



The Effect of Fraction Board Learning Media on Students' Learning Outcomes in Mathematics at SDN 08 Tiumang

Ratnawati¹, Dwi Novri Asmara², Delvi Suryanti³

delvisuryanti69@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRAK

This research was motivated by the mathematics learning process that has not been optimal, as it has not yet utilized engaging learning media. As a result, students' learning outcomes have been unsatisfactory. Therefore, this study aimed to apply fraction board learning media to help students achieve learning objectives more effectively. The purpose of this study is to determine the influence of fraction board learning media on students' learning outcomes in mathematics at SDN 08 Tiumang. This study employed a Pre-Experimental Design using the One Group Pretest–Posttest type. The design involved only one group, which was the experimental group from the third grade at SDN 08 Tiumang. The data collection technique used was testing. Furthermore, data analysis was conducted using SPSS 25, which involved two stages: a normality test and a hypothesis test. The results of the study indicate that the implementation of the fraction board learning media positively affected the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 08 Tiumang. This is evidenced by the students' posttest scores. In the normality test, if the significance value is greater than 0.05, the data is normally distributed; if it is less than 0.05, the data is not normally distributed. The normality test results showed a pretest significance value of $0.889 > 0.05$ and a posttest significance value of $0.966 > 0.05$, indicating that the learning outcome data in the experimental class is normally distributed. Furthermore, the hypothesis test using the paired sample t-test at a 95% significance level ($\alpha = 0.05$) showed that the p-value (sig. 2-tailed) was $0.000 < 0.05$. According to the hypothesis testing criteria, this means that H_0 is accepted and H_a is rejected.

Kata Kunci: Learning Outcomes, Mathematics, Learning Media, Fraction Board, Fractions.

PENDAHULUAN

Pada Kurikulum Merdeka saat ini mendasarkan pada paradigma pendidikan yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini menekankan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung pada individual siswa, serta memberikan ruang partisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk memahami materi (Setiani et al., 2024). Dalam pendekatan pembelajaran siswa diajak untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok dengan berbagai kegiatan yang mendorong pemahaman konsep siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan menerapkan konsep dalam proyek yang nyata dengan kehidupan sehari-hari dan pendekatan berpusat pada siswa. Pendekatan ini membawa pengaruh dalam proses pembelajaran di mana guru menjadi fasilitator dan pemandu dalam proses pembelajaran, sementara siswa aktif terlibat dalam pengetahuan dan keterampilan. Sehingga pendekatan ini akan membantu dalam evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.



Matematika adalah bagian dari pembelajaran pada setiap tahapan baik sekolah dasar, menengah, maupun akademik. Matematika merupakan mata pelajaran yang ada disekolah dasar dan sangat membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan menghitung atau angka-angka. Pembelajaran matematika yang diterapkan di SD yaitu bagian-bagian matematika yang dipilih untuk mengembangkan kemampuan siswa dan membentuk kepribadian siswa agar menjadi lebih baik lagi serta berpedoman ke perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi, oleh karena itu, penguasaan pada matematika mutlak harus diperlukan dan konsep matematika harus dipahami sejak dini oleh siswa. Karena belajar matematika adalah suatu syarat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya (Ratnawati & Prasetyo, 2024). Pada pembelajaran matematika tentang strategi pembelajaran yang efektif merupakan sebuah tantangan bagi seorang guru dan juga dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari permasalahan hitung menghitung, maka dari itu setiap orang baik siswa maupun guru perlu menguasai matematika dengan baik agar bisa memecahkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga memberikan siswa untuk berpikir logis, kreatif, dan kritis, serta mampu bekerja sama antar satu dengan yang lainnya (Aziz & Zakir, 2022).

Pembelajaran matematika sangat penting bagi siswa karena memberikan kesempatan untuk membangun konsep-konsep matematika tersebut. Tujuannya dari pendekatan ini agar siswa sangat antusias dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, matematika berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dengan jelas dan menyelesaikan berbagai permasalahan. Pembelajaran matematika sebaiknya mengikutsertakan siswa secara langsung saat belajar mengajar, misalnya siswa dilibatkan untuk mengidentifikasi konsep dari pecahan sederhana dengan menggunakan media yang relevan (Friska et al., 2023). Namun, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, oleh karena itu penting untuk menyesuaikan metode pembelajaran yang efektif agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, yang muatannya lebih optimal sehingga siswa mempunyai waktu yang lebih lama untuk memahami konsep dan memperkuat kompetensi. Selanjutnya dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya fokus pada materi saja tetapi juga memberi kemandirian kepada siswa, kepala sekolah, dan guru dalam memilih pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Menurut (Wijayanti & Lestari, 2022) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan siswa. Tidak hanya itu pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan optimal, karena proses pembelajaran sepanjang hayat. Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Hasil belajar merupakan perilaku siswa yang dimana dilihat dari pengalaman siswa ketika berinteraksi dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari (Anggraini, dkk., 2014:95) dalam (Selvia & Ratnawati, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 08 Tiumbang terutama pada kelas III ditemukan permasalahan bahwa adanya ketidaksesuaian antara model dan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa, dimana siswa kelas III ini memiliki rentang usia dari umur 8-9 tahun yang artinya siswa masih sangat bergantung pada pengalaman belajar yang bersifat konkret atau pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan siswa juga mudah untuk memahami baik dalam proses pembelajaran maupun dilingkungan dirumah. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai bisa dilihat dari siswa yang telah memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Akan tetapi, proses pembelajaran di kelas III ini masih bersifat konvensional dikarenakan tidak sesuai model dan metode dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa dikelas III dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang tepat yaitu siswa suka belajar sambil bermain dan belajar dengan berkelompok karena ketika siswa menggunakan metode ini siswa sangat bersemangat untuk belajar dan mereka bisa menyampaikan ide satu sama lain untuk menyelesaikan permasalahan, sedangkan pembelajaran dikelas masih terlalu monoton dengan menjelaskan materi saja tanpa melihat karakteristik siswa, karena itu mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk mengetahui tentang materi yang dijelaskan, siswa akan merasa bosan, dan pembelajaran tidak menarik.

Selain melakukan wawancara bersama siswa, selanjutnya dilakukan wawancara bersama guru kelas III mengenai proses pembelajaran dikelas, yang dimana di SDN 08 Tiumang tidak semua pelajaran menggunakan media pembelajaran hanya sebagian saja terutama pada mata pelajaran matematika tidak menggunakan media pada proses pembelajaran karena kurangnya media yang terdapat di SD. Jika metode yang digunakan tidak tepat maka bisa membuat siswa susah untuk memahami materi pelajaran dan membuat siswa tidak fokus ke pelajaran seperti mengganggu temannya dan sering izin keluar kelas, dan hal ini juga bisa berpengaruh ke hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas III SDN 08 Tiumang

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	3	37,5%
2	Tidak Tuntas	5	62,5%
Jumlah siswa 8			

Berdasarkan Tabel 1.1 diatas terlihat hasil belajar matematika siswa masih rendah, dimana siswa yang tuntas hanya 3 orang dan tidak tuntas 5 orang. Maka dari itu, guru perlu memahami karakteristik siswa apakah gaya belajarnya visual, auditori, atau kinestetik karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Misalnya, siswa lebih dominan dengan gaya belajar visual maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara langsung untuk memahami konsep materi pelajaran dan jika siswa suka pembelajaran yang berkelompok guru bisa menerapkan model pembelajaran yang kolaboratif agar tidak membosankan.

Hakikatnya untuk memahami konsep abstrak dalam proses pembelajaran solusi yang bisa digunakan yaitu diperlukannya media pembelajaran atau media yang konkret bisa dilihat langsung oleh siswa dan bisa diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari terutama pada pelajaran matematika. Salah satu media yang bisa diterapkan yaitu media papan pecahan yang merupakan alat peraga dan bisa membuat siswa lebih memahami akan konsep dari pecahan karena media ini menggunakan gaya belajar yang berbentuk visual dan kinestetik. Dimana siswa bukan hanya bisa melihat langsung media yang diterapkan akan tetapi siswa juga bisa mencoba langsung medianya.

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa sehingga siswa paham akan dengan materi yang dijelaskan dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Mulyani & Yatri, 2022) mengatakan penggunaan media pembelajaran pecahan efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai konsep matematika tentang materi papan pecahan. Siswa juga dapat membedakan berbagai jenis bilangan pecahan misalnya $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan seterusnya. Media papan pecahan yaitu media yang bisa mempermudah siswa untuk memahami konsep tentang materi pecahan. Materi pecahan ini juga bisa untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya membagi 1 potong pizza ke beberapa bagian, untuk mengetahui berapa orang yang akan mendapat bagian pizza maka menggunakan konsep pecahan. Penggunaan media papan pecahan ini akan membuat proses pembelajaran yang menyenangkan.

Selanjutnya salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Jeni Ulandani et al., 2023), yang

berjudul pengaruh media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas III materi pecahan sederhana pembelajaran matematika SD terdapat permasalahan yang sama dengan penulis bahwasanya dalam proses pembelajaran masih terlihat konvensional dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Dan adanya keterbatasan alat bantu atau penunjang dari sekolah sehingga mengakibatkan siswa cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dan tidak bersemangat. Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan bahwa dengan menggunakan media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas III materi pecahan sederhana terdapat pengaruh dan hasil belajarnya meningkat. Sampel penelitian menggunakan 2 kelas dipilih secara random *sampling* yaitu siswa III A dan III B di SD Negeri 09 Pedamaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis eksperimen. Metode analisis data peneliti menggunakan analisis kuantitatif menggunakan uji independent t test diketahui nilai sig. (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ atau dapat juga dilihat dari $t_{hitung} = 7,025 > t_{tabel} = 2.064$. maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas III materi pecahan sederhana pembelajaran matematika SD.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 08 Tiumang”**.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu pendekatan yang digunakan untuk menguji teori-teori objektif dengan menghubungkan antar variabel. Pendekatan ini juga dapat diukur biasanya dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur (Syahrizal & Jailani, 2023). Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan pendidikan terhadap hasil belajar siswa atau menguji hipotesis tentang ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran papan pecahan. Jenis penelitian yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan bentuk *Pre – Exsperimantal Design tipe One Grup Pretest-Posttest Design* (Tes Awal – Tes Akhir).

Populasi adalah sekelompok individu yang memiliki karakteristik yang sama, dan menjadi dasar dalam pengumpulan data penelitian. Populasi juga terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik tertentu dan akan dipelajari untuk menarik kesimpulan (Subhaktiyasa, 2024). Pada penelitian ini populasi yang diteliti adalah keseluruhan siswa kelas III SDN 08 Tiumang yang berjumlah 8 siswa. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dari suatu kelompok yang lebih besar atau diambil dari populasi yang dianggap mewakili keseluruhan kelompok tersebut. Pemilihan sampel dalam penelitian ini harus dilakukan dengan baik agar data yang diperoleh dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi atau fenomena yang berlaku dalam populasi secara umum (Subhaktiyasa, 2024). Pada penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh atau *non probability sampling*, yaitu semua anggota populasi digunakan untuk sampel. Sampel ini digunakan apabila populasi relatif kecil, kurang dari 30 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 08 Tiumang yang berjumlah 4 siswa laki-laki dan 4 siswi perempuan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dokumentasi. Dimana tes ini bertujuan untuk mengetahui sebatas mana hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III. Tes ini dilakukan dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*Post-test*).

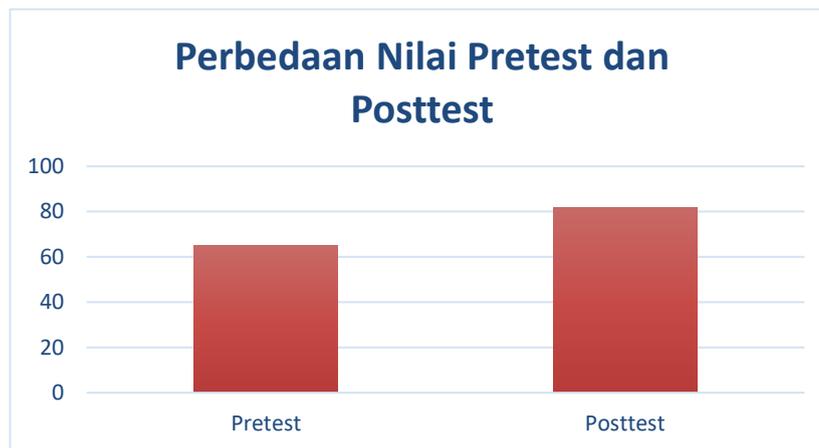
Setelah mendapatkan hasil tes yang dilakukan sesudah dan sebelum diberikan perlakuan maka tahap selanjutnya yaitu dilakukan teknik analisis data, ada 3 tahapan yang pertama yaitu

data hasil tes Uji Normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dengan nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $< 0,05$ data berdistribusi tidak normal. Selanjutnya setelah uji tersebut dilanjutkan dengan uji hipotesis yang menggunakan uji T untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak setelah diberikan perlakuan dengan media terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari nilai tes awal (*pretest*) sebelum diberikannya perlakuan dengan menggunakan media papan pecahan pada kelas eksperimen di SDN 08 Tiumang dikelas III pada mata pelajaran matematika dengan siswa yang berjumlah 8 orang. Adapun perolehan nilai yang tertinggi 90 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata (mean) 65, nilai tengah (median) 62,5, dan nilai standar deviasi 16,20.

Hasil penelitian dari nilai tes akhir (*posttest*) setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan media papan pecahan pada kelas eksperimen di SDN 08 Tiumang dikelas III pada mata pelajaran matematika dengan siswa yang berjumlah 8 orang. Adapun perolehan nilai yang tertinggi 100 dan nilai terendah 65 dengan nilai rata-rata (mean) 81,88, nilai tengah (median) 82,5, dan nilai standar deviasi 9,98.



Berdasarkan Diagram diatas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan antara nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan media) dan *posttest* (setelah diberikan perlakuan media) pada kelas eksperimen dikelas III selama proses pembelajaran. Dengan diberikannya soal *posttest* peneliti bisa melihat perkembangan siswa dan sejauh mana siswa bisa memahami materi yang telah diajarkan.

Sebelum melakukan uji hipotesis, hal yang harus dilakukan adalah data harus diuji secara normalitas terlebih dahulu. Pengujian data ini untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, selanjutnya jika data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji hipotesis. Berikut ini hasil uji hipotesis:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas
Test of Normality

		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	,969	8	,889
	Posttest	,981		,966

sumber: spss 25

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa uji normalitas dengan signifikan nilai sig pada data *pretest* 0,889 dan signifikan nilai sig pada data *posttest* 0,966. Adapun data *pretest* mempunyai nilai signifikan $0,889 > 0,05$ yang berarti data *pretest* berdistribusi normal dan data *posttest* mempunyai nilai signifikan $0,966 > 0,05$ yang berarti data *posttest* berdistribusi normal.

**Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis (Uji T)
Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Samples 1	PRE – POST	-16,875	7,530	2,662	-23,170	10,580	-6,339	7	,000

sumber: spss 25

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan hasil dari uji *paired sample t-test* dengan signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis jika data yang diperoleh $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pecahan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas III dengan mata pelajaran matematika di SDN 08 Tiumang.

Pada proses pembelajaran selama 3 kali pertemuan di kelas III terlihat siswa sangat antusias dan semangat untuk belajar matematika, terutama saat menggunakan media pembelajaran papan pecahan dan siswa memperlihatkan rasa keingintahuannya tentang materi yang dipelajari. Media papan pecahan merupakan media nyata yang mudah dipahami oleh siswa karena siswa bisa mengaitkan dengan kehidupan sehari-harinya, hal ini sejalan dengan (Sujia Aprisari, Romadon, 2023) yang mengatakan bahwa pada proses pembelajaran bisa disesuaikan dengan pemahaman siswa itu sendiri berdasarkan tingkat kemampuannya dan mereka akan menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami dan menerapkan konsep pecahan yang telah dilihat didunia nyata atau disekitar lingkungannya. Dengan menggunakan media papan pecahan ini juga bisa mempermudah guru untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa karena siswa bisa melihat langsung atau mempraktekkannya sendiri ke depan, hal ini sejalan dengan (Zaharah,F & Husna, 2024) menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran salah satunya yaitu fungsi komunikatif yang artinya memudahkan komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa dalam menyampikan informasi ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh kepada siswa dan juga siswa tidak bosan ketika belajar, hal ini sejalan dengan (Ningrum et al., 2024) mengatakan bahwa media mudah untuk dipahami oleh siswa dalam segala bentuk yang digunakan dengan menyampaikan pesan atau informasi kesiswa. Media berpengaruh bukan hanya pada proses pembelajaran saja, melainkan dapat menimbulkan semangat siswa untuk belajar dan juga memudahkan siswa dalam belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tingkat keberhasilan siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang memuaskan yang mencakup baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun hasil yang diperoleh oleh siswa sangat bagus dan ada peningkatan dari yang tidak bersemangat ketika belajar menjadi sangat antusias ketika belajar, karena siswa melihat dan

menggunakan langsung media papan pecahan. Hal ini sejalan dengan (Arifin, 2022) mengatakan bahwa keberhasilan siswa sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan pengetahuannya. Dapat dilihat dari siswa yang sudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru atau belum. Jika belum maka tujuan pembelajarannya tidak tercapai. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran karena ketercapaian tujuan pembelajaran siswa dapat di lihat dari hasil belajar yang dicapai siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam penggunaan media siswa juga bisa langsung menirukan bagaiman cara menggunakan media yang telah dijelaskan oleh guru, karena siswa bukan hanya melihat akan tetapi juga langsung mempraktekkannya. Hal ini sejalan dengan (Al-qodri et al., 2025) yang terbagi menjadi beberapa ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan siswa salah satunya yaitu menirukan artinya pada proses pembelajaran siswa mampu untuk menirukan kembali apa yang telah dicontohkan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengaruh media pembelajaran media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN 08 Tiumang dan sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas III dengan jumlah 8 orang. Adapun dalam penelitian ini menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol (tidak mendapatkan perlakuan) dan kelas eksperimen (mendapatkan perlakuan). Selanjutnya akan dilakukan pengolahan data dengan menggunakan uji *Paired Sample Test*. Adapun hasil dari uji *Paired Sampe Test* memperoleh signifikan $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran papan pecahan terhadap hasil belajar matematika di SDN 08 Tiumang sebelum diberikan perlakuan media (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Adapun perubahan pada kegiatan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pada proses pembelajaran yaitu hasil belajar yang diperoleh oleh siswa hanya 3 orang yang tuntas dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media adanya peningkatan hasil belajar siswa menjadi 7 siswa yang tuntas.

Pernyataan Apresiasi

Penulis mengucapkan kepada Yayasan Ampang Kuranji, Universitas Dharmas Indonesia dan seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai dalam proses penelitian ini. Ucapan terimakasih juga kepada Ibu Ratnawati, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Dwi Novri Asmara, M.Si selaku dosen pembimbing 2 atas bimbingannya dan arahnya selama pembuatan skripsi ini. Tidak luput pula penulis ucapkan kepada Orang Tua yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis serta sumbangan moral yang tak ternilai. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada teman-teman serta guru yang membutuhkan acuan dalam skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-qodri, W. A., Rafi, A., Mu, T., & Khoir, A. (2025). *Peran Evaluasi Ranah Psikomotorik dalam Meningkatkan Keterampilan Tingkat Tinggi pada Pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 2 Gemolong*. 2.
- Arifin, Z. (2022). Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Journal of Research in Science and Mathematics Education (J-RSME)*, 1(1), 27–32. <https://doi.org/10.56855/jrsme.v1i1.12>



- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Mulyani, E., & Yatri, I. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2191–2201. <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1513%0Ahttps://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/1513/695>
- Ningrum, Annisa Eka Ayu Cahya, Hamid, A., & Tamwif, I. (2024). Penerapan media pembelajaran PAI berbasis Flipbook untuk Penguatan Literasi Siswa. *Ta'dibuna Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 86–101. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v13i2.15542>
- Ratnawati, Prasetyo, D. E., & Danayanti, K. (2024). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Muatan Matematika Tema 1 Sub Tema 1 Kelas III SD N 01 Sitiung*. 4.
- Selvia, M & Ratnawati (2022). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tema 8 Sub Tema 2 Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 10(2), 122. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v10i2.1119>
- Setiani, N., Wakinah, W., Nurazizah, S., & Andriani, E. (2024). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Mutiara: Multidisciplinary Scientific Journal*, 2(8), 634–638. <https://doi.org/10.57185/mutiara.v2i8.225>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Sujia Aprisari, Romadon, S. P. (2023). (*Jurnal Basic Education Skills*). *JBES (Jurnal Basic Education Skills)*, 1(3), 12–25.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Wijayanti, R., & Lestari, P. B. (2022). *Dengan Mind Mapping Bagi Mahasiswa Pendidikan*. 3(2), 81–87.
- Zaharah, F., & Husna, M. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD, begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–50.