

Perbandingan Hasil Belajar Matematika Kelas 2 UPT SD Negeri 158 Gresik yang Diajar dengan Media Papan Perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka

Dwi Putri Rahmawati¹, Siti Maghfirotn Amin², Sri Hartatik, Nafi'ah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

dwip4872@gmail.com¹

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Matematika, Media Papan Perang, Kartu Gambar.

Abstrak

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempengaruhi kehidupan manusia, terutama pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penggunaan Papan Perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di UPT SD Negeri 158 Gresik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok menggunakan Papan Perang dan kelompok lainnya menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka. Kedua kelompok mengikuti pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar mereka. Data dikumpulkan melalui lembar kerja penilaian siswa berupa soal essay. Untuk menganalisis data, dilakukan uji prasyarat normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji F, sebelum menguji hipotesis dengan uji parametrik independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Siswa yang menggunakan Papan Perang mengalami peningkatan hasil belajar, dengan rata-rata nilai Pretest 88,4 dan Posttest 93,36. 2) Siswa yang menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata nilai Pretest 88,13 dan Posttest 94,0. 3) Perbandingan nilai rata-rata Posttest menunjukkan Papan Perang 93,36 dan Kartu Gambar Berbasis Angka 94,0. Tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai uji statistik $0,474 > 0,05$. Ini menunjukkan bahwa kedua metode memiliki efektivitas yang serupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Key Word:

Learning Outcomes, Mathematics, War Board Media, Picture Cards.

Abstract

Education plays a crucial role in shaping human life, especially at the elementary school level. This study aims to compare the use of War Board and Number-Based Picture Cards on students' learning outcomes in mathematics at UPT SD Negeri 158 Gresik. This research is categorized as quantitative and employs a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The study involved 60 students divided into two groups: one using the War Board and the other using Number-Based Picture Cards. Both groups underwent pretest and posttest to measure their learning outcomes. Data was collected through student assessment sheets with essay questions. Statistical analysis involved performing normality tests using Shapiro-Wilk, homogeneity tests using the F-test, and hypothesis testing using an independent sample t-test to compare learning outcomes between the two groups. The results indicate that: 1) Students using the War Board showed improvement, with a mean Pretest score of 88.4 and a Posttest score of 93.36. 2) Students using Number-Based Picture Cards also showed improvement, with a mean Pretest score of 88.13 and a Posttest score of 94.0. 3) The comparison of Posttest mean scores revealed that the War Board had a mean score of 93.36 and Number-Based Picture Cards had a mean score of 94.0. There was no significant difference between the two groups, as indicated by a statistical value of $0.474 > 0.05$. This suggests that both methods are similarly effective in enhancing students' learning outcomes.

Copyright © 2024 Dwi Putri Rahmawati, Siti Maghfirotn Amin, Sri Hartatik, Nafi'ah

This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peranan yang penting dalam mempengaruhi kehidupan manusia khususnya pada jenjang tingkat sekolah dasar. Membandingkan metode pengajaran, kurikulum, dan pendekatan evaluasi dapat mengungkapkan perbedaan yang signifikan antara system pendidikan di berbagai wilayah. Perbandingan dapat menemukan perbedaan dalam strategi pengembangan tenaga kerja termasuk penekanannya pada pengetahuan, serta menunjukkan bagaimana penilaian hasil pembelajaran yang merupakan

elemen penting dalam keberhasilan sistem pendidikan. Suatu keberhasilan atau ketercapaian pembelajaran bisa diketahui melalui hasil belajar peserta didik.

Perubahan dalam tingkah laku siswa yang muncul dari pengalaman belajar dan kemampuannya untuk mencapai tahapan kompetensi merupakan pengertian hasil belajar. Hasil belajar juga menjadi pencapaian dan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang sudah diajarkan. Hasil belajar perlu dilihat dalam konteks proses pembelajaran, sedangkan pengalaman belajar harus memungkinkan memperoleh keterampilan serta pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Mubarak, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup perubahan tingkah laku dan kemampuan siswa, mencerminkan pemahaman terhadap proses pembelajaran serta penerapan keterampilan dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pembelajaran, hasil belajar matematika juga mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap logika, analisis, dan pemecahan masalah peserta didik. Maka dari itu, hasil belajar bidang studi matematika yang signifikan bukan hanya penguasaan materi saja, melainkan juga kemampuan peserta didik dalam mengaitkan pengetahuan matematika dengan kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks penjumlahan dan pengurangan (Setiowati, 2023). Pemahaman terhadap operasi penjumlahan dan pengurangan adalah kunci penting untuk pemahaman yang mendasar (Fitriadi, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika yang signifikan tidak hanya mencakup penguasaan materi, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam mengaitkan pengetahuan matematika dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks operasi penjumlahan dan pengurangan, sebagai kunci penting untuk pemahaman yang mendasar

Pentingnya pemahaman yang kuat terhadap penjumlahan dan pengurangan tidak bisa diabaikan pada tahap pendidikan dasar, untuk mencapai pemahaman yang mendalam, diperlukan pengajaran yang kreatif dan menarik, sehingga mempelajari penjumlahan dan pengurangan menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan untuk peserta didik sekolah dasar. Dalam hal ini dapat membantu siswa untuk tetap termotivasi serta terlibat secara aktif dan berpartisipasi dalam konteks pembelajaran (Pamungkas, 2021). Menggunakan media pengajaran yang sesuai dapat menjadikan peserta didik memahami pembelajarannya dengan baik.

Pemilihan media pengajaran yang sesuai adalah kunci keberhasilan dalam memahami materi pembelajaran melalui pendekatan pengajaran yang beragam, dan menggunakan media. Mengenai faktor penentu keberhasilan dan optimalisasi. Pengenalan operasi hitung melalui media pembelajaran, dengan kata lain pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat, keinginan, dan memacu motivasi peserta didik. Guru dapat menjadikan pembelajaran matematika sebagai pengalaman yang berharga dan berguna bagi peserta didik yang akan membantu membangun pemahaman matematika yang kokoh pada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran (Arfamevia, 2022). Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audio, visual, atau multimedia yang mendukung interaksi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kelebihan dalam menggambarkan konsep-konsep matematika secara konkret, menghidupkan pembelajaran, dan meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan dua jenis media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar yakni media papan perang (penjumlahan dan pengurangan) dan kartu gambar berbasis angka. media papan perang digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan yang disajikan melalui stik dan papan angka. Media papan perang juga bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran matematika topik penjumlahan dan pengurangan yang inovasinya digunakan untuk belajar sambil bermain. Pada proses pembelajaran matematika peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kreativitas belajar dan interaktif dalam pembelajaran.

Sementara itu, media kartu gambar berbasis angka membantu peserta didik dalam memvisualisasikan pembelajaran matematika melalui bantuan gambar dan angka dengan topik penjumlahan dan pengurangan (Kumullah, 2020). Selain itu, media ini memiliki kesamaan yakni mampu meningkatkan hasil pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar dan belum pernah ada peneliti yang membandingkan kedua media tersebut, maka dari itu, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian. Perbandingan hasil belajar matematika yang diajar dengan media papan perang dan kartu gambar berbasis angka. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti peserta didik Kelas 2 di UPT SD Negeri 158 Gresik dalam pembelajaran matematika masih belum mencapai tingkat optimal dan cenderung kurang menarik.

Kendala utama yang dihadapi selama ini adalah kurangnya penerapan media yang menarik, menantang, dan menyenangkan dalam penyajian materi matematika. Guru sering kali mengajarkan matematika dengan cara tradisional, sehingga pelajaran matematika menjadi kurang menarik dan membosankan. Harapannya

luaran dari penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan yang berharga mengenai efektivitas masing-masing media dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa terhadap penjumlahan dan pengurangan.

Pentingnya penelitian ini memiliki kepentingan dalam menggali efektivitas metode pembelajaran menggunakan Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka untuk siswa kelas 2 SD di UPT SD Negeri 158 Gresik, tidak hanya berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan wawasan untuk inovasi media pembelajaran. Selain itu, memberikan alternatif yang dapat meningkatkan fleksibilitas guru yang dapat terfokus pada implementasi media pembelajaran yang lebih efektif. Tujuan Penelitian yang dilakukan, mempunyai tujuan sebagai berikut: Menganalisis perbandingan dalam hasil belajar matematika peserta didik Kelas 2 di SD Negeri 158 Gresik yang menggunakan media papan perang jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan kartu gambar berbasis angka.

METODE

Jelaskan metode penelitian dan teknik penelitian yang digunakan (prosedur). Jelaskan dengan ringkas, tetapi tetap akurat seperti ukuran, volume, replikasi dan teknik pengerjaan. Untuk metode baru harus dijelaskan secara rinci agar peneliti lain dapat mereproduksi percobaan. Sedangkan metode yang sudah mapan bisa dijelaskan dengan memetik rujukan.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design, di mana kedua kelompok subjek penelitian mengikuti Pretest dan Posttest.

Desain Penelitian

Desain yang diterapkan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Pendekatan kuantitatif melibatkan pengumpulan data dengan menggunakan rumus dan menyajikannya dalam bentuk angka (Telegina, 2019). Penelitian ini menggunakan desain dua kelompok, dengan metode eksperimen. Adapun Kelas yang dipilih yaitu, kelas 2A dan kelas 2C sebagai sampel penelitian. Kedua kelompok tersebut menjalani Pretest dan Posttest. Pretest (Pengukuran Awal) dilakukan sebelum diberikan perlakuan, semua siswa akan mengikuti Pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi matematika. Setelah tahap Pretest, perlakuan dilakukan dengan membagi siswa menjadi dua kelompok, kelompok pertama terdiri dari kelompok yang memanfaatkan Papan perang, sementara kelompok kedua adalah kelompok yang menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka. Posttest (Pengukuran Pasca-perlakuan) dilaksanakan setelah perlakuan, seluruh siswa akan mengikuti Posttest untuk mengevaluasi serta mengetahui dan mengukur hasil belajar mereka setelah menggunakan media Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka.

Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 158 Gresik. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan juni 2024, dan pengumpulan data awal dilakukan pada bulan Oktober 2023. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 158 Gresik Lokasi berada di Desa Mojosarirejo, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 2 kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan sebagai sampel penelitian, yakni Kelas 2A sebagai kelompok yang menggunakan media Papan perang dan Kelas 2C sebagai kelompok yang menggunakan media Kartu Gambar Berbasis Angka. Hasil tes belajar matematika menggunakan metode papan perang menunjukkan peningkatan yang signifikan pada sebagian besar siswa. Sebelum tes (Pretest), rata-rata nilai siswa adalah 88,4, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 77. Setelah mengikuti tes (Posttest), rata-rata nilai naik menjadi 93,36. Dari data yang ada, terlihat bahwa sebagian besar siswa berhasil meningkatkan nilai mereka setelah mengikuti tes, meskipun ada variasi hasil yang cukup besar antara nilai Pretest dan Posttest. Setelah mengikuti tes hasil belajar matematika menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka, siswa-siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dari nilai Pretest ke Posttest. Nilai rata-rata siswa sebelum tes (Pretest) adalah 88,13, dengan nilai terendah 78 dan tertinggi 94. Setelah mengikuti tes (Posttest), nilai rata-rata siswa naik menjadi 94. Banyak siswa berhasil meningkatkan nilai mereka, beberapa bahkan mencapai nilai sempurna, menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan matematika mereka.

Perbandingan tes hasil belajar matematika

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa pemberian perlakuan kepada kedua kelompok yakni, Kelas 2A yang menggunakan Papan perang dan Kelas 2C yang menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka sangat baik ditinjau dari hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh setelah melakukan Posttest menggunakan Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka pada siswa kelas 2A dan 2B UPT SD Negeri 158 Gresik.

Dari perbandingan hasil tes belajar matematika antara siswa Kelas A yang menggunakan metode Papan perang dan siswa Kelas C yang menggunakan metode Kartu Gambar Berbasis Angka, terlihat bahwa kedua kelompok menunjukkan peningkatan nilai dari Pretest ke Posttest. Siswa Kelas A memiliki rata-rata nilai Posttest sebesar 93,36, sedangkan siswa Kelas C memiliki rata-rata nilai Posttest yang sedikit lebih tinggi, yaitu 94, meskipun keduanya efektif dalam meningkatkan nilai siswa secara signifikan. Guna mengetahui perbandingan hasil antara kedua kelompok tersebut peneliti menyajikan hasil perhitungan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis nilai Posttest dari kedua kelompok tersebut.

Uji Normalitas

Tabel 1. hasil uji normalitas kedua kelompok

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
papan_perang	.145	30	.107	.954	30	.214
kartu_gambar	.193	30	.006	.936	30	.072

Untuk menguji normalitas data dari dua media pembelajaran, yaitu papan perang dan kartu gambar berbasis angka, menggunakan metode statistik yakni Shapiro-Wilk. Pengujian Shapiro-Wilk menghasilkan nilai statistik sebesar 0.954 untuk papan perang dan 0.936 untuk kartu gambar berbasis angka, dengan nilai signifikansi (Sig.) masing-masing sebesar 0.214 dan 0.072, yang mana nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada 0,05 (0.214 dan 0.072 > 0,05).

Berdasarkan hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa kedua media pembelajaran, baik papan perang maupun kartu gambar berbasis angka, menunjukkan bahwa data yang diperoleh menunjukkan data berdistribusi normal. Hal ini mengindikasikan bahwa asumsi normalitas dapat dipertimbangkan terpenuhi untuk kedua media pembelajaran tersebut, memungkinkan penggunaan uji parametrik uji t-test untuk analisis lebih lanjut terhadap perbedaan hasil belajar matematika siswa.

Uji Homogenitas

Tabel 1. hasil uji homogenitas kedua kelompok

Test of Homogeneity of Variances				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.872	1	58	.354	

Untuk memeriksa homogenitas varians dari nilai Posttest antara dua kelompok yang menggunakan media papan perang dan kartu gambar berbasis angka. Hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.354, yang mana nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada 0,05 (0.354 > 0,05).

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji t-test (lihat hasil uji hipotesis pada table 3) untuk membandingkan kedua kelompok tersebut menggunakan bantuan SPSS. Hasil uji t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.474, yang mana hasil signifikansi lebih besar daripada 0,05 (0,474 > 0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam penggunaan kedua media tersebut, dengan kata lain H0 diterima dan H1 ditolak.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji t-test, bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam nilai Posttest antara siswa yang menggunakan media papan perang dan kartu gambar berbasis angka. Hasil ini mendukung bahwa kedua media tersebut memberikan dampak yang serupa dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Tabel 2. hasil uji hipotesis kedua kelompok

Independent Samples Test	
Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
nilai Posttest	Equal variances assumed	.872	.354	-.720	58	.474	-.633	.880	-2.394	1.127
	Equal variances not assumed			-.720	56.463	.474	-.633	.880	-2.395	1.128

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok kelas 2A yang menggunakan Papan perang dan kelompok kelas 2C yang menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka secara keseluruhan berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar matematika, Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok, yaitu kelompok yang menggunakan Papan perang dan kelompok yang menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka, mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika setelah melalui pembelajaran sebelum menggunakan Papan perang, Kartu Gambar Berbasis Angka dan sesudah menggunakan Papan perang, Kartu Gambar Berbasis Angka. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai Pretest dan Posttest di kedua kelompok dengan perolehan rata-rata kelompok Papan perang dari 88,4 naik menjadi 93,36 dan kelompok Kartu Gambar Berbasis Angka dari nilai rata-rata 88,13 naik menjadi 94,0. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji t-test, bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam nilai posttest antara siswa yang menggunakan media papan perang dan kartu gambar berbasis angka. Hasil ini mendukung bahwa kedua media tersebut memberikan dampak yang serupa dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan literatur terdahulu. Hasil penelitian konsisten dengan temuan supriyono, (2018) yang mengungkapkan media dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menguatkan temuan literatur tersebut dengan menunjukkan bahwa kedua media, baik Papan perang maupun Kartu Gambar Berbasis Angka, memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembelajaran matematika. Begitu juga dengan penelitian dengan topik pengembangan media pembelajaran matematika, seperti yang dilakukan oleh Srintin (2019), dan penelitian ini, menunjukkan kesinambungan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penggunaan media yang inovatif. Srintin menekankan pentingnya pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran, yang menjadi landasan bagi penelitian ini untuk mengeksplorasi aplikasi media Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD. Sama halnya dengan kontribusi dari penelitian Dini (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar (Papin) dapat memberikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika, sebagaimana juga upaya dalam penelitian ini untuk mengeksplorasi potensi media Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka dalam konteks pembelajaran di SD Negeri 158 Gresik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok kelas 2A yang menggunakan Papan perang dan kelompok kelas 2C yang menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka secara keseluruhan berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar matematika, Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok, yaitu kelompok yang menggunakan Papan perang dan kelompok yang menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka, mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika setelah melalui pembelajaran sebelum menggunakan Papan perang, Kartu Gambar Berbasis Angka dan sesudah menggunakan Papan perang, Kartu Gambar Berbasis Angka. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai Pretest dan Posttest di kedua kelompok dengan perolehan rata-rata kelompok Papan perang dari 88,4 naik menjadi 93,36 dan kelompok Kartu Gambar Berbasis Angka dari nilai rata-rata 88,13 naik menjadi 94,0. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji t-test, bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam nilai posttest antara siswa yang menggunakan media papan perang dan kartu gambar berbasis angka.

Hasil ini mendukung bahwa kedua media tersebut memberikan dampak yang serupa dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Tidak ada perbedaan signifikan dalam nilai posttest antara siswa yang menggunakan Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka karena kedua media tersebut mungkin memiliki efektivitas yang serupa dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Ini bisa terjadi karena kedua media tersebut secara efektif menyampaikan materi dan memotivasi siswa dengan cara yang mirip kedua

media tersebut mungkin memiliki efektivitas yang serupa dalam menyampaikan materi dan memotivasi siswa, sehingga peningkatan hasil belajar mereka hampir sama, sehingga hasil belajar mereka meningkat dengan cara yang hampir sama. Selain itu, desain penelitian dan ukuran sampel yang digunakan. Dengan demikian, hasil uji menunjukkan bahwa kedua media memberikan dampak yang serupa terhadap hasil belajar matematika siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok, yaitu kelompok yang menggunakan Papan perang dan kelompok yang menggunakan Kartu Gambar Berbasis Angka, mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika setelah melalui pembelajaran sebelum menggunakan Papan perang, Kartu Gambar Berbasis Angka dan sesudah menggunakan Papan perang, Kartu Gambar Berbasis Angka. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai Pretest dan Posttest di kedua kelompok dengan perolehan rata-rata kelompok Papan perang dari 88,4 naik menjadi 93,36 dan kelompok Kartu Gambar Berbasis Angka dari nilai rata-rata 88,13 naik menjadi 94,0. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam nilai Posttest antara siswa yang menggunakan media Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka.

Hasil ini mendukung bahwa kedua media tersebut memberikan dampak yang serupa dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan literatur terdahulu. Hasil penelitian konsisten dengan temuan supriyono, (2018) yang mengungkapkan media dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menguatkan temuan literatur tersebut dengan menunjukkan bahwa kedua media, baik Papan perang maupun Kartu Gambar Berbasis Angka, memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembelajaran matematika. Begitu juga dengan penelitian dengan topik pengembangan media pembelajaran matematika, seperti yang dilakukan oleh Srintin (2019), dan penelitian ini, menunjukkan kesinambungan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penggunaan media yang inovatif. Srintin menekankan pentingnya pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran, yang menjadi landasan bagi penelitian ini untuk mengeksplorasi aplikasi media Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD. Sama halnya dengan kontribusi dari penelitian Dini (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar (Papin) dapat memberikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika, sebagaimana juga upaya dalam penelitian ini untuk mengeksplorasi potensi media Papan perang dan Kartu Gambar Berbasis Angka dalam konteks pembelajaran di SD Negeri 158 Gresik.

DAFTAR REFERENSI

- Arfamevia, F., & Tiyan, D. (2022). Arus Jurnal Pendidikan (AJUP) Pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran matematika kelas 2 di sdi aisyiyah.
- Amreta Midya Yuli, & Ani Safa'ah. (2021). Pengaruh Media papinka terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 21–28.
- Choeriyah, S., Sapti, M., Rizkia Pangestika, R (2023). Hubungan antara keterlibatan orang tua dengan hasil belajar matematika siswa.
- Chotimah B, K., Wahyudin, A., & korespondensi Binti Khusnul Chotimah Jl Trip Jamaksari Kota Serang, P. (2020). Meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui metode sokratis materi statistika improving student mathematics learning results through the socratic method of statistics materials.
- Dini, A., Jayanti, J., & Suryani, I. (2023). Pengembangan media papan pintar (papin) matematika materi pengurangan dikelas iii sekolah dasar.
- Fitriadi, A., & Tawakal, H. A. (2021). *Jurnal Informatika Terpadu*, 7(2), 62–69.
- Hamdiah Tati, & Priyanti Nita. (2023). Media kartu gambar dalam mengembangkan minat baca anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1507–1515.
- Imani, A., & Muslim, I. (2022). Statistika deskriptif.
- Latifah, T. U., Hafidah, R., & Dewi, K. (2022). Profil kemampuan perbandingan pada anak usia 4-6 tahun di gugus melati karanganyar (Vol. 10, Issue 1).
- Maria, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas ii dengan menggunakan media congklak di sd katolik wetakara.

- Mubarok, A. A., Aminah, S., Nasional, I., & Roiba, L. (2021). Landasan pengembangan kurikulum pendidikan di indonesia.
- Nasution, M. C., Syaleh, M., Tinggi, S., Kesehatan, O., Kesehatan Bina, D., Medan, G., & Pjkr, P. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pjok pada siswa kelas v sd negeri 104259 citaman jernih kecamatan perbaungan kabupaten Serdang bedagai tahun ajaran 2020/2021. In JOSEPHA Journal of Sport Science and Physical Education (Vol. 2, Issue 2).
- Nursihah, A., Mangkuwibawa, H., & Fauziah, F. (2023). Hubungan antara aktivitas penggunaan media papan flanel dengan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini (Vol. 7, Issue 1).
- Kumullah, R., & Yulianto, A. (2020). Kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pembelajaran talking stick dengan media pohon matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat. Jurnal papeda (Vol. 2, Issue 2).
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2020). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota tambolaka faktor's affecting student learning outcomes elementary school student's in district tambolaka.
- Pratamawati, M. H. S., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Hubungan minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3270–3278.
- Salsabila, A. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar. In Jurnal Pendidikan dan Dakwah (Vol. 2).
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan media permainan kartu umino pada pembelajaran matematika operasi bilangan bulat.
- Sugiarto, S., Lestari, L., Rumtutuly, F., Kamaruddin, S. F., Kurniati MA, R., Leunupun, E. G., Maupula, I., Loimalitna, D., Hgairtety, G., Nyawikuhy, D., & Tahanora, J. D. (2023). Meningkatkan hasil belajar melalui program bimbingan belajar pada siswa sd kristen upunyor. Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
- Supriyono. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sd. jurnal pendidikan dasar, II (1), 44
- Telegina, N. V., Drovosekov, S. E., Vasbieva, D. G., & Zakharova, V. L. (2019). The use of project activity in teaching mathematics. Eurasia journal of mathematics, science and technology education, 15(8).
- Warif, M., Ddi, S., Abstrak, M., Kunci, K., Strategi, & Didik, P. (2019). Strategi guru kelas dalam menghadapi peserta didik yang malas belajar class teacher strategy in facing lazy students learn.