

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PAPAN PINTAR PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI 78/X KAMPUNG SINGKEP

Yuliana¹, Tika Sari²

^{1,2}Universitas Islam negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email: ya787256@gmail.com¹, tikasari@uinjambi.ac.id²

Abstrak

Berdasarkan observasi awal, kemampuan perkalian siswa kelas II pada bagian perkalian 2 sampai dengan perkalian 3 itu masih tergolong dalam kemampuan rendah, yang bisa jadi disebabkan oleh media yang digunakan cukup monoton. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menawarkan ataupun menerapkan media permainan papan pintar perkalian sebagai sarana pembelajaran. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan hasil belajarnya karena cara penerapannya menggunakan konsep bermain sambil belajar, agar kebosanan dalam pembelajaran hilang dan tergantikan dengan perasaan senang pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dilihat dari tabel hasil persentase ketuntasan nilai siswa yang ada pada tahapan pra siklus yaitu 65,3 (Kurang), lalu saat dilakukan tahapan siklus I, yaitu mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 70,6 (Cukup), dan kemudian setelah dilakukannya tahapan kegiatan pada siklus II terjadinya peningkatan hasil yang diperoleh menjadi 86(baik sekali).

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media, Papan Pintar Perkalian.

Abstract

Based on initial observations, the multiplication skills of second-grade students in the 2 to 3 multiplication range are still classified as low, which may be due to the use of monotonous teaching media. Based on these findings, the researcher proposes or implements a smart multiplication board game as a learning tool. The aim is to enhance cognitive abilities and learning outcomes, as the implementation method employs the concept of learning through play, thereby eliminating boredom in the learning process and replacing it with a sense of enjoyment during the learning process. This study used a classroom action research design. The study consisted of two cycles, each cycle comprising four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The data collection techniques used in this study were observation, interviews, tests, and documentation. The results of this study indicate that, as shown in the table of percentage completion rates, student scores in the pre-cycle stage were 65,3 (not enough). During the first cycle stage, there was a significant increase to 70,6 (enough), and after the activities in the second cycle stage, the results improved further to 86 (very good).

Keywords: Learning Outcomes, Media, Smart Multiplication Board.

PENDAHULUAN

Belajar adalah bagian tak terpisahkan dari perjalanan hidup manusia. Proses ini bisa terjadi di segala waktu dan tempat, meskipun masih banyak yang memandangnya hanya sebagai kegiatan biasa. Pandangan seperti itu kurang tepat, karena sesungguhnya belajar merupakan usaha sadar yang ditempuh seseorang untuk mengalami perubahan perilaku. Perubahan tersebut bisa tampak dalam tindakan tertentu maupun dalam diri secara menyeluruh, yang muncul sebagai hasil dari pengalaman yang dijalani (Setiawan, 2017). Dengan demikian, belajar bukan sekadar aktivitas rutin, tetapi proses transformasi yang membawa perubahan bermakna dalam diri peserta didik.

Hasil belajar menjadi indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya ditunjukkan dalam bentuk nilai, baik berupa angka mentah maupun nilai yang telah diakumulasikan, serta perilaku yang tercermin pada diri peserta didik (Tisza Rizky Melinda, 2018). (Rohil, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara itu, (Motoh et al., 2022) menegaskan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melewati

proses pengalaman belajar. Berdasarkan berbagai pandangan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar memegang peranan sentral dalam mengukur sejauh mana peserta didik berhasil menguasai kompetensi yang menjadi target pembelajaran.

Evolusi kurikulum merupakan faktor krusial yang menentukan mutu pencapaian belajar peserta didik. Kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan sebagai respons terhadap tuntutan zaman. Saat ini, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka yang dianggap lebih sesuai dengan perkembangan teknologi, sosial, serta kebutuhan era modern. Kurikulum ini membuka kesempatan bagi sekolah untuk menyesuaikan proses pembelajaran sesuai kebutuhan unik peserta didik. Sasaran utamanya adalah mencetak peserta didik yang tangguh, mandiri, kreatif, dan proaktif melalui penggunaan berbagai media pembelajaran yang beragam dan inovatif (kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2025).

Namun demikian, keberhasilan kurikulum tidak dapat dilepaskan dari efektivitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik menuntut keterlibatan berbagai komponen, termasuk guru, peserta didik, kepala sekolah, dan

orang tua. Guru dituntut untuk mengoptimalkan seluruh elemen pembelajaran sehingga peserta didik mampu mencapai kompetensi yang ditetapkan. Pada jenjang sekolah dasar, proses ini menghadapi tantangan khusus, karena anak-anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain dibandingkan belajar. Karenanya, diperlukan strategi yang inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tetap terlibat dan terhindar dari rasa bosan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis game edukasi. Media ini tidak sekadar menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif mendorong partisipasi aktif peserta didik. (Risqi & Siregar, 2023) memperkenalkan media papan pintar perkalian yang dikombinasikan dengan sistem permainan. Dalam penerapannya, guru menjelaskan materi, memperkenalkan cara menggunakan papan, lalu peserta didik bermain secara berkelompok untuk menyelesaikan soal perkalian. Kelompok yang lebih cepat menjawab menjadi pemenang. Melalui mekanisme ini, siswa dilatih untuk aktif, berkompetisi sehat, serta memahami materi dengan lebih mudah.

Penerapan media papan pintar perkalian memiliki potensi besar khususnya pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran fundamental yang berperan sebagai dasar untuk mempelajari ilmu lainnya. (Yudha, 2018) menekankan bahwa tujuan pembelajaran matematika tidak hanya agar siswa menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep yang saling berkaitan. Sayangnya, matematika sering dianggap sulit, terutama oleh siswa sekolah dasar. Dengan adanya media berbasis permainan, pembelajaran matematika dapat dikemas lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep dasar perkalian secara menyenangkan.

Observasi di SD Negeri 78/X Kampung Singkep menunjukkan bahwa hasil belajar matematika, khususnya pada materi perkalian kelas II, masih rendah. Dari 15 siswa, hanya 2 siswa yang mampu menguasai perkalian 1, 2, dan 3, sementara 4 siswa sama sekali belum dapat menghafal. Selain itu, metode yang digunakan guru masih dominan ceramah, hafalan, dan penggunaan media sederhana seperti sampul buku. Pola ini cenderung membuat siswa pasif dan kesulitan dalam menguasai materi. Kondisi tersebut menjadi alasan perlunya penerapan media

pembelajaran inovatif agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu juga telah membahas efektivitas media papan pintar. (Putri & Kasriman, 2022) meneliti penggunaan papan pintar pada pembelajaran membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas I, sementara (Bopo et al., 2023) menekankan penggunaannya untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. (Hasna Nur Afifah dan Meita fitrianawati, 2021) mengembangkan media Panlintarmatika untuk perkalian di sekolah dasar, sedangkan (Astari, 2023) meneliti perannya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kompetensi dasar perkalian. Meski demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik menggunakan media papan pintar berbasis game edukasi pada kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian ini menjadi penting karena mencoba menjelajahi area yang masih jarang diteliti, yaitu penerapan media papan pintar perkalian berbasis game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berarti bagi pengembangan strategi pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Dengan menghadirkan pendekatan

yang lebih atraktif, proses belajar tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa, sehingga pencapaian hasil belajar dapat optimal.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu pendekatan yang memadukan kerangka penelitian dengan tindakan praktis guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. (Muparok, 2013). Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 78/X Kampung Singkep, Kecamatan Muara Sabak Barat, Kabupaten Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya bulan Maret hingga April. Subjek penelitian adalah 15 peserta didik kelas II yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan, sedangkan objek penelitian difokuskan pada peningkatan aspek kognitif mata pelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi papan pintar perkalian. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagaimana model PTK menurut

Kemmis & McTaggart. Siklus kedua disusun berdasarkan refleksi dari siklus pertama sebagai bentuk penyempurnaan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Instrumen penelitian ini mencakup lembar observasi, lembar tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan wali kelas II, pengamatan langsung di kelas, serta angket yang diberikan kepada peserta didik. Sementara itu, data sekunder bersumber dari dokumen sekolah seperti profil sekolah, RPP, modul ajar, dan catatan nilai perkembangan siswa. Proses pengumpulan data melibatkan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Wawancara dimanfaatkan untuk menggali permasalahan pembelajaran dari perspektif wali kelas, observasi digunakan untuk merekam aktivitas siswa selama pembelajaran, tes diterapkan untuk menilai aspek kognitif melalui soal tertulis maupun lisan, dan dokumentasi berfungsi melengkapi data dengan arsip nilai, modul, serta dokumen resmi sekolah.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, di mana data dianalisis

berdasarkan hasil observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi pada setiap siklus pembelajaran. Aktivitas peserta didik dianalisis dengan rumus persentase $P = A/B \times 100\%$, sedangkan hasil belajar dihitung menggunakan skor rata-rata yang dimodifikasi dari rumus Noor Aristiyana (2024). Untuk memastikan validitas data, diterapkan teknik triangulasi dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen terkait. Keberhasilan penelitian diukur dari peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan standar ketuntasan minimal 75% (KKTP). Peserta didik dianggap berhasil jika setidaknya 75% siswa mencapai skor ini, dengan kategori pencapaian yang merujuk pada tabel indikator keberhasilan (Astari, 2023): 86–100% (sangat baik), 76–85% (baik), 66–75% (cukup), dan 0–65% (kurang).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang terkumpul melalui teknik observasi menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Rata-rata persentase keberhasilan belajar siswa pada tahap pra-siklus tercatat sebesar 65%, meningkat menjadi 71% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 86% pada siklus

II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan papan pintar perkalian secara signifikan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika.

2. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa tercatat 62,5% pada siklus I dan meningkat tajam menjadi 82,9% pada siklus II. Hal ini memperlihatkan peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika melalui pemanfaatan media visual. Selain itu, peningkatan ini juga mencerminkan kemampuan guru yang semakin baik dalam mengelola kelas sehingga mampu mendorong aktivitas belajar peserta didik secara signifikan.
3. Rata-rata persentase aktivitas mengajar guru tercatat 67,5% pada siklus I, lalu meningkat menjadi 88,6% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola kelas semakin meningkat, yang berdampak langsung pada peningkatan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media permainan papan pintar perkalian.

Berdasarkan analisis data, diperoleh informasi bahwa pada pelaksanaan siklus I,

hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas dan pencapaian belajar siswa masih belum optimal. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada kedua aspek tersebut. Data rinci yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1) Lembar Observasi

Lembar observasi berfungsi sebagai panduan dalam mengamati aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari lembar observasi ini dimanfaatkan oleh peneliti dan pengamat sebagai bahan refleksi atas pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan serta sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun hasil observasi yang diperoleh oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Hasil Analisis Data
Observasi Siswa

Skor Aktivitas	Rata-Rata
Siklus I	62,5%
Siklus II	82,9%
Peningkatan	20,4%

Seperti terlihat pada tabel di atas, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media

permainan papan pintar perkalian dalam pembelajaran Matematika mampu mendorong partisipasi dan keaktifan belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri 78/X Kampung Singkep.

Adapun persentase aktivitas belajar peserta didik disajikan dalam bentuk diagram, yakni sebagai berikut:



Gambar 1 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Sementara itu, hasil observasi terhadap aktivitas guru yang dicatat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Interpretasi Hasil Analisis Data Observasi Guru

Skor Aktivitas	Rata-Rata
Siklus I	67,5%
Siklus II	88,3%
Peningkatan	20,8%

Adapun persentase aktivitas belajar peserta didik disajikan dalam bentuk diagram, yakni sebagai berikut:



Gambar 2 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru

2) Tes

Tes dilakukan untuk mengukur pencapaian belajar siswa. Hasil dari tes ini digunakan oleh peneliti sebagai bahan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, sekaligus sebagai pedoman untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun hasil tes yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Seperti terlihat pada tabel di atas, hasil tes belajar siswa menunjukkan peningkatan dari pra-siklus dengan persentase keberhasilan 65%, menjadi 71% pada siklus I, dan meningkat lebih jauh menjadi 86% pada siklus II. Persentase kenaikan dari pra-siklus ke siklus I tercatat 6%, sedangkan kenaikan pada siklus II mencapai 15%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan papan pintar perkalian secara signifikan meningkatkan kemampuan belajar Matematika siswa

kelas II di Sekolah Dasar Negeri 78/X Kampung Singkep.

Persentase pencapaian hasil tes kemampuan belajar siswa pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam diagram berikut:

Gambar 3 Persentase Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

Dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) ini dirancang untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pemanfaatan media permainan papan pintar perkalian. Seluruh proses pembelajaran dirancang mengikuti tahapan penggunaan media tersebut, dan hasil pelaksanaannya menunjukkan efektivitas yang cukup tinggi pada mata pelajaran Matematika kelas II di SDN 78/X Kampung Singkep. Keberhasilan ini tampak jelas melalui peningkatan aktivitas belajar siswa maupun guru selama kegiatan berlangsung. Penggunaan papan pintar perkalian mampu menghadirkan situasi belajar yang kontekstual serta terbuka, sehingga mendorong siswa lebih kritis, kreatif, dan terlibat dalam membangun pengetahuan baru. Selain menekankan pemahaman konsep, permainan ini juga membangkitkan motivasi dan antusiasme belajar siswa.

Observasi di kelas menunjukkan perubahan perilaku belajar siswa yang nyata sebelum dan sesudah penerapan media. Aktivitas siswa dari pra-siklus, ke siklus I, hingga siklus II terus menunjukkan tren meningkat hingga melampaui indikator keberhasilan. Manfaat penerapan media permainan ini terlihat pada beberapa aspek: siswa yang semula pasif, tidak fokus, dan lamban dalam mengumpulkan tugas, beralih menjadi lebih aktif, teratur, dan disiplin. Anak-anak yang awalnya enggan bertanya mulai terbiasa mengajukan pertanyaan maupun menjawab, bahkan berani menyampaikan pendapatnya sendiri di depan kelas. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa papan pintar perkalian berperan signifikan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran Matematika di kelas II SDN 78/X Kampung Singkep.

Sebelum adanya intervensi media, pembelajaran perkalian berlangsung dengan metode konvensional. Guru banyak menggunakan ceramah dan hafalan tabel perkalian dari sampul buku atau buku paket. Siswa diminta mengulang hafalan secara lisan, namun tanpa pemahaman mendalam. Cara ini dinilai kurang efektif karena cepat menimbulkan kebosanan, membuat siswa

sulit berkonsentrasi, dan hanya mendorong hafalan mekanis. Akibatnya, ketika soal perkalian diberikan dalam konteks berbeda, banyak siswa kesulitan menyelesaikannya. Hasil pra-siklus menunjukkan ketuntasan hanya 65,3 dengan sebagian besar siswa belum mampu mengerjakan perkalian sederhana. Temuan ini sejalan dengan (Hamidah & Ain, 2022) yang menyatakan bahwa pola belajar monoton, minim interaksi, dan tanpa media menarik membuat motivasi siswa menurun, khususnya pada Matematika. Setelah diterapkan papan pintar pada siklus I, suasana kelas berubah drastis. Siswa terlihat antusias melalui aktivitas bermain, seperti mengambil kartu soal dari kotak misteri, memindahkan pion di papan, dan menguji jawaban menggunakan media. Ketuntasan belajar pun meningkat menjadi 70,6.

Refleksi siklus I mengungkapkan masih adanya hambatan, misalnya beberapa siswa kebingungan memahami aturan permainan. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan penyempurnaan, antara lain dengan memberikan sesi latihan, penjelasan aturan lebih bertahap, serta motivasi tambahan bagi siswa yang kurang percaya diri. Perbaikan ini membuahkan hasil, di mana ketuntasan belajar melonjak hingga 86 dengan kategori baik sekali. Hasil ini sejalan

dengan penelitian Risqi & Siregar (2023) yang menegaskan bahwa papan pintar perkalian meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, serta diperkuat oleh Astari (2023) yang membuktikan bahwa media ini efektif dalam mempercepat penguasaan dasar perkalian lewat aktivitas visual konkret.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pandangan Bruner (dalam Arsyad, 2014) bahwa representasi konkret mampu menjembatani pemahaman konsep abstrak, serta memperkuat teori Piaget mengenai efektivitas belajar anak usia sekolah dasar melalui aktivitas bermain. Jika dibandingkan dengan penelitian Hasna Nur Afifah & Meita Fitriawanawati (2021) yang mengembangkan media Papan Perkalian Pintar Matematika, penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan media papan pintar, tetapi berbeda karena menambahkan unsur permainan edukatif. Hal tersebut tidak hanya meningkatkan capaian akademik, melainkan juga motivasi dan keaktifan siswa.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan media papan pintar perkalian tidak sekadar memperbaiki hasil belajar kognitif, melainkan juga berhasil mengubah pembelajaran yang awalnya

pasif menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini efektif mengurangi kejenuhan, meningkatkan variasi strategi guru, dan memperkuat keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan sangat layak dijadikan alternatif pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Matematika yang membutuhkan penguasaan konsep dan keterampilan berhitung seperti perkalian

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan papan pintar perkalian efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Proses pembelajaran yang semula pasif, membosankan, dan minim interaksi berubah menjadi lebih aktif, interaktif, serta menyenangkan. Siswa yang sebelumnya kurang termotivasi kini terlihat lebih antusias, fokus, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Keberhasilan ini tidak lepas dari konsep belajar sambil bermain yang diterapkan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada dua siklus penelitian.

Peningkatan hasil belajar terlihat jelas pada setiap tahap penelitian. Pada pra siklus,

ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 65,3 dengan kategori kurang. Setelah tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 70,6 dengan kategori cukup. Kemudian pada siklus II, skor hasil belajar siswa naik signifikan hingga 86 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media papan pintar perkalian terbukti mampu membantu siswa memahami konsep perkalian, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran Matematika di kelas II SD Negeri 78/X Kampung Singkep.

Saran

Bagi guru, penggunaan media papan pintar perkalian dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran Matematika yang kreatif dan interaktif, khususnya pada materi dasar seperti perkalian. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakannya secara berkelanjutan, baik di dalam kelas maupun sebagai kegiatan tambahan di luar penelitian. Selain itu, guru dapat mengombinasikan media ini dengan metode pembelajaran lain seperti kooperatif atau berbasis proyek agar siswa memperoleh

pengalaman belajar yang lebih variatif dan bermakna.

Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan memfasilitasi ketersediaan media semacam papan pintar perkalian, baik melalui pengadaan langsung maupun hasil kreativitas guru dan siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini untuk materi dan jenjang yang lebih luas, misalnya perkalian bilangan besar, pembagian, atau operasi campuran. Siswa sendiri diharapkan dapat memanfaatkan papan pintar perkalian tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah sebagai sarana latihan bersama orang tua atau teman sebaya. Dengan saran ini, media papan pintar perkalian diharapkan dapat terus digunakan dan dikembangkan, tidak hanya di SD Negeri 78/X Kampung Singkep, tetapi juga di sekolah dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astari, A. R. (2023). Meningkatkan Pemahaman SSiSwa Pada Pembelajaran Matematika Kompetensi Dasar Perkalian Dengan Media Papan Perkalian Pintar Di Sekolah Dasar. *A n t o l o g i U P I*, 5(1), 1–12.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468–480. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1998>
- Hamidah, N., & Ain, S. Q. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn 09 Maredan. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 321–332.
- Hasna Nur Afifah dan Meita fitrianawati. (2021). No Title. *Ilmiah Pendidikan*, 2(pengembangan media Panlintarmatika (Papan perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar), 1.
- kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2025). *kurikulum Merdeka*. Minggu, 19 Januari 2025.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17.

- Muparok, A. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Mempertahankan Kemerdekaan Ri Melalui Media Visual Pada Pembelajaran Ips. *Perpustakaan.Upi.Edu*, 1–10.
- Putri, R., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.271>
- 6
- Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 1–9.
- Rohil, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Perdagangan Internasional Dengan Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS) Pada Siswa Kelas *Jurnal Pendidikan Lampu*, 26–35.
- Setiawan. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, August, 200.
- TISZA RIZKY MELINDA. (2018). Skripsi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. *Skripsi*, 122–123.
- Yudha, C. B. (2018). Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 207–220.