



PENERAPAN MEDIA *SLIDABLE MULTIPLICATION BOARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN PADA SISWA KELAS III SDN BOJONGMANIK 3

Eneng Helmi

STKIP SYEKH MANSHUR

Surel: helmieneng7@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 12-09-2026

Perbaikan: 24-09-2026

Diterima: 20-10-2026

Kata kunci: Hasil Belajar, *Slidable Multiplication Board*, Perkalian.

Corresponding Author:

helmieneng7@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Bojongmanik 3 pada materi perkalian, yang menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media *Slidable Multiplication Board*. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa, dengan instrumen berupa tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap siklus. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 32 pada prasiklus (ketuntasan 0,00%) menjadi 59,53 pada siklus I (18,75%), 71,62 pada siklus II (31,25%), dan 82,53 pada siklus III (93,75%). Selain itu, aktivitas siswa juga meningkat, ditandai dengan keaktifan dan antusiasme dalam pembelajaran serta kemudahan memahami konsep perkalian melalui visualisasi media. Dengan demikian, penggunaan media *Slidable Multiplication Board* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, dan keaktifan siswa, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran matematika pada materi perkalian di sekolah dasar.

© 2026: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan sekolah dasar, Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah matematika.

Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan

berpikir logis, sistematis, dan kritis siswa. Menurut Yunita & Syaiful dalam (Fadhilah Rosadi et al., 2025) Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan penting, baik dalam penerapan pada kehidupan sehari-hari maupun dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sehingga dapat mendukung penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam penelitian (Safari & Nurhida, 2024) juga menyatakan bahwa Matematika merupakan ilmu yang memiliki kebenaran bersifat objektif, sehingga siswa perlu memahami konsep-konsep dasarnya dengan baik agar mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu memahami konsep dasar matematika, termasuk operasi hitung, secara baik sebagai fondasi untuk pembelajaran pada jenjang selanjutnya.

Salah satu operasi hitung matematika yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu perkalian. Perkalian merupakan konsep yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, karena pemahaman terhadap dasar perkalian akan berkaitan dengan berbagai konsep matematika lain yang akan dipelajari pada jenjang kelas yang lebih tinggi di sekolah dasar, seperti perpangkatan dan konsep matematika lainnya (Handayani et al., 2023).

Namun, dalam praktiknya pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian, masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN Bojongmanik 3 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Siswa cenderung menghafal tabel perkalian tanpa memahami maknanya, sehingga mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal cerita atau permasalahan kontekstual. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru, dengan penggunaan media yang terbatas sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa kurang aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Bojongmanik 3 pada tanggal 30 maret 2026, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi perkalian masih rendah. Dari 16 siswa, seluruhnya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep perkalian belum optimal. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan ceramah, kurangnya

penggunaan media pembelajaran, dan hanya bergantung pada buku teks pelajaran hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar, motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Rendahnya hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas III SDN Bojongmanik 3 dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Namun, faktor yang paling dominan adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan konkret, sehingga siswa cenderung menghafal tanpa memahami konsep perkalian secara mendalam.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran matematika dengan kondisi nyata di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif. Media adalah sarana penyampaian pesan yang fleksibel dan dapat digunakan di semua tingkatan, membantu peserta didik memperoleh keterampilan, kompetensi, serta konsep baru (Nafisah, S., & Furnamasari, 2023).

Adapun media yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu Media *Slidable Multiplication Board* yang merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara visual dan manipulatif melalui mekanisme geser. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, sehingga tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep perkalian secara lebih bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media papan perkalian efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Salah satu media konkret yang dapat digunakan adalah papan perkalian, yang berperan dalam membantu guru meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media ini mampu memperjelas konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang,

sekaligus memudahkan siswa dalam mengingat hasil perkalian melalui cara yang lebih menarik dan interaktif (Widayati et al., 2025).

Dalam penelitian ini, pemilihan media *slidable multiplication board* didasarkan pada keunggulannya yang praktis, mudah digunakan, serta memiliki mekanisme geser yang memungkinkan siswa menemukan hasil perkalian dengan lebih cepat dan mudah. Papan Geser Perkalian (*slidable multiplication board*) merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih mudah melalui pendekatan visual dan aktivitas kinestetik (Wulandari, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan media Slidable Multiplication Board untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas III SDN Bojongmanik 3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui tindakan-tindakan tertentu dalam beberapa siklus. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model PTK Kemmis & McTaggart yang merupakan Merupakan penelitian tindakan model spiral refleksi diri yang terdiri dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan rancangan kembali (Utomo, asvio, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas 3 SDN Bojongmanik 3 melalui penerapan media *slidable multiplication board*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Bojongmanik 3 yang terdiri dari 16 siswa, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 10 perempuan. Waktu penelitian pembelajaran ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dari bulan maret sampai mei.

Teknik pengumpulan data meliputi lembar observasi siswa dan guru, tes pemahaman berupa berupa pretest, posttest, dan dokumentasi. Tes berupa 5 soal esai yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi perkalian diakhir siklus. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil kerja siswa digunakan sebagai data pendukung.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes belajar siswa pada materi perkalian, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III dengan jumlah subjek 16 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap setelah diterapkannya media Slidable Multiplication Board. Pada tahap prasiklus, diperoleh nilai rata-rata sebesar 32 dengan persentase ketuntasan 0%, sehingga seluruh siswa belum mencapai KKTP. Dengan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi perkalian, maka dilakukannya perbaikan pada penelitian tindakan kelas dalam tiga siklus yang terdiri dari dua pertemuan di setiap siklusnya.

Berikut adalah uraian tabel dan grafik evaluasi hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi perkalian.

Tabel 1 Statistika Hasil Belajar siswa di Setiap Siklus

No	Statistik	Hasil Belajar Siswa			
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai Terendah	23	46	61	67
2	Nilai Tertinggi	47	80	87	98
3	Rata-Rata	32	59,53	71,62	82,53

Tabel 2 Rekap Ketuntasan Hasil Belajar Tiap Siklus

Tahap	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan
Prasiklus	0	16	0,00%
Siklus I	3	13	18,75%
Siklus II	5	11	31,25%
Siklus III	15	1	93,75%

tergolong rendah, yaitu sekitar 45%, karena

Pada siklus I, hasil belajar siswa mulai mengalami peningkatan. Rata-rata nilai kelas mencapai 59,53 dengan persentase ketuntasan sebesar 18,75%. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan prasiklus, hasil tersebut masih belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dianalisis bahwa penggunaan media pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya efektif karena siswa masih memerlukan bimbingan yang lebih intensif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga masih tergolong rendah.

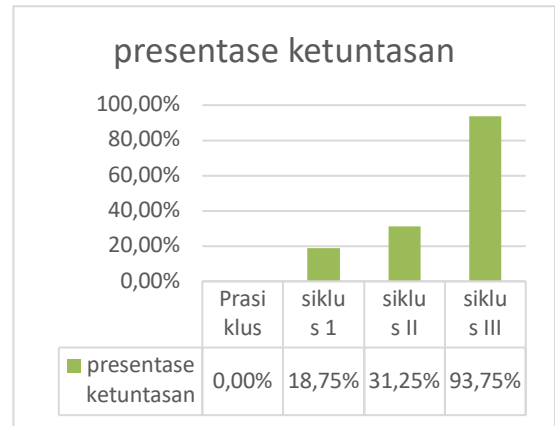
Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 71,62 dengan persentase ketuntasan sebesar 31,25%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran secara berkelompok dengan bantuan media mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Namun demikian, persentase ketuntasan yang diperoleh masih tergolong rendah dan belum mencapai target yang diharapkan, sehingga diperlukan adanya perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Secara analitis, peningkatan tersebut disebabkan oleh adanya interaksi antarsiswa dalam kegiatan diskusi kelompok, sehingga siswa dapat saling membantu dalam memahami konsep perkalian. Selain itu, penggunaan media konkret membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep yang sebelumnya bersifat abstrak.

Pada siklus III, hasil belajar siswa mencapai peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai kelas sebesar 82,53 dengan persentase ketuntasan mencapai 93,75%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami konsep perkalian dengan baik.

Secara keseluruhan, penerapan media Slidable Multiplication Board terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian, baik dari segi rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus.

Aktivitas guru pada prasiklus masih



pembelajaran masih bersifat konvensional, kurang melibatkan siswa, serta belum optimal dalam penggunaan media dan pengelolaan kelas.

Pada siklus I, aktivitas guru mulai meningkat menjadi 60% pada pertemuan pertama dan 70% pada pertemuan kedua, meskipun masih terdapat kekurangan dalam memberikan bimbingan dan mengaktifkan siswa secara merata. Pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan yang lebih baik, yaitu mencapai 73% dan 80%, terlihat dari kemampuan guru dalam mengelola kelas, menggunakan media pembelajaran, serta membimbing siswa dengan lebih efektif. Selanjutnya, pada siklus III, aktivitas guru meningkat secara optimal hingga mencapai 90% dan 100%, yang menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Aktivitas siswa pada pra-siklus masih rendah, dengan 31% kategori kurang dan 69% cukup, serta belum ada yang mencapai kategori baik maupun sangat baik. Hal ini menunjukkan siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, persentase ketuntasan pada tahap ini masih 0%, sehingga seluruh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan.

Pada siklus I, aktivitas siswa mulai meningkat. Pertemuan pertama didominasi kategori cukup (81%) dan mulai muncul kategori baik (19%), dengan persentase ketuntasan sebesar 13%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 50% cukup dan 50% baik, dengan persentase ketuntasan naik menjadi 25%, meskipun belum merata.

Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat signifikan. Pertemuan pertama didominasi kategori baik (88%) dan 13% cukup, dengan persentase ketuntasan sebesar 44%. Pada pertemuan kedua, 88% siswa berada pada kategori baik dan 13% sangat baik, tanpa kategori kurang maupun cukup, serta

persentase ketuntasan meningkat menjadi 63%.



Pada siklus III, aktivitas siswa mencapai optimal. Pertemuan pertama terdiri dari 50% baik dan 50% sangat baik, dengan persentase ketuntasan sebesar 88%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 13% baik dan 88% sangat baik, dengan persentase ketuntasan mencapai 100%, menunjukkan seluruh siswa sudah aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Berikut adalah gambaran awal dari kegiatan siswa pada prasiklus



Gambar.1 Kegiatan awal Prasiklus

Berdasarkan kondisi awal sebelum penggunaan media, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Peserta didik terlihat kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal, cenderung bergantung pada perhitungan manual, serta belum mampu mengaitkan perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang.

Pada tahap awal dikegiatan prasiklus persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap pra siklus adalah 0,00%. Seluruh siswa (16 siswa atau 100%) belum mencapai nilai KKTP 70, sehingga diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran pada Siklus I melalui penggunaan

media Slidable Multiplication Board untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Gambar.2 Kegiatan Siklus I Pertemuan I

Gambar.3 Kegiatan Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan pada gambar kegiatan pada siklus I, dijelaskan bahwa pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami konsep perkalian belum mencapai target ketuntasan yang ditetapkan. Pada pertemuan pertama, penggunaan media Slidable Multiplication Board membantu siswa memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, namun hasil yang diperoleh masih rendah dengan rata-rata kelas 58,62 dan ketuntasan 18,75%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam memahami konsep dasar perkalian.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan pengenalan sifat-sifat perkalian menggunakan media yang sama. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata menjadi 60,43 dengan ketuntasan 25%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, meskipun belum optimal.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar pada Siklus I sebesar 59,53 masih berada di bawah KKTP (70) dan ketuntasan klasikal belum tercapai. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu diperbaiki. Oleh karena itu, pada Siklus II direncanakan penerapan pembelajaran berkelompok berbantuan media untuk meningkatkan interaksi, kerja sama, serta membantu siswa memahami materi secara lebih optimal.



Gambar.4 Kegiatan Siklus II Pertemuan I



Gambar.5 Kegiatan Siklus II Pertemuan II

Pada kegiatan pembelajaran siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep perkalian dibandingkan siklus sebelumnya, meskipun belum sepenuhnya mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan melalui kerja kelompok dengan bantuan media Slidable Multiplication Board pada materi perkalian bilangan cacah 6–10, penyelesaian soal cerita, serta pengenalan sifat asosiatif (pengelompokan). Kegiatan ini menghasilkan rata-rata nilai 65,93 dengan ketuntasan 31,25%.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan penguatan diskusi dan latihan soal yang lebih bervariasi pada materi sifat-sifat perkalian, khususnya sifat asosiatif dan distributif. Hasilnya, rata-rata nilai meningkat menjadi 77,31 dengan ketuntasan 62,50%. Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar Siklus II mencapai 71,62 dan telah melampaui KKTP (70), namun ketuntasan klasikal masih belum tercapai.

Berdasarkan grafik, ketuntasan belajar mengalami peningkatan bertahap dari 0% (prasiklus), 18,75% (Siklus I), menjadi 31,25% (Siklus II). Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada Siklus III melalui pembelajaran mandiri dengan latihan intensif (speed drill) berbantuan media pada materi perkalian bilangan cacah 1–10 untuk meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan kemandirian siswa.



Gambar.6 Kegiatan Siklus III Pertemuan I



Gambar.7 Kegiatan Siklus III Pertemuan II

Pada Siklus III menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam kemampuan siswa memahami konsep perkalian melalui pembelajaran mandiri dan speed drill berbantuan media Slidable Multiplication Board.

Pada pertemuan pertama, kegiatan difokuskan pada penguatan materi melalui latihan mandiri. Siswa mengulang konsep perkalian 1–10 serta meninjau kembali sifat-sifat perkalian melalui berbagai bentuk soal. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai 76,93 dengan ketuntasan 75%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan mandiri mampu membantu siswa memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari pada siklus sebelumnya.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan latihan yang lebih intensif dan bervariasi melalui kegiatan speed drill. Siswa tampak lebih cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal, serta semakin terbiasa menggunakan media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 88,12 dengan ketuntasan mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan berulang dan terstruktur mampu meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan

kemandirian siswa dalam belajar.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar Siklus III mencapai 82,53, berada di atas KKTP (70), dengan ketuntasan klasikal sebesar 93,75%. Berdasarkan grafik, ketuntasan belajar meningkat dari 0% (prasiklus), 18,75% (Siklus I), 31,25% (Siklus II), hingga 93,75% (Siklus III). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bertahap dengan dukungan media efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Peningkatan tersebut juga didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa selama pembelajaran menggunakan media konkret, siswa menjadi lebih aktif dan antusias. Mereka lebih mudah memahami konsep perkalian sebagai proses pengelompokan bilangan yang sama karena adanya bantuan visual yang mempermudah proses berpikir. Visualisasi ini membantu siswa dalam beralih dari pemahaman konkret menuju abstrak, yang sangat penting pada tahap perkembangan siswa kelas rendah.

Dalam penelitian lain juga menyatakan bahwa Penggunaan media ini membantu siswa menghindari pembelajaran hafalan semata dan mendorong mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui trial-and-error, yang secara signifikan mengurangi kesalahan konseptual dan memperkuat pemahaman konsep secara nyata dan berkesinambungan (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Slidable Multiplication Board* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta kemandirian belajar siswa dalam memahami materi perkalian secara lebih bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Bojongmanik 3, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar matematika pada materi perkalian dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Namun, faktor yang paling dominan adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan konkret, sehingga siswa cenderung menghafal tanpa memahami konsep perkalian secara mendalam. Kondisi ini menyebabkan

pemahaman konsep siswa belum optimal. Oleh karena itu, penerapan media *Slidable Multiplication Board* dilakukan sebagai upaya untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret dan bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Slidable Multiplication Board* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa pada setiap siklus, yaitu dari 32 pada prasiklus menjadi 59,53 pada siklus I, meningkat lagi menjadi 71,62 pada siklus II, dan mencapai 82,53 pada siklus III. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang sangat baik, dari 0% pada prasiklus menjadi 18,75% pada siklus I, 31,25% pada siklus II, dan mencapai 93,75% pada siklus III.

Peningkatan tersebut tidak terlepas dari meningkatnya kualitas pembelajaran, baik dari segi aktivitas guru maupun siswa. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari kategori rendah hingga sangat baik, seiring dengan kemampuan dalam mengelola kelas dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Sementara itu, aktivitas siswa juga meningkat dari kategori kurang menjadi sangat baik, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Slidable Multiplication Board* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhilah Rosadi, F., Ridho Fahlevi, M., Rohana, S., & Revita, R. (2025). Tantangan Perkembangan Kemampuan Matematis Siswa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumihan*, 1(2), 111–125.
- Handayani, F. D., Rijal, M., & Muharram, W. (2023). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Multimedia Interaktif pada Konsep Dasar Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 10(1), 25–40. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori

- Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Nafisah, S., & Furnamasari, Y. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juntinyuat. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(3), 208–216. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i3.360>
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). *PENTINGNYA PEMAHAMAN KONSEP DASAR MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 3, 9817–9824.
- Utomo, asvio, P. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Widayati, A., Saragih, M., Irvan, I., & Silalahi, I. M. M. (2025). Penggunaan Media Papan Perkalian Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas Ii Sd. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(2), 107–113. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v4i2.950>
- Wulandari, D. (2024). PAPAN GESER PERKALIAN : STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANTU SISWA KELAS V SDN 108075 DELI TUA MENGHAFAK PERKALIAN. *Researchgate.Net*, 8(2), 105–112. https://www.researchgate.net/profile/Agoestina-Mappadang-2/publication/369765273_Jurnal_Inovasi_Pendidikan_Ekonomi_Efek_Good_Corporate_Governance_dan_Rasio_Keuangan_terhadap_Pengungkapan_Enterprise_Risk_Management/link/s/642c1e7cad9b6d17dc353d23/Jurnal-Inovasi