AL-MAJID
JURNAL ILMIAH MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN INOVASI PEMBELAJARAN
E-ISSN 3124-0704
Vol 2, No 1, (Januari -Juni 2026) Hal: 61 - 68

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kereta Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas 2 SDN Jelapat II-1

Siti Aisyah
Universitas PGRI Kalimantan
Emai: aisyahsiti050603@gmail.com

Nonong Rahimah
Universitas PGRI Kalimantan
Emai: nonongrahimah6@gmail.com

Abstrak
Mata pelajaran Matematika dasar seperti penjumlahan. Banyak siswa di kelas 2 SDN Jelapat II-1 mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan secara abstrak, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Kereta Penjumlahan terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan nonequivalent control grub design. Dengan populasi ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Jelapat II-1. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas 2A dab 2B SDN Jelapat II-1 yang berjumlah 42 siswa. Kelas 2A dijadikan kelas kontrol dan sedangkan kelas 2B dijadikan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar yang terdiri dari pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan lalu analisis data ini menggunakan uji hipotesis one way anova, dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kereta Penjumlahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN Jelapat II-1. Penggunaan media ini membantu siswa dalam memahami materi penjumlahan dengan cara yang lebih menarik, konkret, dan menyenangkan.
Kata Kunci: Kereta Penjumlahan, Hasil Belajar Siswa, Matematika.

Abstract
Basic mathematics subjects such as addition. Many students in grade 2 at SDN Jelapat II-1 experience difficulty in understanding the concept of addition abstractly, so a more interactive and engaging learning approach is needed. This research aims to examine the effect of using the "Kereta Penjumlahan" learning media on student learning outcomes. The research method used is an experimental method with a nonequivalent control group design. The population consists of all grade 2 students at SDN Jelapat II-1. The sampling technique used in this study is saturated sampling. The sample in this study consists of classes 2A and 2B at SDN Jelapat II-1, totaling 42 students. Class 2A was used as the control class and class 2B was used as the experimental class. Data collection techniques in this research were conducted through learning outcome tests consisting of a pre-test and post-test to measure the improvement in students' understanding of the taught material. Data analysis used a one-way ANOVA hypothesis test, assisted by SPSS version 27. The results of this study indicate that the "Kereta Penjumlahan" learning media has a significant effect on the learning outcomes of grade 2 students at SDN Jelapat II-1. The

Copyright © Author(s) 2026
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

use of this media helps students understand addition material in a more interesting, concrete, and enjoyable way.
Keywords: Addition Train, Student Learning Outcomes, Mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Salah satu aspek yang sangat krusial dalam pendidikan dasar adalah pembelajaran matematika, terutama dalam pengajaran konsep dasar seperti penjumlahan. Kemampuan dasar dalam matematika ini tidak hanya penting untuk mata pelajaran tersebut, tetapi juga sebagai landasan bagi pemahaman konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari metode dan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi dengan mudah dan menyenangkan.

Pentingnya pemahaman konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori abstrak dan pengalaman konkret siswa. Dalam hal ini, guru memiliki peran strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini menjadi semakin relevan di tingkat sekolah dasar, di mana siswa umumnya lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi dan pengalaman langsung.

Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya di kelas 2 SD, materi penjumlahan menjadi salah satu hal pertama yang diajarkan dan sering menjadi tantangan bagi banyak siswa. Banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan secara abstrak, terutama ketika mereka dihadapkan dengan angka-angka yang tidak terlihat jelas hubungan satu sama lain. Penggunaan media pembelajaran yang mampu menggambarkan konsep tersebut secara visual dan konkret menjadi sangat penting. Salah satu media yang dapat digunakan untuk tujuan ini adalah Kereta Penjumlahan**.** Media ini berbentuk gambar atau alat peraga yang menggambarkan proses penjumlahan melalui sebuah kereta yang terdiri dari beberapa gerbong, di mana setiap gerbong mewakili angka yang akan dijumlahkan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis gambar atau alat peraga dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Sari, dkk (2024) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbentuk alat peraga, seperti gambar atau objek konkret, dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Selain itu, Arifudin, dkk (2021) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang melibatkan operasi penjumlahan.[1]

Media pembelajaran yang berbasis visual telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep-konsep matematika secara lebih nyata dan menyenangkan.[2] Kereta Penjumlahan memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung bagaimana angka-angka dijumlahkan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Penjumlahan yang pada awalnya terkesan abstrak dapat menjadi lebih konkret dan visual

[1] U. Ulfah dan O. Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* Vol. 2 No. 1 (2021): h. 1-9.

[2] N. A. Sabrina dkk., "Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual," *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol-1 No. 1 (2023): h. 11-11.

melalui representasi gambar kereta dengan gerbong-gerbongnya. Penggunaan media ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka akan merasa lebih tertarik dengan proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu yang menarik.

Berdasarkan wawancara dengan guru di SDN Jelapat II-1, pengajaran Matematika khususnya pada materi penjumlahan juga menghadapi tantangan yang serupa. Guru-guru di sekolah ini sudah berusaha menerapkan berbagai metode seperti metode ceramah, tanya jawab untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap penjumlahan, namun hasilnya masih bervariasi. Sebagian siswa masih kesulitan memahami konsep penjumlahan meskipun sudah menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penting untuk mencoba pendekatan yang berbeda, yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik seperti Kereta Penjumlahan**.**

Penelitian lain yang dilakukan oleh Suganda (2024) menunjukkan bahwa media yang berbasis visual dapat menurunkan rasa kebosanan siswa, yang sering menjadi salah satu penghambat dalam proses belajar matematika. Media yang menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini sangat relevan dengan konteks SDN Jelapat II-I, di mana sebagian besar siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran yang menggunakan media yang menarik dan interaktif.[3]

Melihat kondisi tersebut, penggunaan Kereta Penjumlahan sebagai media pembelajaran di kelas 2 SDN Jelapat II-1 diharapkan dapat membawa perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep penjumlahan. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami cara menjumlahkan angka, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan memperoleh hasil yang lebih baik dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan oprasi penjumlahan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Kereta Penjumlahan terhadap hasil belajar siswa di kelas 2 SDN Jelapat II-1.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif**,** penelitian yang berfokus pada pengumpulan data berbasis angka dan analisis statistik untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian. Menurut Creswell (dalam Siroj, Afgani, Fatimah, dan Septaria 2024), Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh hasil yang objektif, terukur, dan dapat digeneralisasi.[4] Menurut Waruwu, Pu'at, Utami, dan Rusdiyana (2025) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian.[5]

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment*. Penelitian eksperimen merupakan penelitian percobaan, yakni penelitian yang membandingkan dua kelas sasaran penelitian, satu kelas diberi perlakuan tertentu dan satu kelas (kelas kontrol) lagi dikendalikan pada suatu keadaan yang pengaruhnya dijadikan sebagai pembanding.

[3] A. A. Suganda, "Pengaruh Penggunaan Media Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika," *Mandalika Mathematics and Educations Journal* Vol. 6 No. 1 (2024): h. 182-190.

[4] R. A. Siroj dkk., "Metode Penelitian Kuantitatif: Pendekatan ilmiah untuk Analisis Data," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 7 No. 3 (t.t.): h. 1-10.

[5] M. Waruwu dkk., "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol. 10 No. 1 (2025): h. 917-932.

Menurut Anantasia dan Rindrayani (2025) ada tiga rancangan penelitian, terkait dengan eksperiment kuasi ini, yaitu: (1) kelompok berhubungan (*intact group comparation*), (2) rancangan kelompok control yang tidak sama (*nonequivalent control group design*), dan (3) Penelitian ini melibatkan pengukuran berulang pada satu kelompok sebelum dan sesudah intervensi untuk melihat perubahan yang terjadi (*Time-Series Design*). Dan penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuasi dengan rancangan kelompok non-ekuivalen.[6]

Pelaksanaan penelitian ini dikelas 2A dengan jumlas siswa 21 orang dan 2B dengan jumlas siswa 21 orang dilakukan di SDN Jelapat II-1. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 3 kali pertemuan yang terdiri dari 2 kali pertemuan pengambilan nilai tes soal (*pre-tes dan post-test*) dan 1 kali pertemuan untuk pemberian perlakuaan (*treatment*) dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dikelas 2A dan 3 kali pertemuan yang terdiri dari 2 kali pertemuan pengambilan nilai tes soal (*pre-tes dan post-test*) dan 1 kali pertemuan untuk pemberian perlakuaan (*treatment*) dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dikelas 2B.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain *Nonequivalent control groub desain*. Kedua kelas diberikan *Pre-test* dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan apakah kedua kelas tersebut bersifat homogen. Melalui pengukuran kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, penelitian ini bertujuan untuk menilai kesamaan tingkat pengetahuan dan keterampilan antara kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan media kereta penjumlahan. Hasil dari pre-test ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai karakteristik kedua kelas. Setelah dilakukan pre-test yang menunjukkan bahwa kedua kelas bersifat homogen, langkah selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran. Kelas 2A akan diajarkan menggunakan metode konvensional, sementara kelas 2B akan menggunakan media pembelajaran kereta penjumlahan.

Metode konvensional di kelas 2A akan melibatkan pendekatan tradisional dalam pengajaran, seperti ceramah dan latihan soal, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa. Di sisi lain, kelas 2B akan memanfaatkan media kereta penjumlahan, yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep penjumlahan dengan cara yang lebih menarik. Setelah perlakuan pembelajaran selesai, kedua kelas akan melaksanakan post-test. Tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang berbeda. Dengan membandingkan hasil post-test antara kelas 2A dan kelas 2B.

Pengumpulan data dilakukan dengan tes berbentuk soal esai yang mengukur kemampuan siswa dalam memahami konsep penjumlahan. Kelas kontrol, dengan jumlah 21 siswa, tetap mengikuti pembelajaran tanpa alat bantu visual khusus. Kelas eksperimen, dengan jumlah 21 siswa, akan memanfaatkan media pembelajaran "Kereta Penjumlahan", yang dirancang untuk memberikan pemahaman visual dan interaktif terhadap materi penjumlahan. Skema ini memungkinkan peneliti untuk mengamati perbedaan hasil belajar antara kedua kelas setelah perlakuan.

Hasil dari *posttest* akan dianalisis menggunakan uji Anova untuk melihat ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa media "Kereta Penjumlahan" efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan.

[6] G. Anastasia dan S. R. Rindrayani, "Metodologi Penelitian Kuasi Eksperimen," *ADIBA: Journal Of Education* Vol. 5 No. 2 (2025): h. 183-192.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk penelitian yang bersifat kuantitatif kerna dalam hasilnya akan digambarkan melalui kegiatan analisis angka-angka, pada kegiatan analisis dan penelitian menggunakan SPSS type 27 for windows. Adapun dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari media pembelajaran kereta penjumlahan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas II SDN Jelapat II-1. Data yang didapatkan berasal dari hasil belajar tes yang dilakukan dikelas 2A sebagai kelas kontrol dan kelas 2B kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kereta Penjumlahan terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN Jelapat II-1 pada materi penjumlahan. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara konkret dan visual, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil post-test pada kelas kontrol, yang menggunakan metode konvensional, mencapai 68,09. Sementara itu, kelas eksperimen, yang menerapkan media Kereta Penjumlahan, menunjukkan rata-rata yang jauh lebih tinggi yaitu 87,61. Kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji Anova. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Kereta Penjumlahan terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan yang signifikan ini menegaskan bahwa penggunaan media Kereta Penjumlahan dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa. Siswa di kelas eksperimen mampu memahami materi penjumlahan bersusun memanjang dengan lebih baik dibandingkan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Penggunaan media ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional yang selama ini diterapkan, artinya dalam penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan solusi inovatif dalam peningkatan hasil belajar siswa hal ini sejalan dengan penelitian Yasir, Rakhmawati, dan Wandini (2023) yang menggunakan media papan pintar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis visual dan interaktif sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan.[7] Media Kereta Penjumlahan memiliki keunggulan karena mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret. Melalui gerbong-gerbong kereta yang diisi dengan batu berwarna sesuai nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan), siswa dapat melihat secara langsung proses penjumlahan. Kelebihan lainnya adalah desain media yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Ini berpengaruh pada meningkatnya motivasi belajar serta kemudahan dalam memahami materi. Jika dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih berpusat pada guru, pembelajaran menggunakan media Kereta Penjumlahan cenderung lebih berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang membutuhkan media visual dan konkret dalam memahami materi. Pembelajaran yang menyenangkan juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan semangat belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian Purba, Sireger, dan Wandini (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif seperti

[7] M. Yasir dkk., "Pengaruh Media Papan Pintar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Mutiara Sei Mencirim," *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen dan Bisnis* Vol. 1 No. 4 (t.t.): h. 331-340.

Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dalam operasi penjumlahan.[8] Dalam konteks ini, penggunaan media kereta penjumlahan dapat dianggap serupa karena melibatkan visualisasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan Tarigan, Harahap, dan Herlina (2023) juga membuktikan bahwa media konkret seperti pohon penjumlahan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Dengan menggunakan pendekatan visual dan fisik, siswa dapat lebih mudah memahami konsep penjumlahan yang bersifat abstrak.[9]

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kereta Penjumlahan berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini terbukti membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, media ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya untuk siswa kelas rendah di sekolah dasar.

Hasil pengukuran awal (*pre-test*), kelas kontrol dengan nilai rata-rata 68,09 pada hasil *post-test* adapun siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 11 siswa dan yang belum menjapai nilai KKM sebanyak 10 siswa, dan hasil *post-test* kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 87,61 semua siswa mencapai nilai KKM. Setelah pelaksanaan perlakuan (*treatment)* diperoleh nilai rata-rata *Pre-test* kelas kontrol 55,71 dan nilai *Post-tes* kelas Kontrol dengan nilai rata-rata 68,09. Adapun nilai yang diperoleh kelas eksperimen pada *Pre-test* nilai rata-rata 53,80 dan pada *Post-test* dengan nilai rata-rata 87,61. Berdasarkan hasil uji instrumen dari 5 soal yang diujikan semua dikatakan valid. Pada hasil uji reliable soal diketahui nilai cronbach' Alpa 0,646 > 0,600 maka dapat disimpulkan bahwa butiran soal untuk variabel kompetensi soal secara keseluruhan dinyatakan reliable.

Pada pengujian prasyarat, diperoleh nilai (*Sig*) dari hasil belajar kognitif siswa kelas 2 dengan uji *shapiro-wilk* diketahui nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,058 dan nilai *sig post-test* kelas kontrol 0,069 dari nilai hasil kedua test tersebut > 0.05 dengan demikian data dari *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun nilai *Sig* dari *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,080 dan nilai post-test sebesar 0,101 nilai dari hasil kedua test kelas eksperimen tersebut > 0,05 yang diartikan *pre-tes* dan *post-test* berdistribusi normal, jadi pada uji normalitas ini disimpulkan bahwa nilai tes hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Uji homogenitas *Pre-test* kelas kontrol dan *Pre-test* kelas Eksperimen adalah 0,737 > 0,05 menunjukkan *Pre-test* dari kedua kelas sampel berdistribusi homogen. Adapun *Post-test* kelas kontrol dan *Post-test* kelas eksperimen adalah 0,088 > 0,05 menunjukkan *Post-test* dari kedua sampel berdistribusi homogen.

Berdasarkan hasil uji anova diperoleh nilai signifikansi 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antar hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya ada perbedaan signifikan antar penggunaan media pembelajaran kereta penjumlahan terhadap hasil belajar siswa

Simpulan

[8] A. R. A. Purba dkk., "Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dua Angka Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah," *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat* Vol. 4 No. 1 (2024): h. 1-24.

[9] Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak Game Online Free Fireterhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vo. 5 No. 3 (2021).

Berdasarkan hasil pengujian data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran "Kereta Penjumlahan" terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan pada siswa kelas II SDN Jelapat II-1. Keberhasilan ini dibuktikan secara kuantitatif melalui hasil uji hipotesis (ANOVA) dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 (lebih kecil dari 0,05) yang menegaskan diterimanya hipotesis alternatif (H1), serta terlihat secara nyata pada perbedaan rata-rata nilai akhir (*post-test*) di mana kelas eksperimen meloncat tajam hingga mencapai 87,61 dengan tingkat kelulusan KKM 100%, berbanding jauh dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional pada angka 68,09. Signifikansi capaian ini tidak terlepas dari keunggulan media Kereta Penjumlahan dalam menerjemahkan konsep perhitungan matematika yang abstrak menjadi bentuk visual dan fisik yang konkret melalui representasi gerbong dan batu nilai tempat, sehingga sangat relevan dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Lebih jauh lagi, penggunaan media interaktif ini terbukti mampu menggeser dinamika kelas dari model pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana peserta didik menjadi jauh lebih aktif, terlibat langsung, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu, dapat ditarik implikasi bahwa media pembelajaran visual dan interaktif seperti Kereta Penjumlahan ini sangat layak direkomendasikan sebagai solusi pedagogis inovatif untuk mengatasi kesulitan pemahaman konsep berhitung dasar, khususnya bagi siswa kelas rendah di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anastasia, G., dan S. R. Rindrayani. "Metodologi Penelitian Kuasi Eksperimen." *ADIBA: Journal Of Education* Vol. 5 No. 2 (2025): h. 183-192.

Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. "Dampak Game Online Free Fireterhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* Vo. 5 No. 3 (2021).

Purba, A. R. A., N. Siregar, dan R. R. Wandini. "Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dua Angka Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah." *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat* Vol. 4 No. 1 (2024): h. 1-24.

Sabrina, N. A., L. R. Maharaja, M. M. Nainggla, dan M. L. Gaol. "Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual." *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol-1 No. 1 (2023): h. 11-11.

Siroj, R. A., W. Afgani, Fatimah, dan D. Septaria. "Metode Penelitian Kuantitatif: Pendekatan ilmiah untuk Analisis Data." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 7 No. 3 (t.t.): h. 1-10.

Suganda, A. A. "Pengaruh Penggunaan Media Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika." *Mandalika Mathematics and Educations Journal* Vol. 6 No. 1 (2024): h. 182-190.

Ulfah, U., dan O. Arifudin. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* Vol. 2 No. 1 (2021): h. 1-9.

Waruwu, M., S. N. Pu'at, P. R. Utam, dan M. Rusydiana. "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol. 10 No. 1 (2025): h. 917-932.

Yasir, M., F. Rakhmawat, dan R. R. Wandini. "Pengaruh Media Papan Pintar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Mutiara Sei Mencirim." *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen dan Bisnis* Vol. 1 No. 4 (t.t.): h. 331-340.