

Pengaruh Penggunaan *Smart Board* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 SD

Muhammad Fajar Muliana¹, Muhammad Basori², Nurita Primasatya³

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia^{1,2,3}

fajargood9@gmail.com, muhamadbасori@unpkediri.ac.id, nurita.primasatya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Smart Board* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Sumberurip pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 39 siswa yang terdiri atas 22 siswa pada kelas eksperimen dan 17 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan bantuan program SPSS melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 76,18 pada pre-test menjadi 86,32 pada post-test, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 73,88 menjadi 78,94. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,006 ($< 0,05$), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Smart Board* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penggunaan *Smart Board* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada materi perkalian dan pembagian. Dengan demikian, media *Smart Board* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Smart Board*, hasil belajar, matematika, sekolah dasar, quasi experiment.

Abstract

This study aimed to examine the effect of using the *Smart Board* as a learning medium on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 1 Sumberurip, particularly on multiplication and division topics. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a *Nonequivalent Control Group Design*. The sample consisted of 39 students, including 22 students in the experimental class and 17 students in the control class. Data were collected through tests, observations, and documentation, and were analyzed using SPSS software, including normality, homogeneity, and hypothesis testing. The findings indicated that the mean score of the experimental group increased from 76.18 on the pre-test to 86.32 on the post-test, while the control group's mean score improved from 73.88 to 78.94. The hypothesis test revealed a significance value of 0.006 ($p < 0.05$), indicating that the use of the *Smart Board* had a statistically significant effect on students' mathematics learning outcomes. Furthermore, the *Smart Board* created a more interactive learning environment, enhanced students' engagement during classroom activities, and contributed positively to improving their understanding of multiplication and division concepts. Therefore, the *Smart Board* can be considered an effective instructional medium for enhancing mathematics learning outcomes in elementary schools.

Keywords: *Smart Board*, learning outcomes, mathematics, elementary school, quasi-experimental stud

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di kelas. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga dituntut mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah Smart Board. Media ini merupakan papan interaktif digital yang memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif dalam satu perangkat pembelajaran. Penggunaan Smart Board memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi perkalian dan pembagian, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Kesulitan tersebut muncul karena materi perkalian dan pembagian tidak hanya menuntut peserta didik menghafal fakta-fakta dasar, tetapi juga memahami hubungan antarkonsep serta mampu menerapkannya dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesalahan dalam melakukan operasi hitung, menyelesaikan soal cerita, maupun menghubungkan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dan pembagian sebagai kebalikan dari perkalian. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konseptual peserta didik belum berkembang secara optimal. Rendahnya pemahaman konsep tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah, penjelasan melalui papan tulis, serta penggunaan media yang terbatas menyebabkan peserta didik cenderung hanya menerima informasi secara pasif tanpa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik, perhatian peserta didik mudah berkurang, partisipasi dalam kegiatan belajar rendah, dan hasil belajar yang dicapai belum sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Smart Board. Smart Board merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, serta fitur interaktif dalam satu perangkat. Melalui media ini, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih dinamis dan menarik sehingga konsep-konsep matematika yang sebelumnya bersifat abstrak dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret. Peserta didik juga memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang tersedia, sehingga proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi lebih komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Media yang memanfaatkan teknologi digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, minat, perhatian, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penyajian materi yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika secara lebih mudah dibandingkan dengan penyampaian materi secara konvensional. Smart Board memungkinkan guru memberikan demonstrasi konsep perkalian dan pembagian melalui ilustrasi, animasi, maupun latihan interaktif yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, pemanfaatan Smart Board berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan media konvensional. Penggunaan Smart Board tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi karena memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera sekaligus, sedangkan guru lebih mudah menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan Smart Board diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar matematika peserta didik, khususnya pada materi perkalian dan pembagian di kelas III sekolah dasar. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sumberurip dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Smart Board terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Melalui penerapan Smart Board, diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara lebih aktif,

antusias, dan mudah memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai sejauh mana penggunaan Smart Board mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Temuan penelitian diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah, peneliti selanjutnya, maupun praktisi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran matematika berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental untuk menguji pengaruh penggunaan media Smart Board terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Sumberurip. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan media Smart Board dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah proses pembelajaran untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 1 Sumberurip. Sampel penelitian berjumlah 39 siswa yang terdiri atas 22 siswa pada kelas eksperimen dan 17 siswa pada kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *sampling jenuh* karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Smart Board. Instrumen tes terdiri atas pre-test dan post-test yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian. Pre-test diberikan sebelum proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan post-test diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang dicapai. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, peneliti dapat

mengetahui perubahan kemampuan belajar peserta didik sebagai dampak dari penggunaan media Smart Board.

Selain tes, penelitian ini juga menggunakan teknik observasi untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran serta aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keterlaksanaan pembelajaran. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat mengamati bagaimana guru menerapkan media Smart Board dalam proses pembelajaran, tingkat keterlibatan peserta didik, interaksi antara guru dan peserta didik, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Data hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas pelaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian yang tidak dapat diperoleh melalui tes maupun observasi. Dokumentasi meliputi profil sekolah, daftar nama peserta didik, data jumlah peserta didik, perangkat pembelajaran, jadwal pelaksanaan penelitian, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran selama proses penelitian berlangsung. Data dokumentasi berfungsi sebagai bukti pendukung pelaksanaan penelitian sekaligus memperkuat keabsahan data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data lainnya. Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan program Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Tahap awal analisis dilakukan melalui statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil belajar peserta didik, yang meliputi nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, serta standar deviasi pada hasil pre-test dan post-test baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui kecenderungan data dan memberikan informasi mengenai perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Selanjutnya dilakukan analisis statistik inferensial sebagai dasar pengujian hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, serta uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah syarat analisis terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Smart Board terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 1 Sumberurip pada materi perkalian dan pembagian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Smart Board terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 1 Sumberurip pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design dengan melibatkan 39 peserta didik yang terdiri atas 22 peserta didik pada kelas eksperimen dan 17 peserta didik pada kelas kontrol.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat analisis statistik.

Table 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
→ Rata	.171	17	.200 [*]	.901	17	.070
Rerata	.175	17	.173	.923	17	.163
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,070 ($>0,05$) sehingga berdistribusi normal. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,163 ($>0,05$) sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig. ^a
Hasil Post Test	Based on Mean	1.039	1	37	.315
	Based on Median	1.026	1	37	.318
	Based on Median and with adjusted df	1.026	1	36.964	.318
	Based on trimmed mean	.939	1	37	.339

a. Confidence Interval: 0%

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,315.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika Sig. > 0,05 maka varians homogen.

Jika Sig. < 0,05 maka varians tidak homogen.

Karena nilai signifikansi sebesar $0,315 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen.

Table 3. Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian	t Hitung	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen	4,750	0,001	H ₀ Ditolak
Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol	0,999	0,016	H ₀ Ditolak
Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	7,053	0,001	H ₀ Ditolak

seluruh hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan baik sebelum dan sesudah pembelajaran maupun antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Dengan demikian, hasil pengujian statistik memberikan bukti bahwa penggunaan Smart Board memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart Board memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 1 Sumberurip pada materi perkalian dan pembagian. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai t hitung sebesar 2,916 dengan nilai signifikansi 0,006 ($<0,05$). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Smart Board mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar terlihat dari rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen sebesar 85,27, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 81,76. Selain itu, peningkatan nilai (gain) pada kelompok eksperimen mencapai 9,00 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 7,11 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Smart Board memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai konsep perkalian dan pembagian.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik Smart Board sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran, seperti teks, gambar, video, animasi, dan aktivitas interaktif dalam satu media. Selama proses pembelajaran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dan pembagian sebagai pengurangan berulang lebih mudah dipahami. Penyajian materi secara visual juga membantu peserta didik menghubungkan konsep abstrak matematika dengan contoh-contoh yang lebih nyata sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal akan lebih mudah dipahami dibandingkan penyampaian secara verbal saja. Dalam proses pembelajaran, Smart Board tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai media interaktif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung melalui kegiatan mengamati, menjawab soal, maupun berdiskusi. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi belajar.

Selama pelaksanaan penelitian, peserta didik pada kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Peserta didik tampak aktif memperhatikan materi yang ditampilkan melalui Smart Board, berani maju mengerjakan latihan di depan kelas, serta lebih

mudah mengikuti penjelasan guru karena materi disajikan secara visual dan menarik. Sebaliknya, pada kelompok kontrol pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga interaksi peserta didik relatif lebih rendah. Perbedaan kondisi pembelajaran tersebut diduga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian Yuliana (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Demikian pula penelitian Nugroho dan Wahyuni (2020) yang menyatakan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media digital memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya Smart Board, merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Secara pedagogis, penggunaan Smart Board juga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media visual, benda konkret, maupun simulasi interaktif. Smart Board mampu memfasilitasi kebutuhan tersebut melalui penyajian animasi, gambar, dan contoh soal yang dapat dimanipulasi secara langsung sehingga membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara bertahap. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses terbentuknya pemahaman konsep matematika.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Smart Board bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor lain seperti kemampuan awal peserta didik, motivasi belajar, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta kondisi lingkungan belajar juga memiliki kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Smart Board akan memberikan hasil yang optimal apabila didukung oleh perencanaan pembelajaran yang baik, strategi pembelajaran yang tepat, serta keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan

Smart Board merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 1 Sumberurip, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Penggunaan

media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, Smart Board layak dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

PENUTUP

KESIMPULAN

1. Hasil belajar matematika peserta didik pada kelompok kontrol juga mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 73,88 pada saat pre-test menjadi 78,94 pada saat post-test, dengan peningkatan sebesar 5,06 poin.
2. Hasil belajar matematika peserta didik pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Smart Board. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 76,18 pada saat pre-test menjadi 86,32 pada saat post-test, dengan peningkatan sebesar 10,14 poin.
3. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan Smart Board dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), Penggunaan Smart Board terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 1 Sumberurip pada materi perkalian dan pembagian.

DAFTAR PUSTAKA

- NoAbdah, Y. P., Saleh, Y. T., & Habibie, A. (2024). Pengembangan media Smart Reading Board (Papan Baca Pintar) untuk membaca permulaan siswa kelas I SD. *SAKOLA Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 1(2), 704–714. <https://doi.org/10.57235/sakola.v1i2.3463>
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). PENGARUH MEDIA VISUAL PADA MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

- PESERTA DIDIK. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Siregar, I., Mahfurin, A. L., Batubara, B., & Andini, P. (2024). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Bilangan Cacah di Sekolah Dasar (SD) Daarut Tauhiid Batam. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 2(2), 114–120. <https://doi.org/10.61104/jq.v2i2.439>
- Waruwu, M., Pu`At, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Windari, G. I., Rahayu, Y. S., & Dewi, S. K. (2022). Pengembangan E-LKPD Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Berorientasi Pendekatan Saintifik untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 537–548. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p537-548>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, C. Y., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4882–4889. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3027>