

PENGARUH MEDIA BELAJAR PAPAN PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI SDN PEMURUS DALAM 5 BANJARMASIN

The Effect of Multiplication Board Learning Media on Improving the Learning Outcomes of 4th-Grade Students at SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin

Submit Tgl.: 08-Juli-2026

Diterima Tgl.: 09-Juli-2026

Diterbitkan Tgl.: 10-Juli-2026

Annisa Meilida^{1*}**Aditya Hartini²**

^{*1&2} Universitas Achmad Yani,
Banjarmasin, Kalimantan
Selatan, Indonesia

*email:
annisaunlam@gmail.com

Abstrak

Perkalian sering dianggap sebagai materi yang abstrak bagi siswa sekolah dasar, terutama bagi siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak tersebut menjadi sesuatu yang lebih nyata dan mudah dipahami. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media papan perkalian terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan membagi kelas menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Hasil pada penelitian ini adalah penggunaan media konkret papan perkalian memberikan pengaruh terhadap kemampuan operasi hitung perkalian siswa. Hasil nilai *t* hitung sebesar 78,548. Jika dibandingkan dengan *t* tabel sebesar 2,086, maka nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel $78,548 > 2,086$ sehingga hipotesis H_0 ditolak dan alternatif (H_a) diterima. Sementara itu, hasil *N-Gain* juga menunjukkan rata-rata sebesar 0,7823 atau 78,23% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan perkalian efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin. Kesimpulan penelitian ini adalah Penggunaan media papan perkalian IV SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin dilaksanakan dengan baik dan efektif. Siswa antusias, aktif, dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan nilai rata-rata *post-test* dibandingkan *pre-test* menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media tersebut.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Papan Perkalian
Hasil Belajar

Keywords:

Learning Media
Multiplication Board
Learning Outcomes

Abstract

*Multiplication is often perceived as an abstract concept by elementary school students, particularly those in lower grades who are still at the concrete operational stage of cognitive development. Therefore, there is a need for instructional media capable of bridging this abstract concept, making it more tangible and easier to comprehend. This study aimed to determine the impact of using a multiplication board as a learning aid on the academic performance of fourth-grade students at SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin. A quantitative approach utilizing a quasi-experimental method was employed, specifically a one-group pretest-posttest design. The results indicate that the use of the concrete multiplication board influenced the students' multiplication skills. The calculated *t*-value was 78.548. When compared to the *t*-table value of 2.086, the calculated *t*-value was higher ($78.548 > 2.086$); consequently, the alternative hypothesis (H_a) was accepted, and the null hypothesis (H_0) was rejected. Meanwhile, the *N-Gain* analysis yielded an average score of 0.7823 (or 78.23%), placing it in the high category. These findings demonstrate that the multiplication board is an effective tool for improving the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin. The study concludes that the implementation of the multiplication board was successful and effective; students displayed enthusiasm, active participation, and high spirits throughout the learning process. The increase in the average post-test score compared to the pre-test score confirms the positive impact of using this instructional medium.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang wajib dipelajari siswa sekolah dasar, dan perkalian menjadi salah satu materi pokok yang harus dikuasai karena menjadi dasar bagi operasi hitung lainnya. Namun, pada kenyataannya di lapangan, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal konsep perkalian. Salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah, di mana guru menjelaskan materi secara verbal tanpa disertai media atau alat peraga yang konkret. Kondisi ini menjadikan siswa cenderung pasif dan kurang berminat mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar matematika yang dicapai belum optimal (Faiz, Nurhidayah, Sari, Jamaludin, & Setiawan, 2023).

Perkalian sering dianggap sebagai materi yang abstrak bagi siswa sekolah dasar, terutama bagi siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak tersebut menjadi sesuatu yang lebih nyata dan mudah dipahami. Papan perkalian dirancang agar siswa dapat memahami cara mengalikan suatu bilangan, sekaligus memberikan pemahaman kepada seluruh siswa mengenai cara berhitung, sehingga siswa dapat mengetahui asal mula hasil perkalian secara konkret. Dengan demikian, penggunaan media papan perkalian diharapkan mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep perkalian yang selama ini dianggap sulit. (Ramadhan & Hamid, 2023)

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media papan perkalian terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan di SDN Kertosari 01 Madiun menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi pra-siklus sebesar 25% menjadi 50% pada siklus pertama, dan meningkat signifikan menjadi 87,5% pada siklus kedua setelah penerapan media papan perkalian. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian di SDN

Taktakan 2, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan rata-rata persentase ketuntasan belajar meningkat dari 38% pada saat *pretest* menjadi 81% pada saat *posttest* setelah penggunaan media papan perkalian. (Farazilla, Rulviana, & Hayuningtyas, 2024)

Berbagai temuan tersebut menunjukkan konsistensi bahwa media papan perkalian memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi perkalian di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami proses perkalian secara konkret, tetapi juga meningkatkan minat, keaktifan, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Media Belajar Papan Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**", guna mengetahui secara lebih mendalam sejauh mana pengaruh penggunaan media papan perkalian terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian matematika.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2019). Pendekatan ini menekankan pada pengukuran variabel secara objektif dan analisis data numerik untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antarvariabel. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest*.



Penelitian eksperimen semu (quasi experimental design) merupakan pengembangan dari true experimental design yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2019). Metode ini banyak digunakan dalam penelitian sosial dan pendidikan karena sulitnya melakukan randomisasi penuh terhadap subjek penelitian dalam kondisi lapangan yang alami. Sejalan dengan itu, (Suharsimi, 2010) menjelaskan bahwa desain quasi eksperimen digunakan ketika peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan, namun tetap berupaya memberikan perlakuan (treatment) untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel terikat.

Desain one group *pretest-posttest* merupakan salah satu bentuk desain pra-eksperimental (*pre-experimental design*) yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding (kontrol). Dalam desain ini, terdapat pengukuran awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2019). (Sukmadinata, 2011) menambahkan bahwa desain ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga peneliti dapat menyimpulkan ada tidaknya pengaruh dari perlakuan tersebut terhadap kelompok yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka terlebih dahulu instrumen penelitian berupa soal tes diujikan pada sekolah diluar subjek penelitian dengan kriteria homogen. Hasil uji validitas, reliabilitas dan uji

tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda soal dapat dilihat sebagai berikut :

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang diuji, terdapat 25 soal valid dan 5 soal tidak valid. Soal dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,349). Oleh karena itu, penelitian menggunakan 25 soal yang valid sebagai instrumen penelitian. Dari hasil perhitungan uji reliabilitas yang di dapat, maka koefisien reliabilitas sebesar 0,796. Artinya soal yang di uji cobakan reliabel atau konsisten dengan interpretasi sangat tinggi. Kemudian uji tingkat kesukaran didapatkan bahwa seluruh butir soal dari nomor 1 sampai 30 berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 100%. Tidak terdapat soal yang termasuk kategori sukar maupun mudah. Dengan demikian, soal yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat kesukaran yang cukup baik dan sesuai untuk digunakan dalam mengukur kemampuan peserta didik. Kemudian pada tahap terakhir dilakukan uji daya pembeda Berdasarkan hasil uji daya pembeda pada 30 butir soal, diperoleh hasil yang beragam.

Terdapat beberapa soal yang memiliki kategori baik sekali, baik, cukup, jelek, dan tidak baik. Soal dengan kategori baik sekali terdapat pada soal nomor 21 dengan nilai daya beda sebesar 0,820. Selanjutnya, soal yang termasuk kategori baik yaitu soal nomor 1, 6, 8, 10, 14, 16, 17, 18, 19, 22, dan 29. Pada kategori cukup terdapat soal nomor 2, 4, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 23, 24, 26, 28, dan 30. Sementara itu, soal yang termasuk kategori jelek yaitu soal nomor 12 dan 25. Adapun soal yang termasuk kategori tidak baik terdapat pada soal nomor 3, 20, dan 27 karena memiliki nilai daya beda negatif. Secara keseluruhan, sebagian besar soal berada pada kategori cukup dan baik sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Namun, beberapa soal dengan kategori jelek dan tidak baik perlu diperbaiki atau tidak digunakan karena kurang mampu membedakan siswa yang memahami materi dan yang belum memahami materi.

Berdasarkan hasil tes. Dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas pada data *pre-test* dan *post-test* untuk melihat apakah data berdistribusi normal.

Setelah itu, dilakukan uji homogenitas guna mengetahui kesamaan varians antara data *post-test* kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya, digunakan uji *t* untuk melihat adanya perbedaan kemampuan operasi hitung sebelum dan sesudah perlakuan, serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media papan perkalian dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa.

Uji *t* Paired Sample Test digunakan untuk melihat adanya perubahan atau perbedaan nilai pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji ini membantu mengetahui apakah perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikan. Uji *t* (*Paired Sample Test*) dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah “Apakah ada pengaruh media konkret papan perkalian terhadap hasil belajar siswa Kelas IV di SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin?”. Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 berdasarkan hipotesis penelitian yang telah ditetapkan, maka kriteria pengujian dalam uji *t* sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak (terdapat pengaruh)
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a diterima (terdapat pengaruh)

Hasil uji *t* (*Paired Sample Test*) dengan melalui analisis SPSS 27 dapat diketahui pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Uji *t* (*Paired Sample Test*)

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		<i>t</i>	Sig. (2-tailed)
			<i>n</i>	Mean	Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-36.952	2.156	.470	-37.934	-35.971	-78.548	.000

Pada hasil analisis uji-*t*, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 78,548. Jika dibandingkan dengan *t* tabel sebesar 2,086, maka nilai *t* hitung lebih besar dari pada *t* tabel $78,548 > 2,086$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara nilai pretest dan posttest dengan tingkat kepercayaan 95%,

sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan perkalian memberikan pengaruh terhadap kemampuan operasi hitung perkalian siswa.

Tabel 2. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	21	50	100	78.23	11.543
NGain_Persen	21	50.00	100.00	78.2308	11.54314
Valid N (listwise)	21				

Hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7823 atau 78,23%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan perkalian efektif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa.

a. Media pembelajaran Papan Perkalian

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Arsyad, 2015) menjelaskan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran, sedangkan Gagne (dalam sadiman, S, & dkk, 2014)) menyebut media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, (Sudjana, Nana, & Rifai, 2013) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.

(Sudjana, Nana, & Rifai, 2013) mengklasifikasi-kan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis:

- Media grafis** (visual dua dimensi) seperti gambar, foto, grafik, diagram, poster.
- Media tiga dimensi**, seperti model, mock up, dan diorama.



3. **Media proyeksi**, seperti slide, film strip, film, dan penggunaan OHP.

4. **Lingkungan sebagai media pembelajaran.**

Sementara itu, (Munadi, 2013) mengelompokkan media berdasarkan indera yang terlibat menjadi media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia. Sesuai dengan penjelasan diatas, maka peneliti menggunakan media grafis berupa papan perkalian yang termasuk kedalam media visual yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman yang mendalam dengan media papan perkalian juga membantu proses pembelajaran perkalian akan terasa lebih mudah dengan menggunakan konsep tersebut. Temuan ini di dukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam (Susanto, 2023) menyatakan bahwa anak usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu memahami operasi logis yang bersifat reversible dan konservasi, tetapi masih membutuhkan benda nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, materi pembelajaran matematika akan lebih mudah dipahami apabila menggunakan media atau alat peraga yang dapat dilihat dan digunakan secara langsung oleh siswa.

b. **Pengaruh media papan perkalian terhadap hasil belajar**

Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test. Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa kelas berasal dari populasi yang homogen, sehingga peningkatan kemampuan operasi hitung dapat dikaitkan dengan penggunaan media papan konkret perkalian. Hasil uji-t paired sample menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan nilai post-test. Pada nilai post-test mencapai rata-rata yang lebih tinggi, ini berarti bahwa penggunaan media papan konkret papan perkalian efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar operasi hitung perkalian siswa.

Sejalan dengan pendapat Heinich et., al 2022 bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep abstrak, sehingga mempercepat pemahaman konsep siswa. Media papan perkalian siswa akan lebih mudah dalam menemukan konsep-konsep dalam proses pembelajaran khususnya materi perkalian. Pembelajaran dengan menggunakan media papan perkalian dapat melatih anak berpikir cepat dan lebih mudah dalam memahami konsep perkalian, siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kemampuan belajar siswa pada materi perkalian (Kurniawati, 2022).

c. **perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Hasil penelitian yang telah dilakukan terlihat adanya perbedaan kemampuan operasi hitung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test kedua kelas. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media papan perkalian, nilai siswa mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, nilai pre-test siswa masih tergolong rendah, namun setelah pembelajaran menggunakan media papan perkalian, nilai post-test meningkat secara signifikan.

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa tanpa media papan perkalian, nilai siswa juga mengalami peningkatan, tetapi tidak sebesar peningkatan pada kelas eksperimen. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media papan perkalian memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan operasi hitung perkalian siswa.

Adapun uji Paired Sample Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen. Selain itu, nilai t hitung sebesar 78,548.

Jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,086, maka nilai t hitung lebih besar daripada t tabel $78,548 > 2,086$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sementara itu, hasil N-Gain juga menunjukkan rata-rata sebesar 0,7823 atau 78,23% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan perkalian efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV di SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin.

KESIMPULAN

- a. Penggunaan media papan perkalian IV SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin dilaksanakan dengan baik dan efektif. Siswa antusias, aktif, dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan nilai rata-rata post-test dibandingkan pre-test menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media tersebut.
- b. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media konkret papan perkalian memberikan pengaruh terhadap kemampuan operasi hitung perkalian siswa. Hasil nilai t hitung sebesar 78,548. Jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,086, maka nilai t hitung lebih besar daripada t tabel $78,548 > 2,086$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sementara itu, hasil N-Gain juga menunjukkan rata-rata sebesar 0,7823 atau 78,23% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan perkalian efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin.
- c. Terdapat perbedaan kemampuan operasi hitung perkalian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media konkret papan perkalian memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa.

REFERENSI

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, M. (2023). *Metode Penelitian Research is Fun*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ PRESS.
- Faiz, I. N., Nurhidayah, I., Sari, N. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 2 di SDN Taktakan 2. *Wahana Pendidikan*.
- Farazilla, F., Rulviana, V., & Hayuningtyas, P. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Media Pembelajaran Papan Perkalian Pada Siswa Kelas III di SDN Kertosari 01 Madiun. *Jurnal Media Akademik*.
- Kurniawati, N. L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Menggunakan Papan Perkalian. *Jurnal Tindakan Kelas*.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Ramadhan, N. R., & Hamid, R. J. (2023). Meida Pembelajaran Papan Perkalian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN Inpre Botobila. *JHP2M*.
- sadiman, S. A., & dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana, & Rifai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Citra.
- Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.