



Pengaruh Media Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tanjungsari 3

Angges Hardila Revananda^{1*}, Novia Rahma Rista Utami², Dita Primashanti Koesmadi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Modern Ngawi, Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur, Indonesia 63214.

Email Korespondensi: anggeshardila@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media papan pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar pada materi pecahan. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pecahan yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran konkret yang menarik. Media papan pecahan dirancang sebagai alat bantu visual interaktif berbasis permainan yang bertujuan meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui pendekatan bermain sambil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas III SDN Tanjungsari III. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media papan pecahan. Rata-rata nilai posttest (89,11) lebih tinggi dibandingkan pretest (72,89). Uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media papan pecahan terhadap hasil belajar. Dengan demikian, media papan pecahan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi pecahan. Penelitian ini merekomendasikan agar guru mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak.

Kata kunci: Media Papan Pecahan; Hasil Belajar; Pecahan.

The Effect of Fraction Board Media on the Learning Outcomes of Fraction Material for Third Grade Students at SDN Tanjungsari 3

Abstract

This study aims to examine the effect of using fraction board media on the mathematics learning outcomes of third-grade elementary school students in fraction topics. The research was motivated by the low level of students' understanding of fraction concepts, caused by conventional teaching methods and the limited use of engaging and concrete learning media. The fraction board was designed as an interactive, game-based visual aid intended to increase students' interest and understanding through a play-based learning approach. This research employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The participants were 27 third-grade students at SDN Tanjungsari III. The instrument used was a multiple-choice achievement test. Data were collected through pretests and posttests, and analyzed using a paired sample t-test to determine differences in the mean learning outcomes before and after the intervention. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes after using the fraction board media. The average posttest score (89.11) was higher than the pretest score (72.89). The t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of using fraction board media on students' learning outcomes. In conclusion, fraction board media is proven effective in improving third-grade students' mathematics learning outcomes on fraction topics. This study recommends that teachers develop and utilize engaging, interactive, and contextual learning media to help students understand abstract mathematical concepts.

Keywords: Pancasila Values; P5 Project; Character Education.

How to Cite: Revananda, A. H., Utami, N. R. R., & Koesmadi, D. P. (2025). Pengaruh Media Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tanjungsari 3. *Empiricism Journal*, 6(2), 823–832. <https://doi.org/10.36312/ej.v6i2.2963>



<https://doi.org/10.36312/ej.v6i2.2963>

Copyright© 2025, Revananda et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan intelektual, keterampilan, dan

karakter individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh bekal pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan hidup sekaligus meningkatkan kualitas kehidupannya. Rahman (2022) mendefinisikan pendidikan sebagai kegiatan berbagi wawasan guna memperkuat landasan kehidupan, sedangkan Ita (2023) menegaskan bahwa pembelajaran adalah kombinasi unsur manusia, fasilitas, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa menjadi kunci untuk mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran matematika memegang peranan strategis karena berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif. Salah satu materi penting dalam kurikulum matematika di sekolah dasar adalah pecahan. Materi ini menjadi fondasi bagi siswa untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya, seperti persentase, desimal, perbandingan, dan operasi aljabar. Pemahaman yang baik terhadap pecahan di tingkat sekolah dasar akan mempermudah siswa dalam mempelajari topik-topik lanjutan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Namun, pembelajaran pecahan sering dihadapkan pada tantangan yang tidak ringan. Karakter materi yang abstrak membuat sebagian siswa kesulitan untuk memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan, membandingkan pecahan, mengubah bentuk pecahan, maupun melakukan operasi hitung pecahan. Metode pengajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional dan bersifat monoton semakin memperbesar jarak antara materi yang diajarkan dengan pengalaman konkret siswa. Kesulitan ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar, penurunan motivasi, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut tercermin dari hasil observasi di SD Negeri Tanjungsari III. Dari 27 siswa kelas III, tercatat sebanyak 15 siswa memperoleh nilai ulangan harian pada materi pecahan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Rendahnya capaian ini disebabkan antara lain oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa. Pembelajaran cenderung berlangsung dalam bentuk ceramah atau penjelasan abstrak tanpa dukungan media konkret yang memadai, sehingga konsep yang disampaikan sulit dipahami oleh siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami pecahan merupakan masalah umum di banyak sekolah dasar. Amalia et al. (2023) mengungkapkan bahwa materi pecahan sering dianggap sulit karena kurangnya penghubung antara materi dengan konteks nyata yang relevan bagi siswa. Prasetyo dan Rudhito (2016) menambahkan bahwa kesulitan dalam mengubah bentuk pecahan dan melakukan operasi hitung umumnya disebabkan oleh lemahnya pemahaman terhadap makna dan representasi pecahan itu sendiri. Sementara itu, Mawaddah dan Maryanti (2016) menegaskan bahwa penguasaan konsep matematika yang baik menjadi kunci dalam meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal pecahan.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu solusi yang efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana perantara yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Kurniati (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa mencakup perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang sangat dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan motivasi, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan ketersediaan sarana pembelajaran. Pujiarti (2022) menambahkan bahwa suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan berdampak positif pada capaian belajar mereka.

Salah satu media konkret yang potensial digunakan dalam pembelajaran pecahan adalah papan pecahan. Media ini merupakan alat peraga yang memvisualisasikan konsep pecahan melalui potongan-potongan berwarna, sehingga membantu siswa melihat hubungan bagian terhadap keseluruhan secara nyata. Penelitian yang dilakukan oleh Primasari et al. (2021) menunjukkan bahwa media konkret seperti papan pecahan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka. Temuan serupa diungkapkan oleh Balamiten dan Dominikus

(2021) yang melaporkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep pecahan dari siklus pertama ke siklus kedua setelah penggunaan papan pecahan. Selain itu, Suryani et al. (2023) menemukan bahwa integrasi pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan papan pecahan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Lebih lanjut, inovasi pembelajaran berbasis media konkret dapat diperkuat dengan penerapan model pembelajaran aktif seperti *Problem Based Learning (PBL)*. Model ini mendorong siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah nyata, melibatkan proses berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan kolaboratif. Fitria et al. (2023) membuktikan bahwa penerapan PBL dengan media konkret efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan di kelas III sekolah dasar. Model ini juga memberikan pengalaman belajar langsung yang memudahkan siswa menghubungkan konsep pecahan dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka.

Selain papan pecahan, berbagai media interaktif lain juga terbukti bermanfaat, seperti kertas lipat (Yuliandari et al., 2024), diagram board papan perkalian (Sellafeni et al., 2023), serta media berbasis multimedia interaktif (Paseleng & Arfiyani, 2015). Pendekatan pembelajaran berbasis konteks atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* (Auliyani et al., 2020) dan pembelajaran diferensiasi berbasis multimedia (Septiandhika, 2023) juga dilaporkan mampu meningkatkan pemahaman konsep pecahan. Namun, sebagian besar penelitian ini belum secara spesifik menguji efektivitas media papan pecahan dalam kerangka eksperimen pretest–posttest, apalagi di sekolah dasar yang berada di daerah terpencil dengan keterbatasan sarana. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada pengujian efektivitas media papan pecahan dengan desain kuasi-eksperimen pretest–posttest untuk melihat sejauh mana media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas III sekolah dasar di wilayah terpencil. Penelitian terdahulu umumnya menekankan pada media berbasis teknologi atau pendekatan konvensional, sedangkan penelitian ini mengangkat media konkret sederhana yang relevan dengan kondisi sekolah berdaya dukung terbatas. Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan keunggulan visualisasi konkret dari papan pecahan, tetapi juga mempertimbangkan konteks sosial dan geografis sekolah sasaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam tiga aspek. Pertama, aspek teoretis, yaitu memperkaya kajian tentang efektivitas media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kedua, aspek praktis, yakni memberikan alternatif solusi yang dapat diterapkan guru untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami pecahan. Ketiga, aspek kebijakan pendidikan, yaitu memberikan masukan bagi sekolah dan pihak terkait dalam perencanaan strategi pembelajaran matematika yang adaptif terhadap kondisi dan kebutuhan siswa, khususnya di wilayah dengan keterbatasan akses teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran papan pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar pada materi pecahan. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, serta membedakan efektivitas antara pembelajaran dengan media dan tanpa media.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanjungsari Kecamatan Jogorogo Kabupaten Ngawi, dengan subjek penelitian siswa kelas III sebanyak 27 siswa. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran materi pecahan.

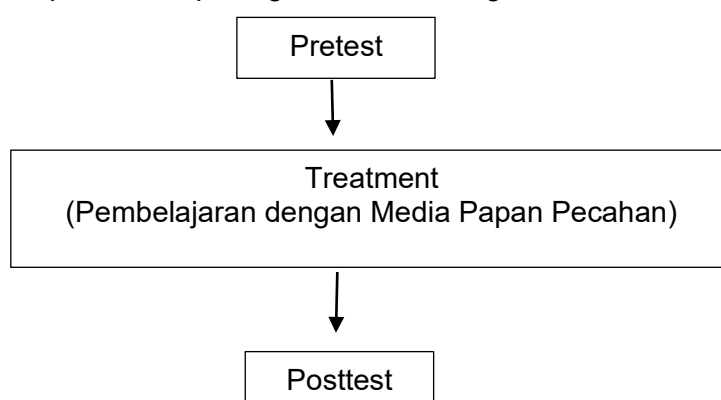
Sebelum digunakan, instrument tes telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi dan tingkat keterpahaman soal. Validasi dilakukan dengan meminta pendapat ahli (validator) mengenai aspek materi, konstruk, dan bahasa pada soal.

Selain itu, uji coba instrumen juga dilakukan untuk mengetahui reliabilitas dan tingkat kesukaran soal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Data hasil tes kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest. Uji normalitas juga dilakukan sebelumnya untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik. Analisis data dibantu menggunakan perangkat lunak SPSS 2024.

Penggunaan media papan pecahan sebagai perlakuan didasarkan pada prinsip pembelajaran kontekstual dan bermain sambil belajar, yang dirancang secara khusus untuk memvisualisasikan konsep pecahan secara menyenangkan. Media ini menggabungkan unsur visual, warna, dan elemen tantangan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Setiap aktivitas pembelajaran dirancang dengan langkah-langkah sistematis sesuai sintaks pembelajaran aktif yang melibatkan eksplorasi, diskusi, pemecahan masalah, dan refleksi.

Skema alur eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara Keseluruhan data yang dikumpulkan peneliti selama penelitiannya disebut diskripsi data. Sebanyak 27 siswa kelas III SDN Tanjungsari 3 Jogorogo dijadikan sampel penelitian. Informasi dikumpulkan berasal dari tes terhadap hasil belajar siswa dalam penggunaan media papan pecahan. Deskripsi data yang diukur yaitu mean, median, modus, deviasi Standart, minimum dan maximum. Hasil perhitungannya berikut ini dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1. Deskriptif Statistik

Variabel	Mean	Median	Modus	Std. Dev	Min	Max
Pretest	72,89	72	72	6,210	60	84
Posttest	89,11	89	89	4,602	81	98

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif statistik terhadap hasil tes *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SD Negeri Tanjungsari 3, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata (mean) pretest adalah 72,89 dengan median dan modus sebesar 72. Sedangkan nilai minimum pretest adalah 60 dan maksimum 84, dengan standar deviasi sebesar 6,210. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media papan pecahan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 89,11, dengan median dan modus sebesar 89. Nilai minimum pada posttest adalah 81 dan maksimum mencapai 98, dengan standar deviasi sebesar 4,602. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran, yang juga ditandai dengan peningkatan nilai minimum dan maksimum.

Sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut untuk menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji ini dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk dengan tingkat

signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Berikut adalah hasil dari uji normalitas:

Tabel 2. Uji Normalitas

Hasil Tes	P-Value	Signifikansi	Keterangan
Pretest	0,212	0,05	Normal
Posttest	0,253	0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada Tabel 2 terlihat bahwa data *pretest* memiliki nilai p-value sebesar 0,212 dan data *posttest* memiliki nilai p-value sebesar 0,253. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik.

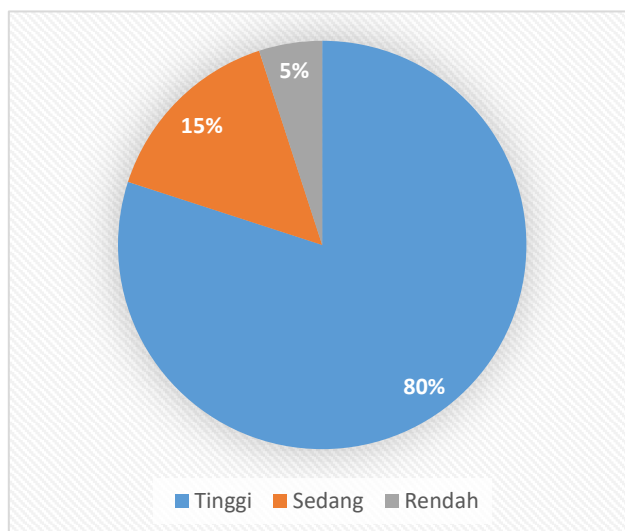
Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik setelah diberikan perlakuan. Uji ini digunakan karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran yang dilakukan terhadap subjek yang sama, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Berikut adalah hasil dari uji paired sample t-test:

Tabel 3. Uji Hipotesis

Df	Taraf Sig	Thitung	Ttabel	Sig.	Kesimpulan
26	0,05	11,460	1,706	0,000	Signifikan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan paired sample t-test yang ditampilkan pada tabel di atas, diperoleh nilai thitung sebesar 11,460 dan ttabel sebesar 1,706 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 26. Nilai thitung yang jauh lebih besar dari ttabel menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_1 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah perlakuan diberikan kepada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan data nilai hasil pretest dan Posttest diperoleh data dari 27 siswa dengan presentase hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran papan pecahan diperoleh hasil data berupa diagram pada gambar 2



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Setelah *Treatment*

Hasil dari diagram pie menunjukkan bahwa hasil belajar pecahan setelah treatment menggunakan media papan pecahan tergolong tinggi sebesar 80 % yang ditunjukkan dengan warna biru, sedang 15% dengan warna orange, dan rendah 5% ditunjukkan dengan warna abu-abu.

Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Menurut Isti (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks, salah satunya adalah materi pecahan dalam pelajaran matematika. Penggunaan media papan pecahan sebagai media visual dan konkret menjadi sangat relevan dan efektif karena mampu menyederhanakan konsep pecahan menjadi lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Sementara itu, dari sudut pandang teori hasil belajar Kurniati (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran. Perubahan ini dapat berupa peningkatan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal pecahan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar setelah siswa diberikan pembelajaran menggunakan media papan pecahan. Hal ini menunjukkan bahwa media berperan dalam memfasilitasi pemahaman konsep dan meningkatkan pencapaian akademik siswa. Media papan pecahan sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif ini karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar melalui pengamatan, eksplorasi, dan percobaan langsung. Pembelajaran yang berbasis aktivitas konkret ini mendukung terbentuknya konstruksi pengetahuan yang kuat dalam diri siswa.

Media papan pecahan sebagai alat bantu visual konkret membantu siswa dalam memahami konsep pecahan yang abstrak. Melalui manipulasi langsung terhadap bagian-bagian pecahan, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara bagian dan keseluruhan. Menurut Listianingsih (2022) Papan pecahan merupakan suatu alat yang dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pecahan terhadap siswa agar lebih mudah dipahami.

Media papan pecahan merupakan media konkret yang membantu siswa melihat representasi pecahan secara visual. Dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, banyak siswa mengalami kesulitan karena konsep pecahan bersifat abstrak dan memerlukan kemampuan berpikir logis serta pemahaman spasial. Dengan adanya media papan pecahan, siswa dapat menyentuh, melihat, dan memanipulasi potongan-potongan pecahan secara langsung. Media papan pecahan sebagai variabel X terbukti memberikan stimulus yang efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami pecahan, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Menurut Mulyani (2022) papan pecahan dapat sebagai sumber belajar yang bisa menciptakan, menyampaikan, membuat siswa paham dalam pembelajaran, serta menyalurkan informasi dari guru kepada siswa, Memberikan rangsangan kepada siswa secara nyata sehingga siswa mampu berfikir dan keterampilan fisik pada siswa, Memberikan pengalaman belajar yang baru pada siswa, Bisa memperjelas penyampaian materi bilangan pecahan dalam proses pembelajaran.

Dari sisi hasil belajar (variabel Y), setelah diterapkannya media ini dalam pembelajaran, terlihat adanya peningkatan skor yang signifikan. Sebelum penggunaan media, siswa menunjukkan tingkat penguasaan materi yang rendah, ditandai dengan rendahnya nilai pretest. Namun, setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan papan pecahan, terjadi peningkatan nilai yang cukup signifikan pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas memanipulasi dan menyusun potongan pecahan juga merangsang siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Menurut Indah (2023) Papan pecahan adalah sebuah alat yang dibuat untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran pecahan pada mata pelajaran matematika.

Keterkaitan antara kedua variabel ini dapat disimpulkan bahwa media papan pecahan mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang pecahan, dan pemahaman

tersebut menjadi dasar penting dalam peningkatan hasil belajar. Pembelajaran yang disertai media yang sesuai mampu menjembatani antara materi ajar yang sulit dan kemampuan awal siswa, sehingga tercapai peningkatan yang signifikan dalam capaian pembelajaran. Menurut Isti (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan temuan (Ulandari & Surmilasari, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media papan pecahan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana. Dalam penelitian tersebut, kelas eksperimen yang menggunakan media papan pecahan menunjukkan rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Selain itu, penelitian oleh (Lestyorini & Noviyanto, 2019) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash* pada materi pecahan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Meskipun menggunakan media digital, prinsip dasar penggunaan media visual interaktif tetap relevan dalam membantu siswa memahami konsep pecahan.

Penelitian yang dilakukan oleh Jeni Ulandari dkk. (2023) menunjukkan bahwa media papan pecahan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III pada materi pecahan sederhana. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang peneliti lakukan mengenai penggunaan media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan media papan pecahan, siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi karena media tersebut menyajikan pembelajaran dalam bentuk visual dan permainan sederhana yang melibatkan partisipasi langsung siswa, sehingga materi yang awalnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga tercermin dari nilai *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.

Dalam konteks pembelajaran di kelas III SD Negeri Tanjungsari 3, penggunaan media papan pecahan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena dapat melihat dan memanipulasi langsung bagian-bagian pecahan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyani (2022) yang menyatakan bahwa Media papan pecahan di desain semenarik mungkin sehingga siswa nantinya akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan proses belajar mengajar berjalan dengan baik akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media papan pecahan merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep pecahan secara konkret dan visual, sehingga memudahkan mereka dalam menginternalisasi konsep tersebut. Hal ini juga sejalan dengan Penerapan teori belajar Gagne, dalam Hamzah (2022) dalam memelihara perhatian dan melakukan bimbingan belajar dibutuhkan untuk menyajikan objek-objek yang relevan dan dengan menunjukkan contoh dari materi. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk mengintegrasikan media papan pecahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SD Negeri Tanjungsari 3, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pecahan berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, dengan nilai *t*-hitung sebesar 41,445 yang jauh melebihi nilai *t*-tabel sebesar 1,706. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media papan pecahan terhadap hasil

belajar siswa dapat diterima. Media papan pecahan terbukti mampu membantu siswa memahami konsep pecahan yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Siswa dapat melihat, memegang, dan memanipulasi langsung bagian-bagian pecahan sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, penggunaan media ini juga memberikan motivasi dan semangat belajar yang lebih tinggi karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat, yang berdampak pada partisipasi aktif dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Selain memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, media papan pecahan juga mendukung pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu pembelajaran berbasis aktivitas konkret dan visual. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, siswa tampak lebih terlibat dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik ketika dihadapkan pada soal-soal pecahan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan bantuan media konkret seperti papan pecahan mampu menjembatani kesenjangan pemahaman antara teori dan praktik.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran konkret seperti papan pecahan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan. Media ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan melakukan pengembangan media papan pecahan dengan bentuk atau model yang lebih bervariasi, serta menerapkan pada jenjang kelas atau materi yang berbeda guna memperluas cakupan manfaat dari media ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru kelas III SD Negeri Tanjungsari 3 yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih juga kepada seluruh siswa kelas III yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Agustina, I. N. W., Azizah, A. S., & Koesmadi, D. P. (2021). Peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui reward animasi dalam pembelajaran daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 354–362.
- Amalia, F., Azizah, D., & Chairunisa, K. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa materi pecahan dengan metode matematika gasing berbantuan lkpd. *Afeksi Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5), 543-550. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i5.164>
- Andraeni, R. V., Supriyatna, A., & Istiningsih, G. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pecahan Dan Geometri (Pari) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas IV. *Jurnal Holistika*, 5(1), 34-40.
- Auliyani, F., Husna, A., Tatsa, N., & Nur, Y. (2020). Peningkatan kemampuan menghitung pecahan melalui pembelajaran ctl di mi negeri peureulak. *At-Tarbawi Jurnal Pendidikan Sosial Dan Kebudayaan*, 12(1). <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v12i1.1578>
- Balamiten, R. and Dominikus, W. (2021). Penggunaan media pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar pecahan pada siswa kelas vi sdk st. arnoldus penfui. *Fraktal Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 80-90. <https://doi.org/10.35508/fractal.v2i1.4144>

- Dewanti, G. R., & Amelia, W. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dengan Menggunakan Media Papan Pecahan Bagi Siswa Kelas IV C SDN Mekarjaya 13 Depok. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 1256-1266.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Faslia, F. (2021). Penggunaan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1834-1839.
- Fitria, D., Wahyudi, W., & Salimi, M. (2023). Penerapan model problem based learning (pbl) dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang pecahan pada siswa kelas iii a sd negeri kalipuru tahun pelajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.74606>
- Giri, I. P. A. A. (2020). Wall Chart Dewata Nawa Sanga Sebagai Media Pembelajaran Agama Hindu Bernilai Teo-Estetis. *Jnanasiddhanta: Jurnal Teologi Hindu*, 2(1), 11-20.
- Hadijah, S., & Siregar, L. N. K. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Visual Papan Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 105365 Lubuk Bayas. *eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 2(1), 1-19.
- Hamidah, S., & Tyas, W. (2021). Bahan Ajar Matematika. Banjarbaru: CV Banyubening Cipta Sejahtera.
- Hamzah, P., Ahmad, S., Wawan, K., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, T., Khairani, T., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: PT Media Group.
- Indah, D. S., Wahyudi, & Rokhmaniy. (2023). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan Media Papan Pecahan Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kalibagor. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Ismawanti, A., Unaenah, E., Putri, D. C., & Azzahra, F. D. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Kelas Tinggi di SD Negeri Periuk Jaya Permai Tangerang. *Arzusin*, 2(4), 343-351.
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Listiyaningsih, F. N. I. A. (2022). Penggunaan Alat Peraga Papan Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Materi Pokok Pecahan Siswa Kelas IV SD Tarbiyatul Islam Kertosari (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Mawaddah, S. and Maryanti, R. (2016). Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa smp dalam pembelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (discovery learning). *Edu-Mat Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- 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*, 6(2), 2191-2201.
- Paseleng, M. and Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Prasetyo, D. and Rudhito, M. (2016). Analisis kemampuan dan kesulitan siswa smp dalam menyelesaikan soal bilangan model timss. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 21(2), 122-128. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v21i2.44264>
- Primasari, I., Zulela, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Model mathematics realistic education (rme) pada materi pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1888-1899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1115>
- Sellafeni, A., Retta, A., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengaruh media diagram board papan perkalian matematika terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas iii sd. *Widyacarya Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya*, 7(2), 176. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v7i2.3314>

- Septiandhika, D. (2023). Pembelajaran diferensiasi berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman materi fraksi pada siswa kelas 4. *jciee*, 1(2), 92-102. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i2.6712>
- Suryani, D., Wahyudi, W., & Rokhmaniyah, R. (2023). Penerapan pendekatan realistic mathematics education (rme) dengan media papan pecahan untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang pecahan pada siswa kelas iii sdn 2 kalibagor tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.73192>
- Utami, N. R. R., Romadhoni, A., & Nur'afifah, N. (2024). Pengaruh penggunaan media game edukasi Marbel Budaya Nusantara terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN Sidorejo 01. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 275–285.
- Yuliandari, R., Anggraini, D., Rahmah, U., Zahroo, F., & Fatmawati, F. (2024). Peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa sekolah dasar dengan media kertas lipat. *Dawuh Guru Jurnal Pendidikan Mi/Sd*, 4(1), 93-102. <https://doi.org/10.35878/guru.v4i1.1085>