

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *RELAY STICK* BERBANTUAN MEDIA TABEL
PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IVB SDI MADAWAT**

Damian Kane Niri¹, Maria Herliyani Dua Bunga², Maria Helvina³
1 PGSD FKIP Universitas Nusa Nipa
damianniri@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of the use of the relay stick model assisted by smart table media on the mathematics learning outcomes of grade IVB SDI Madawat students. The population in this study is 15 students in class IVB SDI Madawat. The sampling technique uses a non-probability sampling type saturation sampling technique which is a sampling involving all members of the population. The data collection technique uses tests and observations, with research instruments using test questions and observation sheets. The results of the study showed that there was an influence on the use of the relay stick model assisted by smart table media, this was evidenced by the results of the hypothesis test, Student & Teacher Activities, The results of the hypothesis test were known to have a calculated price of 10,312 and a table with $dk = 15$ and a significant level $= 0.05$ was 2.131. Furthermore, because of the $t_{table} > calculation$ ($10,312 > 2,131$), it was concluded that H_0 was rejected and H_1 was accepted, namely there was an effect of the use of the smart table media-assisted relay stick model on the learning outcomes of mathematics multiples and communion multiples in students of SDI Madawat class. Therefore, it was concluded that the use of the relay stick model assisted by smart table media can improve the learning outcomes of mathematics in students of SDI Madawat class.

Keywords: relay stick, smart table media, learning outcomes

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *relay stick* berbantuan media tabel pintar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IVB SDI Madawat. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDI Madawat yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling type saturation sampling* (sampel jenuh) yang merupakan pengambilan sampel mengikutsertakan semua anggota populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi, dengan instrumen penelitian menggunakan soal tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *relay stick* berbantuan media tabel pintar hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis, Aktivitas siswa & guru, Hasil pengujian hipotesis diketahui harga thitung sebesar 10.312 serta ttabel dengan $dk = 15$ dan taraf signifikan $= 0,05$ adalah 2,131. Selanjutnya karena $thitung > ttabel$ ($10.312 > 2,131$) sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan model *relay stick* berbantuan media tabel pintar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas SDI Madawat. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan model *relay stick* berbantuan media tabel pintar dapat meningkatkan

hasil belajar matematika materi kelipatan dan kelipatan persekutuan pada siswa kelas SDI Madawat.

Kata Kunci: *relay stick*, tabel pintar, hasil belajar

A. Pendahuluan

Matematika adalah ilmu yang terstruktur dan membantu anak untuk berpikir kritis dan logis dalam upaya untuk melakukan pemecahan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan angka atau pola-pola. Materi yang diajarkan meliputi angka, operasi dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), pengukuran, bentuk geometri, pola bilangan, serta konsep-konsep dasar lainnya seperti kelipatan, faktor, dan pecahan. Matematika diajarkan dari jenjang pendidikan sekolah dasar bahkan sampai pada tingkat perguruan tinggi. Di sekolah dasar, matematika harus dikemas semenarik mungkin agar pembelajarannya dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran pengalaman siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang

materi matematika yang dipelajari (Yayuk, 2019).

Pembelajaran matematika di SD juga bertujuan untuk menghubungkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga diajak untuk memahami penerapan matematika dalam situasi nyata. Pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami sangat penting agar siswa tidak merasa kesulitan dan bisa menikmati proses belajar mereka. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami matematika, terutama dalam materi yang lebih kompleks seperti kelipatan, kelipatan persekutuan. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pengajaran yang menarik dan inovatif agar siswa bisa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran matematika. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran dan metode interaktif yang melibatkan siswa

secara aktif, seperti permainan edukatif. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas IVB SDI Madawat dalam pembelajaran matematika ditemukan hasil belajar siswa pada materi kelipatan dan kelipatan persekutuan masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan penilaian, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dasar kelipatan, seperti menentukan kelipatan suatu bilangan dan mencari kelipatan persekutuan antara dua bilangan. Hal ini tercermin dari nilai tugas yang diberikan masih rendah, di mana sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan soal-soal dengan tepat. Kesulitan ini juga terlihat dalam proses belajar mengajar yang menggunakan metode konvensional. Materi yang disampaikan oleh guru secara lisan tanpa media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa merasa kesulitan dan kurang tertarik untuk memahami materi tersebut. Kemudian motivasi belajar siswa juga sangat rendah akibatnya, meskipun mereka telah diajarkan, pemahaman terhadap konsep kelipatan dan kelipatan persekutuan tidak

berkembang dengan baik, yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar matematika mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan dan inovasi dalam pengajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat, terutama dalam materi yang dianggap sulit seperti kelipatan dan kelipatan persekutuan. Salah satu alternatif yang digunakan untuk memecahkan masalah diatas dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan, Hal ini diterapkan karena materi yang masih disampaikan oleh guru secara lisan tanpa media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa merasa kesulitan dan kurang tertarik untuk memahami materi tersebut. Kemudian motivasi belajar siswa juga sangat rendah akibatnya, meskipun mereka telah diajarkan, pemahaman terhadap konsep kelipatan dan kelipatan persekutuan tidak berkembang dengan baik, yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar matematika mereka secara keseluruhan. Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa

membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis permainan membantu siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Permainan yang melibatkan konsep-konsep matematika, seperti kelipatan dan kelipatan persekutuan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara langsung mengalami dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam situasi yang menyenangkan dan menantang.

Salah satu metode permainan yang digunakan dalam pembelajaran tersebut adalah *relay stick* berbantuan media tabel pintar (perkalian). Model *relay stick* adalah permainan yang menggunakan *stick ice cream* yang dapat membantu siswa dalam menentukan kelipatan dari suatu bilangan dengan cara menjumlahkan berulang jumlah dari suatu bilangan menggunakan media tersebut, model ini melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang akan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, sedangkan tabel pintar adalah media yang dibuat dari bahan bekas berupa

kardus dengan menuliskan bilangan-bilangan dan simbol perkalian dan cara memanfaatkannya jika suatu bilangan dikalikan dengan bilangan asli lainnya merupakan kelipatan dari bilangan asalnya, media ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep kelipatan. Salah satu media bisa dipakai untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan permainan, dimana media pembelajaran yang digunakan adalah permainan tradisional secara interaktif dan menarik (Sormin & Pasaribu, 2021). Menurut penelitian oleh Karpov & Ershova (2019), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik, seperti model *relay stick*, dapat merangsang siswa untuk lebih aktif berpikir dan berinteraksi dengan materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang mengemukakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas yang melibatkan pengalaman nyata dan penyelesaian

masalah. Media pembelajaran seperti tabel perkalian, yang berfungsi sebagai alat visual untuk membantu siswa memahami kelipatan, telah terbukti efektif dalam penelitian Bakker, Loughran, & Rook (2017). Penelitian oleh Tjahjadi & Zulkardi (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen interaktif, seperti permainan tradisional dan alat bantu visual, mampu mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika dasar. Dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan matematika.

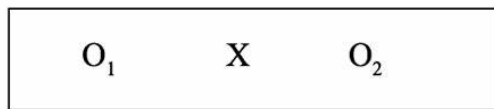
Penggunaan *stick ice cream* sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif. Melalui aktivitas menjumlahkan berulang-ulang dengan *stick ice cream*, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kelipatan suatu bilangan. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika

tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Dengan demikian, *relay stick* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika, yang pada gilirannya dapat memperbaiki hasil belajar mereka. Dengan memberikan tugas yang melibatkan perhitungan kelipatan, mereka dapat belajar secara aktif melalui permainan yang menyenangkan. Dengan mengimplementasikan inovasi-inovasi ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi kelipatan dan kelipatan persekutuan, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Berryman (Afif dkk, 2023) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan teori, desain hipotesis dan penentuan subjek yang didukung dengan pengumpulan data dan melakukan analisis data sebelum pengambilan kesimpulan Sedangkan menurut Alpansyah dkk (2023)

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang didalamnya ditemukan minimal satu variabel yang dimanipulasi untuk mempelajari hubungan sebab akibat. Rancangan atau desain penelitian menggunakan *one group pretest posttest design*. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan

O1: Nilai *pretest* (Kelompok yang belum diberi perlakuan)

X: Perlakuan menggunakan media roda putar

O2: Nilai *posttest* (Kelompok yang telah diberi perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVB SDI Madawat yang berjumlah 15 orang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Sampel yang digunakan adalah 15 siswa. Hal ini karena teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan teknik sampling jenuh dimana jumlah populasinya relatif kecil yaitu kurang dari 30 orang (Payadnya dan Jayantika, 2018). Variabel penelitian terdiri atas

variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat baik secara positif maupun negatif, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel lainnya dan merupakan variabel yang menjadi perhatian utama dalam penelitian (Fitrah dan Luthfiyah, 2018). Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi dengan instrumen yang digunakan berupa soal tes dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji T. Uji T digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model relay *relay stick* berbantuan media tabel pintar terhadap hasil belajar matematika pada *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan

menggunakan SPSS 16. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil yang dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 1.1 uji hipotesis

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	73.0000	15	4.32600	1.11697
Posttest	79.9333	15	4.30061	1.11041

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	15	.818	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest a – i posttest r st 1	-6.93333	2.60403	.67236	-8.37539	-5.49127	-10.312	14	.000

Dari tabel diatas, diketahui nilai t hitung sebesar 10.312 serta t tabel dengan dk=15 dan taraf signifikan =0,05 adalah 2,131. Karena nilai t hitung > t tabel ($10.312 > 2,131$) sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya, ada bukti yang sangat kuat untuk menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pretest* dan *posttest*, yaitu terdapat pengaruh penggunaan model *relay stick* berbantuan media tabel pintar terhadap hasil belajar matematika materi kelipatan dan kelipatan persekutuan pada siswa kelas IVB SDI Madawat. Pentingnya Metode Pembelajaran yang Inovatif:

Penelitian oleh Yuliana & Wahyuni (2022) dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan* menekankan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif, seperti yang digunakan dalam penelitian ini, dapat meningkatkan pemahaman konsep yang lebih mendalam dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka dalam berbagai bidang, termasuk matematika. Model Relay Stick dalam Pembelajaran: Sebuah studi oleh Sari & Hidayati (2020) dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* mengungkapkan bahwa model relay stick efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan memfasilitasi diskusi kelompok. Dengan pembelajaran berbasis tim, siswa lebih termotivasi untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan soal-soal matematika, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar: Penelitian oleh Roswati (2021) yang diterbitkan dalam *Jurnal Pendidikan* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti tabel pintar, dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Media ini

memberikan kemudahan visual dan interaktivitas yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arsyad (2011) dalam bukunya tentang media pembelajaran, yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan melibatkan fisik atau kinestetik dapat mengaktifkan berbagai indera siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi yang diajarkan.

2. Hasil Observasi Guru dan Siswa

a. Hasil observasi guru

Pengamatan aktivitas guru dilakukan oleh guru pamong. Hasil pengamatan aktivitas guru termasuk kategori cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata atau persentase yang diperoleh adalah 75%, yang berarti guru tersebut memiliki kinerja yang cukup baik dalam mengelola pembelajaran. Meskipun kategori cukup baik, penyampaian materi

matematika masih bisa diperbaiki agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Peran guru sangat berpengaruh untuk meningkatkan prestasi peserta didik (Bunga dkk, 2022). Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memilih metode dan media dalam pembelajaran di kelas Helvina, dkk (2021). Guru perlu melakukan pengelolaan pembelajaran dengan baik dan kreatif sehingga dapat mengantarkan siswa padapemahaman terhadap materi yang diajarkan (Serly dkk, 2023). Penggunaan model seperti *relay stick* berbantuan media tabel pintar sudah terbukti membantu guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru perlu mempelajari apa yang dipikirkan anak, cara belajar mereka, dan dengan begitu guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai perkembangan anak dan bermakna bagi siswa (Hännikäinen & Rasku-Puttonen, 2010) Sesuai dengan perkembangan anak tersebut, bermain menjadi kebutuhan anak usia sekolah dasar karena permainan

dapat memberi stimulus serta pemenuhan kebutuhan perkembangan siswa. Saptawulan dalam (Munawir, 2020) menjelaskan beberapa kelebihan bermain sambil belajar yaitu karena sifatnya menyenangkan, bersemangat, proses terjadi secara refleks dan bebas serta mengurangi tekanan, memotivasi siswa untuk belajar, dan secara tidak langsung pemahaman konsep sudah terjadi pada siswa. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru yang dilakukan oleh guru pamong, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori cukup baik dengan skor persentase 75%. Namun penggunaan model *relay stick* berbantuan media tabel pintar pada materi kelipatan dan kelipatan persekutuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil observasi siswa

Penilaian aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 1.2. Hasil Penilaian Aktivitas Siswa
(Sikap dan Keterampilan)

Ranah	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase pencapaian
Sikap	174	180	96,6%
Ketrampilan	124	135	91%

Berdasarkan Tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa tergolong sangat baik, dilihat dari perolehan skor pada ranah sikap sebesar 174 dengan skor maksimal 180. dan perolehan ketuntasan sebesar 96,6% dengan kategori sangat baik. Pada ranah keterampilan diperoleh jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa, dan yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa. Hasil kategori tergolong sangat baik dengan jumlah skor perolehan 124 skor maksimal 135 dan presentase ketuntasan 91% atau berada dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti bersama guru wali kelas IV, siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah sangat baik. Dilihat dari aspek yang diamati guru terhadap siswa yaitu siswa dapat dengan mudah memahami konsep kelipatan pada saat penerapan model *relay stick* dan ketrampilan dalam menggunakan media tabel pintar serta teliti dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Media tabel perkalian dan pembagian merupakan salah

satu media permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran bersifat edukatif bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, sosial dan melatih kesabaran (Laju, dkk, 2023).

Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, Siswa terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, Siswa dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan guru, siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru secara lisan mengenai materi yang diajarkan, siswa sudah aktif sekali dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dari semua aktivitas tersebut siswa sudah maksimal atau sudah melaksanakannya dengan sangat baik sehingga minat belajar dan perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung juga baik dan juga hasil belajar meningkat dari sebelumnya. Menurut Daryanto (2013), pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman konsep, yang pada gilirannya berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Hal ini dikarenakan matematika sendiri adalah mata pelajaran yang tersruktur yang terdiri atas pola-pola atau angka-angka, sehingga ketika belajar matematika, sebagian siswa merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang rumit untuk dipelajari. Hal ini juga dikatakan oleh Dalimunthe (2019) dan Juhaeni dkk (2022) bahwa walaupun matematika dipelajari sejak dulu, namun sebagian siswa mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari. Berangkat dari kondisi ini, maka pembelajaran matematika perlu dikemas dengan baik dan kreatif sehingga membuat siswa termotivasi untuk belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar matematika adalah dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa memahami suatu materi yang diajarkan (Tokan dkk, 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa diharapkan siswa dapat belajar

dengan semangat dan aktif. Salah satu media pembelajaran yang juga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa adalah *relay stick*. Model *relay stick* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan matematika. kelebihan *relay stick* yaitu dapat melibatkan siswa sehingga anak berperan langsung dalam permainan *relay stick*. Oleh karena itu anak akan senang karena bagi anak-anak khusus usia sekolah dasar, belajar sambil bermain tidak membuat mereka cepat jenuh atau bosan. Bermain yang dimaksudkan disini adalah karena cara belajar dengan menggunakan *relay stick* adalah siswa secara berurutan dalam memberikan *stick ice cream* kepada temannya dengan masing-masing sudah memegang jumlah *stick* sesuai bilangan yang akan dicari kelipatannya, dan ketika seseorang sudah menerima dari temannya dia akan menjumlahkan dengan jumlah *stick* yang ada padanya sampai pada orang terakhir dan masing-masing sudah mengingat dan dapat menyebutkan jumlah yang diterimanya. Hasil penelitian dengan menggunakan *relay stick*

menunjukkan bahwa, penggunaan media *relay stick* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Tokan dkk (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media seperti *relay stick* yang melibatkan aktivitas fisik dan permainan dapat membantu siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar matematika. Sementara media tabel pintar yang digunakan dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep kelipatan dan kelipatan persekutuan dimana kelipatan dari suatu bilangan adalah hasil perkalian dari bilangan itu sendiri dan bilangan asli lainnya. Menurut Sari dan Utami (2021): bahwa penggunaan tabel perkalian meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan media tabel perkalian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep kelipatan dan KPK, dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Media ini membantu

siswa mengenali pola kelipatan dengan lebih mudah dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antar bilangan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model *relay stick* berbantuan media tabel pinta dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IVB SDI Madawat. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil nilai *posttest* yang diperoleh siswa rata-rata lebih tinggi dan memenuhi ketuntasan belajar dibandingkan dengan hasil *pretest*. Selain hasil belajar, aktivitas siswa juga meningkat baik dari aspek sikap maupun dari aspek keterampilan. Kedua nilai baik sikap maupun keterampilan berada pada kategori sangat baik. Selain dari perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* serta aktivitas belajar siswa di kelas IVB juga terlihat dari hasil analisis pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasil perhitungan uji t menggunakan SPSS 16, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.312 > 2,131$). Dengan hasil ini, maka H_0

ditolak dan H1 diterima atau dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan model *relay stick* berbantuan media tabel pintar terhadap hasil belajar matematika materi kelipatan dan kelipatan persekutuan pada siswa kelas IVB SDI Madawat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrelia, D. I., Kurniawati, V., & Prahmana, R.C.I. (2015). Permainan bom angka dalam konsep kelipatan persekutuan terkecil untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Elemen*, 1 (1), 25-35.
- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma, Pendekatan, Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682-693.
- Afifah, R. N., PUTRI, A., HARTANTI, A. N., NEGARI, S. I. T., PRATAMA, M. S. R., ZUAINI, P. A. K., ... & SETYAWAN, A. D. (2023). Ecotourism development as a community-based conservation effort in Ayah Mangrove Forest, Kebumen, Central Java, Indonesia. *Asian Journal of Forestry*, 7(1).
- Arsyad, A. (2011). Buah Cemara Integrasi dan Interkoneksi Sains dan Ilmu Agama. *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, 8(1), 1-25.
- Basri, Y. M., Nurmayanti, P., Wahyuni, N., Fitri, F., Mukhlis, M., Febryant, D., ... & Sukmaningrum, W. (2022). Pelatihan Pembuatan Eco enzyme sebagai Handsanitizer dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat Kelurahan Lembah Damai. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(3), 332-340.
- Bunga, M. H. D., Nalu, N. D., & Hero, H. (2022). PERAN GURU SEBAGAI MOTIVATOR DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SDI ST. YOSEF MAUMERE. *Journal Nagalalang Primary Education*, 4(1).
- Gleko, M. V., El Puang, D. M., & Timba, F. N. S. (2023). The use of picture card media on the reading ability of elementary school students. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(4), 570-577.
- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca permulaan siswa selama pandemi Covid-19. *Tunas Nusantara*, 3(2), 379-386.
- Laju, N. D., Helvina, M., & Yufrinalis, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perkalian Dan Pembagian Melalui Mediatabel Perkalian dan Pembagian Pada Siswa Kelas II SDK 077 Kewapante Kecamatan Kewapante

- Kabupaten Sikka. *Journal On Education*, 5(3), 7857-7864.
- Nurhayanti, H., Hender, H., & Wulandari, W. (2021). Meningkatkan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Matematika Mengenai Pengenalan Konsep Kelipatan Perekutuan Terkecil (KPK) Menggunakan Media Dakon Bilangan. *Jurnal Tahsia*, 2(2), 180-189.
- Santoso, G., & Suyudi, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan melalui Penerapan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 265-269.
- Sari, I. P., Hidayati, S., Ali, M., & Purwanti, S. (2020). Application of Urban Waste Organic Fertilizer on the Growth of Mustard Plants (Brassica Juncea L.). *Agricultural Science*, 4(1), 74-84.
- Serly, M. V. N., Helvina, M., & El Puang, D. M. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 291-299.
- Sormin, R. M. B., & Pasaribu, A. G. (2021). Metode Pembelajaran: Belajar Sambil Bermain Dalam Mengembangkan Minat Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Christian Humaniora*, 5(2), 66-75.
- Tia, T. N., El Puang, D. M., & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II sekolah dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79-89.
- Wijayanti, A., & Yanto. "pembelajaran matematika menyenangkan di SD melalui permainan. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematik*, 2 (1), 18-23.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Vol. 1). UMMPress.