



ISSN3109-2357  
Vol. 1 No. 4 Page 51-55

“JRPPM”

“JURNALRISETPENDIDIKANMULTIDISIPLINDANPENGABDIANKEPADAMASYARAKAT”

Homepage: <https://cermat.co/index.php/jrppm/index> E-mail: [ronipasla20@gmail.com](mailto:ronipasla20@gmail.com)

## Implementasi Media Pembelajaran Sederhana Papan Pintar Perkalian pada Pembelajaran Matematika Kelas II Di SDI Bogenga

Yohanes Vianey Sayangan<sup>1</sup>, Maria Fransiska Bidi<sup>2</sup>, Hildagardis Doi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Citra Bakti

E-Mail: [Yohanes.sayangan71@gmail.com](mailto:Yohanes.sayangan71@gmail.com), [bidifransiska@gmail.com](mailto:bidifransiska@gmail.com), [idadoi22002@gmail.com](mailto:idadoi22002@gmail.com)

Published: Januari, 2026

### ABSTRAK

Memahami dan menghafal perkalian adalah salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan perkalian pada peserta didik. Pada usia sekolah dasar peserta didik masih berpikir secara konkrit sehingga dalam pembelajaran masih membutuhkan media nyata atau konkrit. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terdapat beberapa siswa yang belum bisa menyelesaikan soal perkalian pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran sederhana berupa Papan Pintar Perkalian dalam pembelajaran Matematika kelas II di SDI Bogenga. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret dan menyenangkan melalui pendekatan visual dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDI Bogenga beserta guru mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Papan Pintar Perkalian mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep perkalian, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif. Siswa lebih mudah mengingat fakta perkalian karena media ini memberikan pengalaman belajar langsung melalui praktik. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi karena media sederhana ini efektif, dan mudah digunakan. Kesimpulannya, implementasi Papan Pintar Perkalian sebagai media pembelajaran sederhana dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya untuk memperkuat pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas rendah.

**Kata kunci:** Implementasi, Matematika, Media Pembelajaran, Papan pintar

### ABSTRACT

*Understanding and memorizing multiplication is one way to develop multiplication skills in students. At elementary school age, students still think concretely so that learning still requires real or concrete media. Based on the results of interviews and observations, there are several students who have not been able to solve multiplication problems in mathematics. This study aims to describe the implementation of simple learning media in the form of a Multiplication Smart Board in Mathematics learning for grade II at SDI Bogenga. This media is designed to help students understand the concept of multiplication more concretely and enjoyably through a visual and interactive approach. The research method used is descriptive qualitative with observation, interview, and documentation techniques. The research subjects were grade II students of SDI Bogenga and their Mathematics teachers. The results of the study show that the use of the Multiplication Smart Board can increase students' learning motivation, strengthen understanding of multiplication concepts, and create a more active and participatory learning atmosphere. Students more easily remember multiplication facts because this media provides direct learning experiences through practice. Teachers also feel helped in delivering the material because this simple media is effective and easy to use. In conclusion, the implementation of the Multiplication Smart Board as a simple learning media can be an innovative alternative in Mathematics learning in elementary schools, especially to strengthen the understanding of multiplication concepts in lower grade students.*

**Keywords:** Implementation, Mathematics, Learning Media, Smart Board

### PENDAHULUAN

Proses penting dalam dunia pendidikan adalah belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan pembentukan tingkah baik kognitif, afektif dan psikomotorik serta penguasaan kompetensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mubarakah 2021). Perkembangan zaman mempengaruhi adanya pengembangan teknologi yang mendorong perubahan besar diberbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang menjadi penentu kecerdasan suatu bangsa. Sehingga diperlukannya lembaga pendidikan serta guru dalam melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Sutriyani & Widiatmoko, 2020). Pendidikan adalah faktor utama untuk membentuk potensi manusia yang berilmu dan beradab. Karena, pendidikan suatu proses untuk membentuk seseorang yang dapat di bentuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, peran dari pendidikan juga sangat penting bagi seseorang untuk mengasah keterampilan dan kemampuan siswa untuk dapat memecahkan masalahnya sendiri. (Novianty Chairunnisa, 2018). Dalam menjalankan pendidikan sangat dibutuhkan juga media pembelajaran dengan tujuan untuk dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dari pemahaman ini dapat dikatakan apabila mengajarkan materi tanpa menyiapkan metode dan media itu tidak akan tepat dan kegiatan belajar (Ipmadmin2, 2022) mengajar tidak akan berjalan dengan efektif dan efisien sehingga materi yang akan disampaikan guru kepada siswa tidak akan terserap dengan maksimal. Oleh karena itu terdapat undang -undang tentang system pendidikan nasional No.23 Tahun 2003 sebagai berikut : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak, sehat, mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Afifah & Fitriawanawati, 2021). Pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka menerapkan pembelajaran dua arah (Barata Aristho, 2020).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa sekarang dan nanti (Supriyanti, 2020). Dan Salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa mulai dari tingkat SD untuk membekali mereka dalam memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Saputro, 2018). Menurut (Roebyanto dalam Jayanti, dkk. 2023) Pembelajaran matematika seharusnya juga mengembangkan kemampuan berhitung yang merupakan suatu masalah yang harus dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang saat ini menjadi perhatian sosial dan menjadi fokus penting dalam dunia pendidikan adalah mata pelajaran Matematika. Pembelajaran matematika tidak hanya berhitung saja, akan tetapi pemberian pembelajaran matematika dapat mengembangkan kreatifitas siswa, mengembangkan otak bagian sebelah kiri yakni analisis rasional dan pembelajaran matematika juga untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis pada siswa (Budiyo, 2022; Faseha et al., 2021). Kesulitan belajar matematika yang dialami oleh para siswa dapat menyebabkan siswa semakin tidak berminat mempelajari matematika.

Dalam konteks proses belajar matematika, yang dinamakan masalah adalah yang dikaitkan dengan materi belajar atau materi penugasan matematika, dan bukan persoalan yang terkait dengan hambatan dalam belajar atau rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam matematika (Mulyati 2016). Apabila soal yang dihadapi siswa belum pernah ia temui sebelumnya dan ia memiliki pengetahuan yang cukup dan sesuai untuk menyelesaikannya maka soal itu disebut masalah. Matematika di sekolah dasar mempelajari dasar ilmu berhitung untuk bekal peserta didik pada tingkat pendidikan selanjutnya. Untuk itu, pendidik diharapkan dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan inovasi melalui media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu pendorong berhasilnya proses kegiatan belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Muslihatun, A., dkk, 2019). Pendapat lain menurut (Amreta, M., & Safa'ah, A, 2021), media merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Media dapat berupa benda atau perilaku. Benda terdiri dari benda langsung, seperti: daun-daunan, bunga, pensil. Serta benda tidak langsung seperti papan tulis, tape recorder, film dan lainnya. Setiowati, S. (2023) mengatakan bahwa kejadian yang sering terjadi di sekolah menunjukkan pembelajaran seperti: daun-daunan, bunga, pensil. Serta benda tidak langsung seperti papan tulis, tape recorder, film dan lainnya.

Pembelajaran matematika permulaan di sekolah dasar difokuskan pada penguasaan konsep tentang operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Zuschaiya et al., 2021). Setiowati, S. (2023) mengatakan bahwa kejadian yang sering terjadi di sekolah menunjukkan pembelajaran matematika cenderung jarang menggunakan media atau alat peraga yang mengandung unsur kreativitas dan inovasi, pendidik lebih sering menggunakan media seadanya. Hal ini tentunya berdampak pada ketidaktertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti halnya hasil observasi yang dilakukan di kelas II pada saat kegiatan KBM berlangsung bahwa permasalahan yang dialami peserta didik kelas dua saat itu ialah mengenai materi perhitungan seperti perkalian. Salah satu materi matematika yang dipelajari di kelas II SD adalah perkalian, pembahasannya mengenai pengenalan dan pengerjaan operasi hitung dasar. Sutrisno (2021) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dipilih oleh pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan merangsang perasaan dan perhatian peserta didik agar terdorong motivasi dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak dimaksudkan mengganti pendidik mengajar melainkan menjadi pelengkap dan membantu pendidik dalam kegiatan mengajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Antara 2022; Marfu'ah et al., 2019).

Menurut Valentina, A., & Wulandari, M. (2022) penggunaan media dalam pembelajaran matematika mampu dijadikan solusi alternatif pendidik dalam membantu peserta didik menguasai konsep serta prinsip matematika dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah "Papan Pintar Perkalian". Papan pintar perkalian terbuat dari styrofoam yang dikreasikan semenarik mungkin. Papan pintar ini menggunakan prinsip perkalian. Media papan pintar merupakan salah satu cara mengatasi kesulitan peserta didik kelas II SDI Bogenga dalam berhitung. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas dua dalam hal perkalian. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan media papan pintar sebagai Media Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas II di SDI Bogenga pada Permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah yang pertama terkait dengan materi yang sulit dikuasai oleh siswa pada mata pelajaran matematika, diperoleh bahwa sejauh ini materi yang masih sulit dipahami oleh siswa adalah pada materi perkalian. Dalam hal ini siswa masih mengalami kesulitan untuk mengoperasikan perkalian. Kedua, banyak siswa yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa belum sepenuhnya dalam menguasai pembelajaran matematika khususnya materi perkalian. Ketiga, terbatasnya penggunaan media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa untuk mempelajari materi perkalian. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan buku paket saja dan belum menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tampak membosankan dan siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan belajar matematika pada materi perkalian adalah media pembelajaran papan pintar. Peneliti menggunakan media ini di kelas rendah dengan alasannya, yaitu menjadikan siswa memahami perkalian sejak duduk di kelas rendah, baik memahami dari segi konsep maupun cara menghitung yang benar. Menurut Sintawati (2017), hal yang mendasar dan penting dalam matematika adalah kemampuan dalam memahami konsep.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara

mendalam implementasi media pembelajaran sederhana berupa Papan Pintar Perkalian dalam pembelajaran Matematika kelas II di SDI Bogenga. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat menggambarkan secara nyata proses penggunaan media, respon siswa, serta dampak yang ditimbulkan terhadap motivasi dan pemahaman konsep perkalian. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDI Bogenga beserta guru mata pelajaran Matematika, sedangkan objek penelitian adalah penerapan media Papan Pintar Perkalian dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian dilaksanakan di SDI Bogenga selama program PLP 2 berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung aktivitas guru dan siswa saat menggunakan media Papan Pintar Perkalian, termasuk bagaimana siswa berinteraksi dengan media dan sejauh mana mereka memahami konsep perkalian. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan beberapa siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media, baik dari segi kemudahan, manfaat, maupun kendala yang dihadapi. Dokumentasi berupa foto penerapan media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Memahami dan mengafal perkalian adalah salah satu cara mengembangkan keterampilan peserta didik. Pada usia sekolah dasar peserta didik masih berpikir konkrit sehingga dalam pembelajaran masih menggunakan media konkrit atau nyata. Untuk itu peneliti membuat media sederhana Papan Pintar Perkalian yang dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami materi perkalian pada matapelajaran matematika dengan subjek penelitian yaitu pada kelas II. Pada saat dilakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas II SDI Bogenga, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada media cetak seperti buku dan lembar kerja. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi perkalian masih rendah. Banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, bahkan masih bingung bagaimana cara menyelesaikan soal perkalian dengan benar. Selain itu, siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak terlibat dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media Papan Pintar Perkalian dalam pembelajaran Matematika kelas II di SDI Bogenga dilakukan melalui langkah-langkah yang sederhana namun sangat efektif untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkrit. Pada tahap awal, guru menentukan soal perkalian yang akan dipelajari, misalnya  $2 \times 4$ . Soal ini kemudian dijadikan dasar untuk kegiatan praktik menggunakan media. Siswa diminta mengambil stik sebagai alat bantu, lalu mengisi dua buah wadah dengan masing-masing empat stik sesuai dengan bilangan yang dikalikan. Wadah pertama diisi dengan empat stik, kemudian wadah kedua juga diisi dengan empat stik. Dengan demikian, siswa dapat melihat secara nyata bahwa perkalian  $2 \times 4$  berarti ada dua kelompok yang masing-masing berisi empat benda. Setelah stik dimasukkan ke dalam wadah, siswa diminta menghitung seluruh stik yang ada pada kedua wadah tersebut. Proses menghitung ini dilakukan dengan cara menjumlahkan isi wadah pertama dan wadah kedua. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan stik adalah delapan, sehingga siswa dapat memahami bahwa  $2 \times 4 = 8$ . Hasil tersebut kemudian dituliskan pada kartu hasil dan ditempelkan di Papan Pintar Perkalian. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal hasil perkalian, tetapi juga memahami makna perkalian sebagai penjumlahan berulang.



*Penerapan Papan Pintar Perkalian*

Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan aktivitas visual dan kinestetik. Siswa dapat melihat langsung representasi bilangan dalam bentuk stik, sekaligus melakukan aktivitas fisik dengan memasukkan stik ke dalam wadah. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar melalui pengalaman konkrit. Dengan adanya Papan Pintar Perkalian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Siswa yang sebelumnya kesulitan menghafal perkalian menjadi lebih cepat memahami karena mereka dapat menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata. Selain itu, penggunaan media ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka berlomba-lomba untuk mencoba memasukkan stik ke dalam wadah dan menghitung hasilnya. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa aktif berpartisipasi, bertanya, dan menjawab soal dengan percaya diri. Guru pun merasa terbantu karena media ini sederhana, murah, dan mudah digunakan. Guru tidak perlu menggunakan teknologi canggih, cukup memanfaatkan stik dan wadah yang tersedia untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Penggunaan Papan Pintar Perkalian juga sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman siswa. Melalui media ini, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka tentang perkalian dengan cara menghubungkan bilangan dengan benda konkret. Hal ini memperkuat pemahaman konsep dan mengurangi kesalahan dalam menjawab soal perkalian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media Papan Pintar Perkalian tidak hanya sederhana tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Selain membantu siswa memahami perkalian, media ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Guru dapat mengembangkan penggunaan media ini untuk berbagai variasi soal perkalian, sehingga siswa semakin terbiasa dan terampil dalam menguasai konsep dasar Matematika.

Media merupakan sarana penyampaian pesan yang bersifat fleksibel mampu digunakan dalam semua tingkatan yang dapat

membantu peserta didik mendapatkan keterampilan, kompetensi dan konsep baru. Menurut Isnaini, S., dkk (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dituntut agar dapat meningkatkan standar pengajaran yang lebih efisien, serta membantu peserta didik dalam memahami materi kompleks yang diajarkan. Selain itu, memilih media pembelajaran yang akan digunakan merupakan kunci utama keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, (Batubara, H, 2021) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar merupakan sesuatu yang penting dalam mengurangi praktik belajar yang monoton. Kemudian, media pembelajaran sendiri terangkum menjadi beberapa bagian diantaranya : media teks, media perekayasa, media audio, media realia atau benda nyata, media manusia, media video, media multimedia, dan media visual.

Teori ahli mengutarakan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, diantaranya: menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, penyampaian materi dapat disamakan, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana, mampu meningkatkan kualitas belajar, peran guru mampu berubah kearah yang lebih positif dan produktif (Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B, 2020). Penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media Papan Pintar. Media tersebut dibuat bertujuan agar guru dan peserta didik terbantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Antara et al., 2022). Guru, siswa, tujuan pembelajaran, model, metode, materi, media, dan penilaian merupakan komponen pembelajaran. Untuk situasi ini, media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam pengalaman yang berkembang. karena semua kegiatan belajar dipermudah dengan adanya media, guru harus memperhatikan penggunaannya. Oleh karena itu, semua guru harus mempelajari cara memilih sarana pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efisien selama pengajaran dan pembelajaran. Belajar harus melibatkan peserta didik secara aktif untuk memperkuat pemahaman terhadap konsep matematika (Jumri & Murdiana, 2022).

Media Papan pintar perkalian adalah alat berupa papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian agar dapat merangsang pemahaman dan minat siswa dalam belajar. Media papan pintar ini menggunakan stik eskrim sebagai alat hitung (Tululi Imran, 2021) Dan juga menurut Khamidin (2017), Media papan perkalian adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, berupa papan yang berlapis flanel. Melalui media pembelajaran ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi perkalian. Menggunakan media nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, sebab siswa akan lebih memahami materi yang akan disampaikan. (Wijayanti, 2015). Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, murid merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar matematika berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa, oleh karena itu penerapan media papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ananda, ddk 2023)

Salah satu media pembelajaran matematika sekolah dasar adalah media papan pintar. Telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar (Yosiva 2021). Media papan pintar merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus (Kamaladini 2021). Media papan pintar merupakan suatu alat yang dibuat sedemikian rupa berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat siswa untuk mencapai pembelajaran yang meliputi: papan bulletin, papan tulis, papan magnet, papan flannel, dan lain-lain (Akhir Kamaladini 2021). Konsep pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar perkalian suatu cara yang digunakan guru dalam model pembelajaran Discovery Learning yaitu pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara langsung. (Bahri & Arafah, 2021) dibuat untuk memberikan nuansa yang berbeda saat proses belajar mengajar berlangsung, dalam media ini juga bertujuan agar siswa semangat saat menerima pelajaran perkalian.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa di SDI Bogenga terdapat beberapa murid yang masih kesulitan dalam memahami materi perkalian. Berdasarkan permasalahan yang dialami murid kelas II SDI Bogenga maka akan di gunakan juga media papan pintar perkalian. Media ini menggunakan papan dari styrofoam dan di tempeli gelas plastik sebagai wadah stik. Wadah tersebut di lapiisi origami dan diberi angka 1-10. Penerapan alat peraga Papan pintar perkalian dalam pembelajaran perkalian dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SDI Bogenga. Pemahaman konsep yang rendah dalam pembelajaran di kelas, terutama terhadap materi perkalian pada mata pelajaran Matematika memberi dampak yang berkelanjutan saat siswa akan mempelajari materi baru dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Minimnya eksplorasi terhadap penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran membuat materi yang disampaikan guru tidak bisa dipahami secara utuh oleh siswa. Dengan menggunakan media atau alat peraga, terutama alat peraga yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran akan berlangsung efektif dan bermakna, karena siswa menemukan sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi Papan Pintar Perkalian terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep perkalian, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H. N., & Fitriawati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>
- Amreta, M., & Safa'ah, A. (2021). Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 1, No. 1, 21-28.
- Ananda, V., Mariana, B., & Dewi, N. K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika

- Menggunakan Media Papan Pintar di Kelas II SDN 15 Mataram. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 96–100. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/525>
- Aprilliana reza. (2022). Penggunaan Media Pohon Pintar Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/21519>
- Bahri, S., & Arafah, N. (2021). Analisis Manajemen SDM Dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Di Era New Normal. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 1(1), 20–40. <https://doi.org/10.31538/tijie.v1i1.2>
- Barata Aristho. (2020). Konsep Perkalian Dasar Untuk Sekolah Dasar Kelas 2.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T., Tahrim, T., Anwari, A., .Indra, I. (2021). Media Pembelajaran . Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/20720>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T., Tahrim, T., Anwari, A., .Indra, I. (2021). Media Pembelajaran . Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/20720https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.192> <https://tamanpustaka.com/materi-pelajaran/read/22/konsep-perkalian-dasar-untuksekolah-dasar-kel> <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/6926/>
- Isnaini, S., Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.. <http://alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/183>
- lpmadmin2. (2022). Mengenal Penelitian Kuasi Eksperimental: Definisi, Jenis & Contoh. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/17/mengenal-penelitian-kuasi-eksperimental-definisi-jenis-contoh>
- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B. (2020). Permainan Papinka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Fitrah : Journal Of Early Childhood Islamic Education Vol.3 No.2*, 191-192. <https://ejournal.uinfabengkulu.ac.id/index.php/alfitriah/article/view/4334>
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimuddin, R., Fijatullah, R., Nisa, E., & Sari, C. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran : Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15 (1), 14-15. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/transformasi/article/view/915>
- Nasrulloh, M. F., Basyiroh, N. A. ., Khuzaini, N., Umardiyah, F. ., & Khotimah, K. (2024). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Papan Pintar Perkalian Untuk Meningkatkan Kemampuan Aritmatika Siswa. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 18–22. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v5i1.4010>
- Nur Rezky Ramadhan, & Restu Januarty Hamid. (2023). Media Pembelajaran Papan Perkalian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sd Inpres Bontobila. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 138–146. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v2i2.554>
- Setiowati, S. (2023). Implementasi Metode BSB 3P (Pembelajaran Papan Pintar) Matematika pada Kreativitas Siswa SDN Bareng 1 Nganjuk. <https://pub.nuris.ac.id/sainsdata/article/view/4>
- Tululi Imran. (2021). 6 Macam-macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa. <https://www.imrantululi.net/berita/detail/6-macam-macam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa>
- Umar, N., & Wiguna, W. (2020). Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya I. *Eprosiding Sistem Informasi (Potensi)*, Vol. 1 No.1 , 231-241. <https://orcid.org/0000-0003-4949-9001>
- Valentina, A., & Wulandari, M. (2022). Media Mabeta (Magnet Berhitung Matematika) Untuk Memperkuat Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8 No. 3*, 603. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/2474>
- Wahyuni, N. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Volume 10, Nomor 1*, 120-126. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/47134>