

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Belajar juga dapat diartikan sebagai peristiwa yang bersifat individu, yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Belajar adalah proses mengubah dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan ini terjadi melalui latihan dan pengalaman. Karena pertumbuhan, perubahan tersebut harus tetap ada dan bertahan cukup lama. Pada proses belajar perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang yang dapat dilihat yaitu perubahaan bentuk pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan yang ada pada setiap individu yang belajar. Ismail & Aflahah (2019:1) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun tidak baik. Sedangkan menurut Mubarokah (2021:536) belajar merupakan suatu kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik yang bertujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, pembentukan tingkah baik kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta penguasaan kompetensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, termasuk pendidik, yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar yang dilakukan melalui metode bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memanipulasi, mengulang, dan mempraktikkan berbagai konsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua istilah kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh ketika melakukan kegiatan. Belajar adalah kegiatan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan menuju perubahan tingkah laku yang baik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah kegiatan yang dilakukan agar seseorang yang belum tahu cara melakukan sesuatu dapat menjadi lebih mengerti dan tahu bagaimana mengatasinya selama proses belajar.

Menurut Shilphy (2020:71) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk untuk mencapai tujuan belajar”. Menurut Winkel dalam buku Purwanto (2017:45) mendefinisikan bahwa “Hasil Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. kemudian menurut Juliah, Jihad & Haris (2013:15) menyatakan bahwa “Hasil Belajar segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan harapan, serta faktor eksternal dari lingkungan belajar, sehingga hasil belajar mencerminkan apa yang telah dikuasai atau dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran melakukan proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentuk sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dalam psikologi adalah proses perubahan perilaku, keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang bersifat permanen. Perubahan tersebut merupakan hasil dari pengalaman psikologis atau sosial yang bisa diidentifikasi.

Menurut Oemar Hamalik (2014:57), pembelajaran adalah gabungan dari berbagai unsur seperti manusia, bahan, fasilitas, alat, dan prosedur yang saling memengaruhi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik, Asep Jihad dkk (2013:12) “Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar peserta didik”. Begitu juga Rostina Sundayana (2016:6) mengatakan bahwa : “Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana menyampaikan pesan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang terorganisir dan sistematis, yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, bahan ajar, serta berbagai unsur pendukung seperti fasilitas dan prosedur. Pembelajaran juga merupakan bentuk komunikasi yang bertujuan menciptakan kondisi belajar yang efektif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah praktik yang dilakukan oleh seorang guru yang bertujuan untuk menyampaikan atau mentransfer materi kepada siswa melalui proses belajar untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Darwin syah dalam Samuel (2022:10) menyatakan “Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid, maka pengajar dipandang sebagai upaya mempersiapkan siswa untuk hidup dimasa yang akan datang, pengajar merupakan penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa; tujuan utama pengajar adalah penguasaan pengetahuan oleh siswa; guru dianggap sebagai sumber utama belajara; murid diposisikan sebagai penerima

pesan, informasi dan pengetahuan dan pengajaran hanya berlangsung diruangan kelas”.

Menurut Nurrohmatul Amaliyah (2020:3) menyatakan “mengajar adalah proses membimbing, pengalaman belajar. Pengalaman tersebut diperoleh apabila peserta didik mempunyai keaktifan untuk bereaksi terhadap lingkungan”. Menurut H. Choimaidi dan salamah (2018:181) menyatakan “mengajar merupakan suatu proses dalam pembelajaran yang kompleks, tidak hanya sekedar menyampaikan materi bahan pelajaran, tetapi harus mampu mengubah watak sifat peserta didik memiliki watak pribadi yang sesuai dengan tujuan Pendidikan pengajaran yang berkualitas dalam perkembangan pribadinya menjadi peserta didik yang memiliki watak pribadi yang berkarakter, misalnya menjadi manusia yang bertanggung jawab terhadap dirinya maupun masyarakat lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru atau siswa melalui belajar untuk memperoleh pengetahuan yang membantu siswa untuk hidup berkualitas dimasa kini dan dimasa yang akan datang.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah dampak atau efek yang ditimbulkan oleh suatu variabel terhadap variabel lain. (N Baru, 2024). Wiryanto (Fadli Sadewa, 2018:95) “pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih kosmopolitan, inovatif, dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi”. Norma Barry (Fadli Sadewa, 2018:95) pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seorang yang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorong.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan dampak atau efek yang ditimbulkan oleh suatu pihak atau variabel terhadap pihak atau variabel lain, baik dalam bentuk perubahan sikap, tindakan, maupun pemahaman, tanpa adanya paksaan atau ancaman. Dalam konteks

penelitian, pengaruh media papan perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *Media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (2013 :3) “Menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Ihsana, Briggs (2017:143) “Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video kaset, foto, grafik televisi dan coomputer.

Sedangkan menurut Latuheru (2017:144) “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Menurut Oemar Hamalik (2014:4) di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, teknik, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media berperan penting dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif, mendukung proses komunikasi edukatif, serta membantu peserta didik dalam memahami, menguasai, dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara optimal.

2.1.6.1 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk membantu menjelaskan materi dengan lebih jelas dan mudah. Media seperti gambar, model, atau benda nyata membuat informasi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan alat bantu ini, siswa bisa melihat dan merasakan konsep secara langsung, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dimengerti.

Menurut Wahid (2018), seperti yang dikutip oleh Amelia dkk, media menurut sejarah perkembangannya mempunyai dua fungsi media pendidikan atau yang sekarang disebut media pembelajaran yaitu : Pertama, fungsi *Audio Visual Aids atau Teaching Aids (AVA)* membantu memberikan pengalaman melalui aktivitas langsung yang dapat dirasakan dan dilihat oleh siswa. Bahasa itu pada dasarnya bisa sangat abstrak, jadi guru perlu menggunakan alat bantu seperti gambar, model, atau benda nyata ketika mengajarkan sesuatu. Dengan menggunakan alat bantu yaitu media pembelajaran, siswa bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah membantu memperjelas penjelasan guru. Tanpa media, penjelasan yang diberikan bisa terasa sangat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa.

Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, *slide* dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima). Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan. Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

2.1.7 Pengertian Media Papan Perkalian

Menurut Khamidin (Retri, Tanzimah, dkk, 2022:13) “Media papan perkalian adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, berupa papan yang berlapis flanel. Selanjutnya menurut Purnamasari & supandi “ Media papan perkalian adalah alat berupa papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian agar dapat berlangsung pemahaman dan minat siswa dalam belajar media papan perkalian ini menggunakan lidi atau steack sebagai alat hitung”.

Media papan perkalian juga merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilantampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus (Kamaladini dkk (2021). Dalam hal ini peneliti mengembangkan papan pintar dengan materi perkalian yang cocok digunakan untuk dapat membantu siswa dalam berhitung perkalian (Yosiva dkk (2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media papan perkalian adalah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah penyampaian materi perkalian, terutama melalui pendekatan visual dan manipulatif. Media ini umumnya berbentuk papan berlapis flanel atau media grafis lainnya, yang dilengkapi dengan elemen-elemen seperti angka, gambar, huruf, atau alat hitung (seperti lidi atau stik), sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep, mempermudah perhitungan, dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi perkalian.

2.1.7.1 Manfaat Media Papan Perkalian

Menurut Nariyah dan Santoso (2020) manfaat media papan perkalian yang dikembangkan yaitu, Merangsang motivasi peserta didik, Menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik, Menumbuhkan rasa kekeluargaan, Menumbuhkan rasa kepercayaan diri, Menumbuhkan rasa saling menghargai, Menumbuhkan semangat belajar peserta didik

Menurut Sudjana & Rivai manfaat media papan pintar dalam proses belajar mengajar sebagai Materi yang di ajarkan akan semakin menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran Metode

pengajaran akan lebih beragam sehingga peserta didik tidak akan bosan, Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mamfaat dari media papan pintar adalah meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dimana melalui media papan pintar pembelaran menjadi lebih menari sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran berkat visualisasi yang jelas yang dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada siswa selama pembelajaran serta meningkatkan rasa percaya diri siswa.

2.1.7.2. Langkah Langkah Penggunaan Media Papan Perkalian

Menurut Zuliani dkk (2023) Langkah-langkah penggunaan papan perkalian yaitu :

1. Tentukan soal perkalian, contohnya 3×4
2. Ambil stik mengisi 3 buah wadah diisi dengan 4 buah stik
3. Disimpan di wadah ke 1, wadah ke , sampai dengan wadah ke 3
4. Hitung semuanya, wadah stik 1 sampai ditambah dengan wadah stik 2 dan ditambah dengan wadah stik 3
5. Lalu simpan hasilnya di kartu di papan pintar perkalian.

2.1.7.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Papan Perkalian

Menurut M Hasan (2021:53) “Kelebihan Media Papan Perkalian” sebagai berikut :

1. Menumbuhkan minat belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik.
2. Memperjelas makna sehingga pesta didik lebih mudah memahaminya.
3. Metode mengajar kan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.
4. Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti : mengamati, melakukan, dan mendemonstasikan dan sebagainya.

Sedangkan Kekurangan Penggunaan Media Papan Perkalian

1. Mengajar dengan menggunakan media papan perkalian memerlukan banyak waktu.
2. Siswa mudah bosan bila menunggu giliran jika penggunaan tidak tepat.
3. Siswa yang yang tidak bisa berkompetensi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

2.1.8 Matematika Di SD

2.1.8.1 Pengertian Matematika

Matematika adalah sebuah ilmu pasti yang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia. Menurut Rostina Sundayana (2016:2) “Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan”. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2016:185) “menyatakan “Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena tidak hanya mendukung penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Selain itu, matematika juga memberikan kontribusi nyata dalam pemecahan masalah sehari-hari dan dunia kerja.

2.1.8.2 Materi Pembelajaran Matematika Di SD

1.Perkalian Bilangan Cacah

Menurut Siti Nuryhayati (2015:160) “Perkalian adalah penjumlahan berulang dengan suku yang sama.



Gambar 2.1 Visual Buah Mangga

- Semua bagian dikalikan dengan 0 (nol) hasilnya sama dengan 0 (nol)
- Semua bilangan dikalikan dengan 1 (satu) hasilnya sama dengan bilangan itu

Contoh:

1. $3 \times 0 = 0$

2. $5 \times 1 = 5$

- Dalam perkalian bilangan berlaku sifat pertukaran $a \times b = b \times a$
- Perkalian dengan bilangan 2 merupakan penjumlahan dua bilangan yang sama.
- Perkalian merupakan penjumlahan berulang

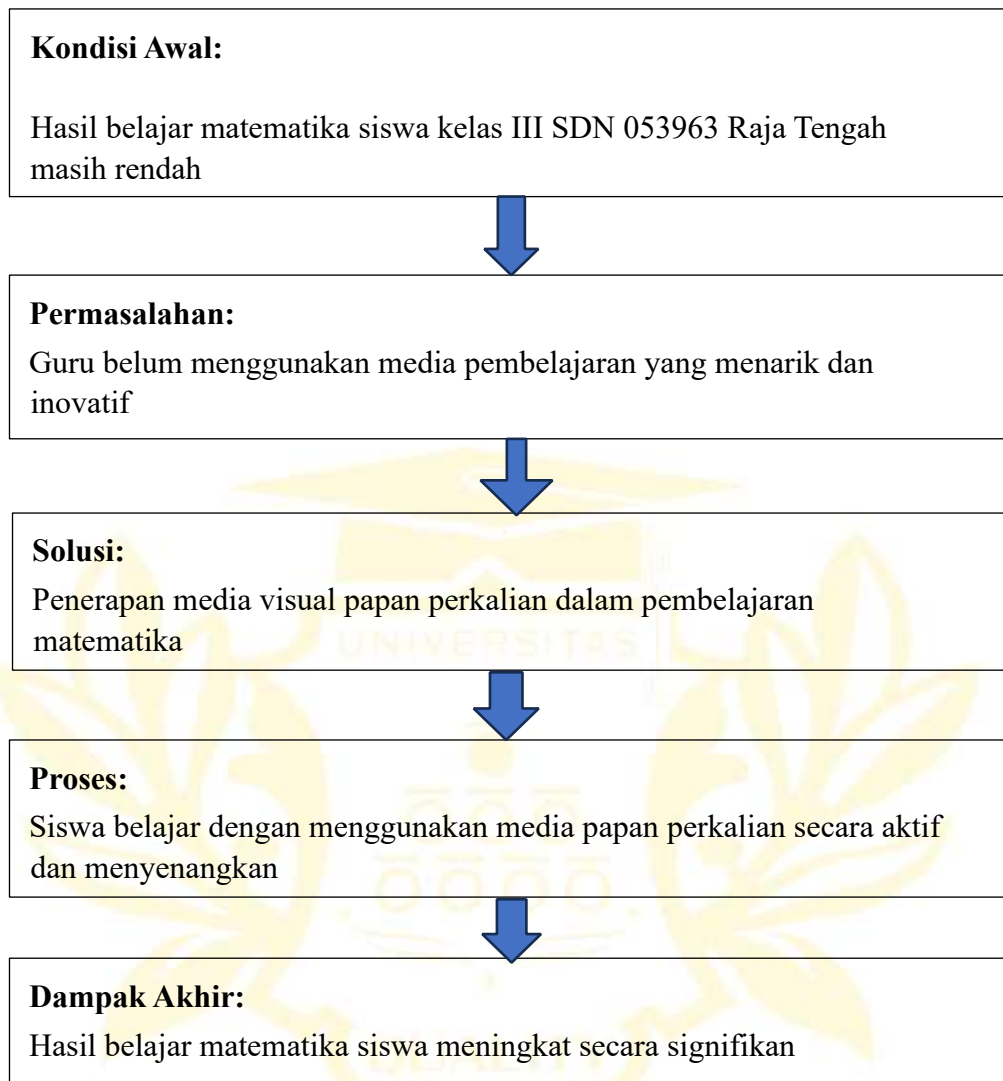
Contoh :

1. $2 \times 2 = 2 + 2 = 4$

2. $2 \times 5 = 5 + 5 = 10$

3. $3 \times 4 = 3 + 3 + 3 + 3 = 12$

2.2 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan di atas bahwa instruksi yang melakukan penelitian ini harus memperhatikan dan melakukan penelitian menyeluruh untuk memberikan siswa pengalaman pendidikan yang menarik dan relevan. Siswa kelas III di SD Negeri 053963 Raja Tengah mendapat banyak manfaat dari media papan perkalian. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik,serta penerapan pembelajaran melalui permainan, oleh karena itu sangat penting pembuatan papan perkalian sebagai media adalah contoh yang sangat baik. Siswa kelas III SD Negeri 053963

Raja Tengah masih memiliki sifat- sifat yang membuat mereka senang belajar sambil bermain.

Siswa kelas III SD Negeri 053963 Raja Tengah masih menyukai belajar sambil bermain, sehingga ini merupakan tahap operasional konkrit yang dapat mempertimbangkan bakat, minat, dan kualitas siswa lainnya dalam merancang tujuan pembelajaran. Oleh karena itu penelitian menggunakan atau membuat media papan perkalian untuk SD Negeri 953963 Raja Tengah.

2.3 Defenisi Oprasional

1. Belajar adalah proses untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan.
2. Hasil belajar pada hakekatnya adalah sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber lainnya di lingkungan sekolah.
4. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk membantu pembelajaran.
5. Media papan perkalian merupakan suatu alat yang dibuat sedemikian rupa berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat siswa untuk mencapai pembelajaran .
6. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah ruang dan bentuk.
7. Perkalian adalah bagian dari mata pelajaran matematika yang membahas operasi hitung bilangan cacah dengan cara menjumlahkan bilangan yang sama secara berulang. Tujuan dari pembelajaran materi ini adalah agar siswa mampu menjelaskan pengertian perkalian sebagai penjumlahan berulang.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis sangat berguna dalam penelitian. Tanpa hipotesis tidak ada perkembangan wawasan

atau pengertian ilmiah dalam mengumpulkan fakta-fakta yang relevan. Dalam hal ini yang penting adalah bahwa hipotesis tersebut harus di uji, harus dicari kecocokannya dengan fakta dan logika.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu: “Ada pengaruh signifikan penggunaan media papan perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 053963 Raja Tengah T.P 2025/2026

2.5 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Retri, S. W., Tanzimah, dan Suryani (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 05 Sembawa” menunjukkan bahwa penggunaan media papan perkalian berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas yang menggunakan media papan perkalian dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut, di mana kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi.

Selanjutnya, penelitian oleh Kamaladini, Kamaliyah, dan Kustandi (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5 di Kelas I Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media papan pintar efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami konsep pembelajaran melalui pendekatan visual dan aktivitas langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian lain oleh Yosiva, Hendrawan, dan Pratiwi (2021) dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) dan Katalog Ajaib (Kajib) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu” menunjukkan bahwa media papan pintar mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, mudah

memahami konsep perkalian dan pembagian, serta lebih aktif berpartisipasi selama kegiatan belajar berlangsung.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Zuliani, Agustini, dan Laily (2023) berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian melalui Media PKP2 (Papan Kantong Pintar Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan” menemukan bahwa penggunaan media PKP2 secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan hasil belajar siswa sebesar 32% setelah diterapkan selama tiga kali pertemuan.

Selain itu, Nariyah dan Santoso (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Papan Perkalian terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian di Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media papan perkalian mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, keaktifan, dan semangat belajar siswa. Media ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, konkret, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual seperti papan perkalian terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Media ini membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pendekatan visual dan praktik langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna. Penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya dan bertujuan untuk menguji kembali efektivitas media papan perkalian dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 053963 Raja Tengah.