

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian belajar**

Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungan. Menurut astriyani (2018) motivasi belajar tumbuh secara natural dari dalam diri dan tumbuh secara natural dari diri dalam diri dan tumbuh karna adanya ransangan dari pihak eksternal, seperti orang tua, guru, lingkungan.

Menurut Sudjana (2014:28) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses dapat ditinjau dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimanya dan lain-lain aspek yang ada pada individu seorang

Beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan belajar adalah sebuah proses aktif dan dinamis yang menyebabkan perubahan menyeluruh dalam diri individu, baik dalam aspek pengatahuan, sikap, maupun keterampilan, proses yang dipengaruhi oleh motivasi, yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan eksternal seperti keluarga, guru, dan kondisi sekitar.

##### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Dimiyanti dan Mudjiono (2013:3) hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh melalui interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau skor setelah dilakukan evaluasi atau tes. Menurut Nasution (2006:36) hasil belajar adalah buah dari interaksi antara proses belajar dan mengajar, yang umumnya tercermin melalui nilai dari berbagai bentuk evaluasi yang diberikan oleh guru, seperti ulangan harian, pekerjaan rumah, tes lisan selama proses pembelajaran, maupun tes akhir semester.

Suprijono (2012:7), “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif

Pendapat para ahli dapat disimpulkan hasil belajar adalah pencapaian yang dihasilkan dari interaksi antara kegiatan belajar dan proses mengajar, yang pada umumnya dinilai melalui berbagai bentuk evaluasi seperti tes, tugas, dan ulangan. Lebih dari sekadar nilai akademik, hasil belajar juga mencerminkan perubahan perilaku secara utuh, mencakup perkembangan berbagai aspek dalam diri manusia. Oleh karena itu, pemahaman terhadap hasil belajar harus bersifat menyeluruh, tidak terbatas atau terpisah-pisah.

### **2.1.3 Pengertian pembelajaran**

Moh.Suardi dan Syofrianisda, (2018:7) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut IAIS Sambas, (2029:21) mengatakan adalah proses intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sudjana (2012:28) menyatakan pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas Pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidik. pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Berdasarkan pengertian pendapat dari beberapa ahli diatas, Pembelajaran adalah sebuah proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung. Tujuan dari proses ini adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam menguasai pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk sikap, dan menanamkan nilai-nilai melalui penerapan prinsip- prinsip pendidikan dan teori-teori belajar.

#### **2.1.4 Pengertian mengajar**

H.M.Arifin mengajar adalah upaya dalam memberi rangsangan (stimulus) bimbingan, pengarahan, dan pendorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.mengajar sebagai suatu kegiatan menyampaikan bahan pelajaran kepada pelajar, agar dapat menerima, menanggapi, dan mengembangkan bahan Pelajaran itu. arifin (1978) bahwa mengajar adalah suatu rangkaian kegiatan penyampaian Pelajaran kepada murid,agar dapat menerima, dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut. Menurut Slameto (2015:29) mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru, dan setiap guru harus menguasainya serta tampil melaksanakan melaksanakan mengajar itu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan mengajar adalah suatu proses yang melibatkan kegiatan menyampaikan, membimbing, merangsang, mengarahkan, dan mendorong siswa agar terjadi proses belajar, sehingga siswa mampu menerima, memahami, menanggapi, dan mengembangkan bahan pelajaran yang diberikan.

#### **2.1.5 Pengertian pengaruh**

Pengaruh adalah daya menyebabkan sesuatu terjadi,sesuatu yang terdapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2015:1045) pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam atau sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya (Yosin,2021:1). Menurut Surakhmad (2012:1) pengaruh adalah kuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang muncul membentuk kepercayaan atau perubahan.

Berdasarkan pendapat paraahli di atas dapat disimpulkan Pengaruh merupakan kekuatan atau energi yang berasal dari individu, objek, atau suatu gejala tertentu yang mampu menyebabkan perubahan pada lingkungan sekitarnya, baik itu dalam hal perilaku, sikap, keyakinan, maupun kondisi

### 2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau kata pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Wibawanto (2017) menyatakan media Pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses Pendidikan, Pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat Pendidikan yang juga harus di perhitungkan

Hamka (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja menggunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Latuheru (1998:14) media pembelajaran adalah bahan, alat atau Teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan Media pembelajaran merupakan berbagai jenis sarana, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, seperti alat, bahan, atau metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau materi. Tujuan penggunaannya adalah untuk menarik perhatian, meningkatkan minat, memperjelas pemahaman, serta mendorong partisipasi aktif siswa agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal, efisien, dan bermakna.

### **2.1.6.1 Manfaat Media**

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar intraksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan memperlancar intraksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985). Ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran

1. Penyampaian materi Pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih intraktif .
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
5. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan Dimana saja dan kapan saja.

Hamalik (1986) menyatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan Materi pelajaran dapat disampaikan secara seragam, sehingga seluruh siswa memperoleh informasi yang setara. Pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan interaktif, yang membantu siswa lebih cepat menangkap isi materi. Hasil belajar siswa meningkat, karena mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Belajar dapat dilakukan dengan lebih fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat, sesuai kebutuhan siswa. Meningkatkan minat dan semangat belajar, serta memberikan dampak psikologis positif yang mendukung kesuksesan dalam belajar.

### **2.1.6.2 Fungsi media**

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode pengajaran dan media pembelajaran merupakan dua elemen yang sangat krusial karena keduanya saling berkaitan. Pemilihan metode pengajaran tertentu akan berdampak pada jenis media yang cocok digunakan, sehingga harus ada keselarasan antara metode dan media yang dipakai. Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai bagian dari sistem

pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang signifikan dalam mendukung kelancaran proses belajar.

Hamalik (dalam Azhar, 2017:19), menyatakan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, merangsang aktivitas belajar, serta memberikan dampak psikologis terhadap peserta didik. Sementara itu, Miarso (dalam Ali dan Evi, 2016:132- 133) menyatakan bahwa terdapat dua belas manfaat dari penggunaan media pembelajaran.

- 1) Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal;
- 2) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pembelajar;
- 3) Dapat melampaui batas ruang kelas;
- 4) Memungkinkan adanya interaksi langsung antar pelajar dan lingkungannya;
- 5) Menghasilkan keseragaman pengamatan
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru;
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar;
- 8) Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak;
- 9) Memberikan kesempatan kepada pelajar untuk belajar mandiri;
- 10) Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy) kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan
- 11) Mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dan;
- 12) Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pembelajar.

Dari beberapa pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa diketahui media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan mencegah akan terjadinya hambatan pada

proses pembelajaran, sehingga pesan atau informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat sampai secara efektif dan efisien.

### **2.1.7 Pengertian Media Magic Book**

Simamora (2019:97), Menyatakan Magic Box atau dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai kotak ajaib atau kotak misteri, merupakan sebuah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan, dan memiliki permukaan yang tidak tembus pandang. Disebut sebagai magic box karena kotak ini terbuat dari bahan seperti kardus atau tripleks dan ketika tertutup, isi di dalamnya tidak terlihat, sehingga siswa tidak mengetahui benda apa yang tersembunyi di dalamnya. Ketika kotak dibuka, barulah siswa dapat melihat isinya, yang memberikan unsur kejutan atau misteri—itulah sebabnya dinamakan kotak ajaib atau misteri. Permainan ini pada dasarnya bertujuan agar siswa menebak benda yang tersembunyi di dalam kotak.

Sementara itu, Pebriani (2012:4) menyatakan bahwa media magic box merupakan media visual yang telah dikreasikan dengan bentuk yang menarik dan tidak biasa. Penggunaannya melibatkan tiga aktivitas utama: melihat, mendengar, dan bergerak, sehingga dapat digabungkan dengan permainan interaktif. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis karena melibatkan kreativitas siswa secara aktif.

#### **2.1.7.1 Langkah-langkah Media Magic Book**

1. Pertama, Guru mengenalkan angka-angka yang ada pada media magic box yang berupa kartu huruf bergambar, selanjutnya guru menjelaskan persamaan dan perbedaan yang ada di masing masing angka
2. Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain menggunakan media magic box, contohnya yang diberikan guru mengambil kartu bergambar yang ada didalam box, kemudian menyebutkan kartu angka apa yang didapatkan setelah itu menunjuk angka yang tersedia di box
3. Guru memanggil siswa bergantian secara acak untuk maju kedepan mengambil kartu angka yang ada dalam box tersebut

4. Guru menyuruh siswa untuk mengucapkan angka dan gambar seperti ataupun benda yang huruf awalnya sama dengan huruf yang ada disisi kartu masing- masing
5. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menunjuk angka apa yang didapatkan yang sesuai kartu huruf yang ia ambil.
6. Guru mendampingi dan memotivasi siswa apabila ada yang mengalami kesulitan dalam membaca Angka yang ada dalam kartu

### **2.1.7.3 Kelebihan Media Megic Book**

Menurut Ni'mah (dalam Kusuma 2017:16) kelebihan Media Magic Book adalah

1. Banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti dalam metematika pada materi penjumlahan
2. Dapat ditegakan merupakan strategi pemebelajaran yang efektif dalam membuat pemebelajaran lebih efektif,intraktif dan mudah untuk diingat
3. Menyediakan umpan pembelajaran,karna bagi peserta didik,ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas
4. Menambah pengalaman baru bagi peserta didik karna memiliki aktivitas baru yang berbeda-beda
  - a) Dapat membangkitkan semangat yang ada dalam diri peserta didik
  - b) Menciptakan pembelajaran yang aktif
  - c) Mendapatkan pengetahuan yang baru dan wawasan yang luas
  - d) Membantu peserta didik mengingat pengetahuan yang di peroleh

### **2.1.7.4 Kekurangan Media Megic Book**

Menurut Ni'mah (dalam kasuma 2017:19) menyebutkan beberapa kekurangan Media *Magic Book*.

1. Waktu pengerjan cenderung lama.dalam pengerjaan Magic Book ini peneliti membutuhkan waktu lama +2 minggu untuk menyelesaikan Magic Book
2. Menuntut ketelitian yang ekstra.dalam pengerjaan Magic Book ini penelitian diajukan untuk lebih teliti pada saat menyusunn aktiviti dibutuhkan juga ketelitian dalam proses menggunting kertas sesuai pola

3. Biaya yang dikeluarkan lebih mahal dibandingkan dengan buku pada umumnya. Biaya yang dikeluarkan untuk membuat media Magic Book ini ternyata lebih mahal apa lagi dibandingkan dengan buku-buku pembelajaran pada umumnya

Menurut Nursela (2022:119): Menyebutkan beberapa kekurangan Magic Book

- a. Adanya font yang menimbulkan kesalahan pada penulisan rumus
- b. Waktu pengerjaan cukup lama
- c. Membutuhkan biaya yang mahal

Kesimpulan dari para ahli di atas Magic Book adalah sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang bersifat efektif dan kreatif, serta dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran siswa, khususnya dalam membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Meskipun demikian, penggunaannya memiliki sejumlah kendala, seperti memerlukan waktu yang cukup panjang, biaya yang tidak sedikit, serta adanya tantangan teknis. Oleh karena itu, penerapan media ini harus dipersiapkan secara cermat agar manfaatnya dapat dimaksimalkan oleh peserta didik.

### 2.1.8 Materi Pembelajaran

#### Penjumlahan dan Pengurangan

##### A. Penjumlahan

Penjumlahan digunakan untuk memperbanyak nilai atau angka dalam matematika tanda yang digunakan adalah (+) dibaca “tambah” contohnya:  $20+6=26$  dibaca menjadi dua puluh enam. penjumlahan juga mempunyai 2 jenis soal yakni soal dengan angka secara langsung, dan ada juga soal cerita. Dalam soal cerita penjumlahan biasanya ditulis dengan kata-kata datang lagi, membeli lagi, diberi lagi, mendapatkan lagi dan kata-kata yang masih memiliki arti yang sama konsep penjumlahan di SD:

1. Penjumlahan bilangan satu digit (misalnya  $5+2$ )
2. Penjumlahan bilangan dua digit (misalnya  $10+13$ )
3. Penjumlahan bilangan tiga digit (misalnya  $103+105$ )

4. Penjumlahan juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung uang atau benda

Perhatikan gambar bunga berikut ini :

$$2 + 2 = 4$$



**Gambar 2.1 Visual Bunga Matahari**

Penjumlahan juga dapat dihitung secara bersusun yaitu sebagai berikut

1.  $12$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + \\ \hline 17 \end{array}$$

2.  $15$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + \\ \hline 21 \end{array}$$

3.  $120$

$$\begin{array}{r} 20 \\ + \\ \hline 140 \end{array}$$

Pada Penjumlahan:

- Satuan dijumlahkan satuan
- Puluhan dijumlahkan puluhan
- Ratusan dijumlahkan ratusan Contoh soal:

1.  $7 + 6 = \dots$

2.  $12 + 13 = \dots$

3.  $24 + 14 = \dots$

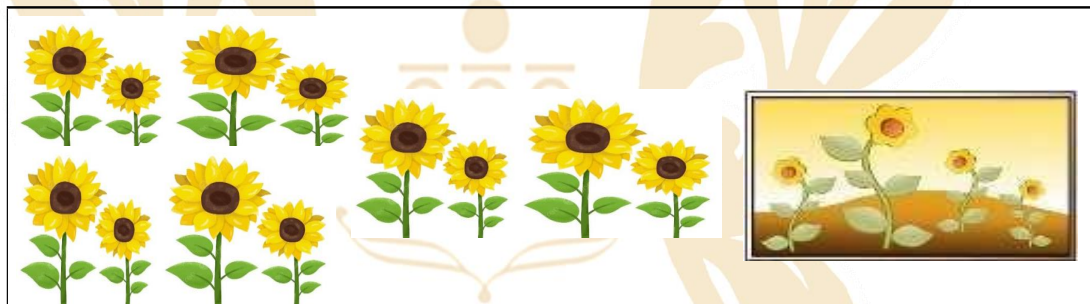
4.  $120 + 115 = \dots$

### B. Pengurangan

Nilai dari pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan. Apabila penjumlahan digunakan untuk memperbesar sebuah nilai dalam matematika, maka pengurangan tujuannya adalah untuk memperkecil nilai. Tanda yang digunakan untuk melambangkan pengurangan adalah (-) dibaca dengan “dikurang”. Contohnya:  $8 - 4 = 4$  dibaca sepuluh kurang lima sama dengan lima.

Perhatikan gambar apel berikut ini :

$$8 - 4 = 4$$



**Gambar 2.2 Visual Bunga Matahari**

Pengurangan juga dapat dihitung secara tersusun yaitu sebagai berikut:

1. 9

$$\begin{array}{r} \underline{3} - \\ 6 \end{array}$$

6

2. 30

$$\begin{array}{r} \underline{10} - \\ 20 \end{array}$$

20

3. 150

$$\begin{array}{r} \underline{100} - \\ 50 \end{array}$$

50

Pada pengurangan:

- Satuan dikurangkan satuan
- Puluhan dikurangkan puluhan
- Ratusan dikurangkan

Ratusan Contoh soal:

2.  $9 - 5 = \dots$
3.  $30 - 10 = \dots$
4.  $80 - 35 = \dots$
5.  $200 - 110 = \dots$

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan yang lebih baik, mulai dari yang tidak tahu menjadi tahu, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri maupun dalam lingkungan sekitar. Media merupakan alat bantu mengajar yang sangat berperan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran terlebih pada era digital. Jenis media juga cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, maupun materi yang disampaikan oleh guru. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil dalam menggunakan media. Dalam pemilihan media, guru harus mempunyai kriteria ataupun indikator yang tepat, karena tidak semua media pembelajaran cocok digunakan untuk semua topik pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran di kelas, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas, maka dari itu penulisan menggunakan media Magic Book pada penelitian ini. Penggunaan media ini akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika. Media Magic Book ini digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat berlangsung dengan baik dan kondusif. Peserta didik juga bersemangat dalam proses pembelajaran serta siswa dapat mampu membawa pengaruh terhadap hasil belajar khususnya pada materi penjumlahan

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Megic Book berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran matematika, yang selanjutnya sejauh mana akan dibuktikan pada hasil penelitian ini.

### **2.3 Defenisi Oprasional**

1. Media Megic Book merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan dan menyajikan sebuah informasi yang ditampilkan pada Megiv Book yang berisi mengenai gambar, huruf maupun angka, yang dapat membuat siswa lebih tertarik pada Pelajaran, khususnya pada mata Pelajaran matematika
2. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat menyalurkan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Magic Book merupakan media pembelajaran berbasis buku interaktif yang dilengkapi dengan elemen visual, narasi, atau fitur digital tertentu yang dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi matematika melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan memicu rasa ingin tahu.
4. Konsep matematika adalah seperangkat pengetahuan yang mencakup pengertian, simbol, operasi, dan hubungan antar bilangan atau bentuk-bentuk geometri, yang menjadi fokus dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah peserta didik.
5. Matematika adalah bidang studi yang mempelajari tentang bilangan, ruang, pola, dan hubungan logis, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, berpikir sistematis, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, yang dalam pembelajaran ini disampaikan melalui media Magic Book di kelas II SD.

### **2.4 Hipotesis penelitian**

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Adanya Pengaruh

Media Pembelajaran Magic book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah Pada Pokok Bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Tahun Pelajaran 2025/2026''.

