maka H_0 diterima. Hasil paired sampel t-test dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1								
pretest	-							
posttest	30.53333	18.95 056	4.893 01	41.027	- 20.0 3886	6.24	14	.000
				80		0		

Tabel 7 menunjukkan hasil dari uji paired sample t-test dengan taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa sig. (2-tailed) = 0,000 dalah halini berarti bahwa $p \text{ value}$ kurang dari α atau ($0,000 < 0,005$). Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, $p \text{ value} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Tes hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai siswa sebelum diberikan perlakuan atau pretest dengan nilai setelah diberikan perlakuan posttest. Dengan demikian dapat dikatakn terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan alat peraga papan perkalian terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 04 Koto Baru.

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terhadap alat peraga papan perkalian di kelas III SDN 04 Koto Baru, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara data yang diperoleh pada saat pretest dan posttest. Hasil belajar pada posttest lebih tinggi dari pada pretest, di mana rata-rata nilai pada posttest mencapai angka 78 dan pretest mencapai angka 47,46. Selisih perolehan hasil belajar ini dapat dinyatakan cukup jauh, ditandai dengan perbedaan sebesar 30 angka.

Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan penelitian di SDN 04 Koto Baru dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Paired Sampel Test. Hasil dari Paired Sampel Test dengan menggunakan SPSS 20. Diketahui bahwa nilai sig = $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau data berdistribusi

normal. Dengan demikian, terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada muatan Matematika antara sebelum dengan sesudah diberi perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh alat peraga papan perkalian terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 04 Koto Baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Yulia Darniyanti, Y., Pd, M., & Saputra, A. (n.d.). *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*.
- Fujiawati, F. S. (2016). PEMAHAMAN KONSEP KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN DENGAN PETA KONSEP BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN SENI. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1).
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Yulia Darniyanti., (n.d.). *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kendala Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka (Studi Kasus: Sdn 21 Koto Tuo, Kec. Baso)* (Vol. 4).
- Siregar, N. R. (2017). PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. In *Hotel Grasia*. www.pisaindonesia.wordpress.com
- Prananda Penulis, G., & Wardana Penulis, A. (n.d.). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1*. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Rahman, S. (n.d.). *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Saputro, H. B. (2018). *PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG UNTUK MAHASISWA PGSD UAD*. 5(1), 2614–0136. <https://doi.org/10.26555/jpsd>
- Umar, N., & Wiguna, W. (2020). GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE DI SEKOLAH DASAR NEGERI SINDANGMULYA II. In *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)* (Vol. 1, Issue 1). <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>
- Yosiva, A., Hendrawan, B., & Suci Pratiwi, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR (PAPIN) DAN KATALOG AJAIB (KAJIB) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 KALIWALU*. 2, 2021.