

## Pengaruh media buaya pintar dan *random name pickers* terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri 81 Palembang

Indah Damayanti<sup>1</sup>, Nila Kesumawati<sup>2</sup>, Nurlela<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi PGSD Univ. PGRI Palembang, Jl.Jend A.Yani, Kec. Seberang ulu II, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.

<sup>1</sup>[indah.arh26@gmail.com](mailto:indah.arh26@gmail.com),<sup>2</sup>[nilakesumawati@univpgri-palembang.ac.id](mailto:nilakesumawati@univpgri-palembang.ac.id),  
<sup>3</sup>[nurlelampd97@gmail.com](mailto:nurlelampd97@gmail.com)

### Abstract

Mathematics learning is carried out conventionally without media intermediaries. The aim of the research was to determine the effect of smart crocodile media and random name picker on the mathematics learning outcomes of students at SD Negeri 81 Palembang. The formulation of the problem is whether there is an influence of smart crocodile media and random name picker on the mathematics learning outcomes of students at SDN 81 Palembang. The research used a quantitative experimental method with a posttest only control group design. The population was 203 class II students. The sample in this study used a purposive sampling technique consisting of 64 people, namely, class II C AND II D. The data collection techniques used were tests and interviews. The data analysis technique used is the independent sample t-test. The research results show that the sig (2-tailed) value obtained is  $0.000 < 0.05$  or with  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $5.025 > 1.669$ , meaning that  $H_0$  is rejected. So it can be concluded that there is an influence of smart crocodile media and random name picker on the mathematics learning outcomes of students at SD Negeri 81 Palembang

**Keywords:** Smart Crocodile Media, Random Name Picker, Learning Results.

### Abstrak

Pembelajaran matematika dilakukan secara konvensional tanpa perantara media. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media buaya pintar dan random name picker terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri 81 Palembang. Rumusan masalah yaitu apakah ada pengaruh media buaya pintar dan *random name picker* terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 81 Palembang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan *desain posttest only control group design*, Populasi 203 siswa kelas II, sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yang terdiri dari 64 orang yaitu, kelas II C DAN II D. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yakni uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan nilai sig (2-tailed) yang didapat sebesar  $0,000 < 0,05$  atau dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5.025 > 1,669$  artinya  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media buaya pintar dan random name picker terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri 81 Palembang

**Kata Kunci:** Media Buaya Pintar, *Random Name Picker*, Hasil Belajar.

### 1. Pendahuluan

Memasuki *Era Society 5.0* pendidikan tetap harus menjadi sebuah prioritas penting dalam menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Berdasarkan (Hadi, Sari, & Julianto, 2023, p. 91) bahwa pendidikan adalah kebutuhan manusia dalam jangka waktu yang relatif lama sehingga dapat dijadikan sebagai modal kehidupan. Adapun menurut (Retno & Rasiman, 2019, p. 21) pendidikan merupakan tindakan secara sadar yang dilakukan untuk mengembangkan, membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia. Maka lewat dunia pendidikan, manusia bisa mempunyai kedudukan dan derajat yang lebih tinggi diantara makhluk lainnya (Lubis, 2020, p. 1). Menguasai keterampilan dan kemampuan teknologi di masa yang akan datang maka perlu menanamkan matematika secara kompeten sejak dini. Menurut Panggabean (Meudina, Suryanti, & Rizkasari, 2023, p. 141) matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak atau tidak nyata. Matematika merupakan salah satu ilmu yang berkaitan dengan bilangan, bentuk, hubungan konseptual, logika dan representasi. Hal tersebut sejalan dengan

pandangan (Jalal, 2022, p. 29) bahwa matematika secara tidak langsung akan melatih siswa tentang bagaimana cara berpikir sistematis, logis, kritis, dan bisa berkesempatan untuk menyelesaikan masalah yang bersifat kontekstual. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan matematika kepada siswa khususnya tingkat sekolah dasar. Pentingnya matematika tidak selaras dengan keberhasilan matematika dalam pembelajarannya. Pada kenyataan yang sebenarnya pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bahwa jumlah guru di Indonesia sebanyak 3,31 juta orang pada tahun 2022/2023. Dari jumlah tersebut, sebanyak 1,45 juta guru mengajar di Sekolah Dasar. Namun, sangat disayangkan masih banyak sekali guru yang belum mengembangkan kreativitasnya dengan optimal dan hanya memanfaatkan buku sumber matematika saja yang bersifat monoton tanpa perantara media sebagai alternatif saat kegiatan belajar mengajar, sehingga terjadi *teacher centered* dan menyebabkan siswa kurang aktif (Arintasari, Rahmawati, & Sukanto, 2020, p. 367). Berdasarkan hasil sumatif matematika kelas II menunjukkan terdapat 23 dari 34 orang siswa yang hasil belajar matematikanya diketahui masih dibawah 75 dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Beragam perspektif siswa yang kurang baik pada mata pelajaran tersebut yaitu dimulai dari matematika itu sangat sulit, menyeramkan, menakutkan, ataupun tidak menarik karena melibatkan banyak hitungan berupa angka dan rumus dalam pengerjaannya sehingga menimbulkan perasaan malas bahkan tidak termotivasi mempelajari matematika secara berkelanjutan (Zebua, 2023, p. 61). Hal senada disampaikan oleh (Tia, Puang, & Bunga, 2023, p. 80) bahwa matematika merupakan ilmu dasar akan tetapi sebagian siswa masih banyak yang berpikir matematika sebagai pelajaran yang sulit sehingga menyebabkan siswa mudah menyerah sebelum coba mempelajari matematika. Menurut (Dewi, Rati, & Trisna, 2022, p. 466) siswa masih beranggapan matematika sebagai tantangan, sehingga siswa terlalu malas untuk memulai belajar mata pelajaran tersebut. Fakta tersebut dapat dilihat melalui hasil tes dan evaluasi *Programme for International Students Assessment* atau PISA yang rilis oleh OECD pada tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat 72 dari 78 negara, kemudian untuk skor rata-rata matematika mencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487 (Yanti, 2021, pp. 4-5). Penyebab lain siswa SD masih kesulitan dalam proses kegiatan belajar matematika karena sifatnya yang abstrak. Menurut Attar & Holmes (Dewi, Rati, & Trisna, 2022, p. 466) siswa masih kesulitan dalam memahami matematika abstrak pada tahap operasional konkret yaitu dengan usia 7 sampai 11 tahun. Sedangkan tahap berpikir siswa dengan rentang usia tersebut adalah konkret menuju abstrak (Meudina, Suryanti, & Rizkasari, 2023, p. 141). Dengan demikian, pembelajaran matematika membutuhkan media sebagai alat bantu untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru agar lebih jelas dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Dengan demikian, guru harus pandai mengemas materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa, menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan (Oktasya, Istiningsih, & Alpiati, 2023) menjelaskan bahwa media buaya pintar adalah alat bantu visual yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar. Pendapat lainnya mengatakan bahwa media buaya pintar ialah media konvensional berupa benda yang dapat dilihat dan disentuh (Astutik, 2022, p. 585). Media buaya pintar ialah media manipulatif seperti mulut buaya yang terbuat dari kertas warna dan berpapan styrofoam, media ini dapat digerakkan dan dilihat secara langsung oleh siswa. Lalu penggunaannya dilakukan dengan cara menggerakkan bagian atas dan bawah mulut buaya kearah kanan atau kiri menyesuaikan bilangan sehingga membentuk simbol (>,<=). Sedangkan media *random name picker* merupakan media pendukung berbasis teknologi yaitu melalui website dengan memasukkan nama-nama siswa, lalu sistem akan memilih nama siswa secara acak dan nama yang muncul diminta untuk maju kedepan kelas. Media tersebut akan divisualisasikan menggunakan proyektor.

Pada pertemuan terakhir di kelas eksperimen yang dilakukan pada tanggal 27 April 2024, peneliti memanggil enam siswa untuk diwawancarai. Sebelum wawancara dimulai, peneliti terlebih dahulu memeriksa hasil *posttest* yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam wawancara tersebut, peneliti memberikan sepuluh pertanyaan kepada enam siswa yang terbagi menjadi tiga kategori, yaitu dua siswa dengan nilai *posttest* rendah, dua siswa dengan nilai *posttest* sedang, dan dua siswa dengan nilai *posttest* tinggi.

Hal ini sesuai dengan dengan beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya. ( Faluvi, 2023) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 Rejang Lebong” Hasil penelitian tersebut adalah Roda putar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dibuktikan dengan uji t sebesar 5,080. Dengan nilai rxy 0,72 artinya terdapat hubungan yang kuat atau tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 51,8%. (Faizah, Dina, Hayati, Sutadji, & Mashfuffah, 2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Roda Pintar Berkantong Terhadap Hasil Belajar Matematika” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media roda pintar berkantong berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang. Dengan uji *wilcoxon* menunjukkan Asymp. Sig. 2-tailed (0.000) < 0.05. (Tia, Puang, & Bunga, 2023) yang berjudul “Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengujian hipotesis yang diketahui harga thitung sebesar 9,717 serta ttabel dengan dk = 20 dan taraf signifikan = 0,05 adalah 1,7247. Selanjutnya karena thitung > ttabel (9,717 > 1,7247) sehingga dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas II SDK Nita 1.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mencoba membuat tulisan karya ilmiah sederhana dengan judul “Pengaruh Media Buaya Pintar dan *Random Name Pickers* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 81 Palembang” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media buaya pintar dan *random name picker* terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 81 Palembang.

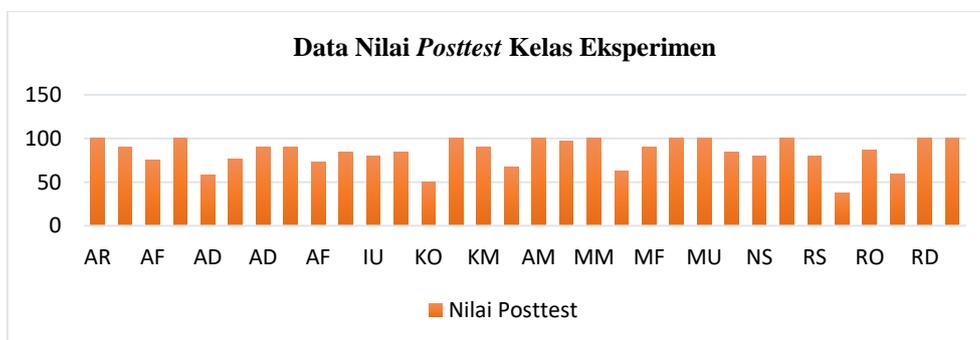
**2. Metode**

Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2024 tepatnya pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media buaya pintar dan random name picker terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri 81 Palembang. Rumusan masalah adalah apakah ada pengaruh media buaya pintar dan random name picker terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 81 Palembang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain posttest only control group design, Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 64 orang yaitu, kelas II C DAN II D. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yakni uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**

Data tes akhir (*posttest*) pada siswa kelas II.C sebagai kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan dengan media buaya pintar dan *random name picker* dapat dilihat pada diagram 1 berikut ini.



**Gambar 1. Diagram 1 nilai posttest**

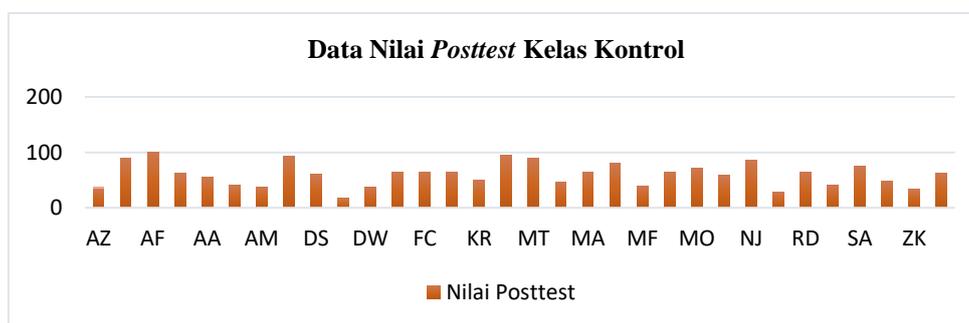
Berdasarkan diagram 1 data nilai *posttest* kelas eksperimen tersebut, peneliti melakukan pengelolaan data distribusi frekuensi yang lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen**

No	INTERVAL NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE	KATEGORI
1	0-34	0	0,0%	Sangat Rendah
2	35-54	2	6,3%	Rendah
3	55-64	3	9,4%	Sedang
4	65-84	7	21,9%	Tinggi
5	85-100	20	62,5%	Sangat Tinggi
Jumlah		32	100,0%	

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil tabel 1, yang menggambarkan distribusi nilai *posttest* siswa, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai pada interval 0-34, sehingga kategori "Sangat Rendah" memiliki frekuensi 0 dan persentase 0,0%. Pada interval nilai 35-54, terdapat 2 siswa yang masuk dalam kategori "Rendah," dengan persentase 6,3%. Sebanyak 3 siswa mendapatkan nilai pada interval 55-64, yang dikategorikan sebagai "Sedang," dengan persentase 9,4%. Kemudian, pada interval nilai 65-84, terdapat 7 siswa yang berada dalam kategori "Tinggi," dengan persentase 21,9%. Mayoritas siswa, yaitu sebanyak 20 siswa, mendapatkan nilai pada interval 85-100 yang termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi," dengan persentase sebesar 62,5%. Jumlah total siswa yang mengikuti *posttest* adalah 32 siswa, dengan keseluruhan persentase mencapai 100,0%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai kategori nilai yang tinggi dan sangat tinggi. Pada data tes akhir (*posttest*) siswa kelas II.D sebagai kelas kontrol yang pembelajarannya tidak mendapatkan perlakuan dengan media buaya pintar dan random name picker dapat dilihat pada diagram 2 berikut ini.



**Gambar 2. Diagram 2 data *posttest***

Berdasarkan diagram 2. data nilai *posttest* kelas kontrol tersebut, peneliti melakukan pengelolaan data distribusi frekuensi yang lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol**

NO	INTERVAL NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE	KATEGORI
1	0-34	3	9,4%	Sangat Rendah
2	35-54	9	28,1%	Rendah
3	55-64	5	15,6%	Sedang
4	65-84	9	28,1%	Tinggi
5	85-100	6	18,8%	Sangat Tinggi
Jumlah		32	100,0%	

(sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel 2, distribusi nilai *posttest* siswa, terdapat 3 siswa yang mendapatkan nilai pada interval 0-34, yang termasuk dalam kategori "Sangat Rendah" dengan persentase 9,4%. Pada interval

nilai 35-54, terdapat 9 siswa yang masuk dalam kategori "Rendah," dengan persentase 28,1%. Sebanyak 5 siswa mendapatkan nilai pada interval 55-64, yang dikategorikan sebagai "Sedang," dengan persentase 15,6%. Pada interval nilai 65-84, terdapat 9 siswa yang berada dalam kategori "Tinggi," dengan persentase 28,1%. Sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai pada interval 85-100, yang termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi," dengan persentase 18,8%. Jumlah total siswa yang mengikuti *posttest* adalah 32 siswa, dengan keseluruhan persentase mencapai 100,0%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori nilai rendah dan tinggi, sementara kategori sangat rendah dan sangat tinggi memiliki jumlah siswa yang lebih sedikit.

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan metode *one sample kolmogorov-Smirnov* bertaraf signifikan 0,05 berbantuan SPSS Versi 26. Apabila nilai (sig) > 0,05 maka distribusi data dinyatakan normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**  
*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		<i>Unstandardized Residual</i>
N		64
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	18.95271371
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.099
	<i>Positive</i>	.090
	<i>Negative</i>	-.099
<i>Test Statistic</i>		.099
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 <sup>c,d</sup>
<i>a. Test distribution is Normal.</i>		
<i>b. Calculated from data.</i>		
<i>c. Lilliefors Significance Correction.</i>		
<i>d. This is a lower bound of the true significance.</i>		

Berdasarkan hasil tabel 3, perhitungan uji normalitas yang disajikan pada tabel, maka dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang didapat sebesar 0,200. Sesuai dengan kriteria pengujian dalam uji normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* bahwa data dinyatakan berdistribusi normal, karena 0,200 > 0,05.

2) Uji Homogenitas

Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal, maka selanjutnya dalam penelitian ini melakukan uji homogenitas berbantuan SPSS Versi 26. Jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05 maka data dinyatakan bersifat homogen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogen**  
*Test of Homogeneity of Variance*

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Hasil Belajar Matematika</i>	<i>Based on Mean</i>	2.174	1	62	.145
	<i>Based on Median</i>	2.097	1	62	.153
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.097	1	61.277	.153
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.378	1	62	.128

Berdasarkan hasil tabel 4, perhitungan uji homogenitas sesuai dengan tabel, maka diketahui nilai

signifikannya ialah 0,145 lebih besar dari 0,05. Jadi  $0,145 > 0,05$  sehingga varians dari data hasil belajar matematika pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut adalah homogen.

3) Uji (Uji T)

Data hasil tes yang telah dilakukan uji normalitas dan homogen, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample T-test untuk membandingkan selisih dua rata-rata hitung dari sampel yang telah diberikan perlakuan menggunakan media buaya pintar dan random name picker serta sampel yang tidak diberikan perlakuan.

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji t**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	2.174	.145	5.025	62	.000	24.000	4.776	14.452	33.548
	Equal variances not assumed			5.025	58.442	.000	24.000	4.776	14.441	33.559

Berdasarkan hasil tabel 5, perhitungan uji independent samples test pada tabel, diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terdapat pengaruh media buaya pintar dan random name picker terhadap hasil belajar siswa SDN 81 Palembang. Melalui hasil analisis uji-t yang tertera diatas, maka didapat nilai thitung = 5.025, kemudian berdasarkan nilai ttabel dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 32 + 32 - 2 = 62$  dan  $\alpha = 5\%$  ialah 1,669. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa tolak  $H_0$  karena thitung  $>$  ttabel atau  $5.025 > 1,669$ . Artinya  $H_a$  diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan media buaya pintar dan random name picker terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri 81 Palembang.

**3.2. Diskusi**

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menindak lanjuti permasalahan yang ada pada siswa kelas II SD Negeri 81 Palembang yaitu hasil belajar matematika masih dibawah kriteria, hal ini disebabkan karena matematika yang bersifat abstrak dan media belum digunakan secara optimal. Untuk mengetahui hasil belajar matematika khususnya pada kelas II dengan materi membandingkan bilangan, peneliti mengambil dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan berupa media buaya pintar dan random name picker, sedangkan kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan berupa media buaya pintar dan random name picker. Masing-masing kelas berisikan sebanyak 32 orang siswa, kemudian untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi atau hasil belajar yang dicapai maka diberikan soal posttest. Menurut (Hapudin, 2021, p. 29) hasil belajar merupakan suatu perubahan setelah kegiatan belajar mengajar dan dapat dilihat dari nilai.

Dari hasil analisis data, terlihat perbedaan dari hasil belajar matematika antara kedua kelas tersebut. Hal ini dapat dilihat melalui nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil posttest, dimana siswa kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran tanpa media buaya pintar dan random name picker mencapai nilai rata-rata 60,03 lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media buaya pintar dan random name picker yaitu mencapai 84,03. Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari (Faluvi, 2023) bahwa terdapat Pengaruh media pembelajaran roda

putar terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan roda putar memiliki dampak baik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa berupa hasil tes dengan kategori baik paling banyak yaitu sebanyak 10 orang dengan nilai 78 sampai 85 dan memberikan pengaruh sebesar 51,8%.

Selain itu (Tia, El Puang, & Bunga, 2023) menyatakan ada pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang mana hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Saragi, Purba, & Simarmata, 2022) menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media manipulatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Terlihat perbedaan dari kelas eksperimen yang memperoleh hasil skor rata-rata *posttest* 68,76 sedangkan kelas kontrol mendapatkan hasil skor rata-rata 54,03. Dengan demikian, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar pada kelas kontrol. Sejalan dengan (Hadi, Sari, & Julianto, 2023) mengungkapkan bahwasanya penggunaan media papan cerdas perkalian berpengaruh terhadap untuk hasil belajar matematika. Dimana kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 79,82 pada *posttest*, hal tersebut berbeda dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol yang lebih rendah yaitu 70,42.

Berikutnya (Faizah, Dina, Hayati, Sutadji, & Mashfuffah, 2023) juga berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media roda pintar berkantong memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan adanya peningkatan hasil belajar dari 62,5 menjadi 77,75. Penelitian ini juga diperkuat dari hasil penelitian (Meudina, Suryanti, & Rizkasari, 2023) yang berjudul “Pengaruh Media Panjul Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh media panjul terhadap hasil belajar dengan diperoleh rata-rata *pretest* yaitu 64,83 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 85,34. Dengan demikian ada peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah diterapkan perlakuan menggunakan media panjul.

Hasil pembahasan juga diperkuat dengan hasil penelitian yang relevan. (Saragi, Purba, & Simarmata, 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 102034 Gempolan” Hasil penelitian tersebut menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media manipulatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data post-test tersebut maka diperoleh nilai  $t_{hitung} = 17,12$  dengan  $(dk) = 58$  dan  $\alpha = 0,025$  maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,001$ . Karena  $17,12$  berada di luar interval  $-2,001 \leq t_{hitung} \leq 2,001$ , maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. (Meudina, Suryanti, & Rizkasari, 2023) yang berjudul “Pengaruh Media Panjul (Papan Penjumlahan) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh media panjul (papan penjumlahan) terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran matematika. Hal ini didukung dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t test diperoleh rata-rata *pretest* yaitu 64,83 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 85,34. Sedangkan nilai signifikan 0,000 yang berarti  $0,000 < 0,05$  dan  $t_{hitung}$  sebesar  $18,799 > t_{tabel}$  yaitu 2,048 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. (Hadi, Sari, & Julianto, 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Untuk Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 Di Mi Al-Quranyah Bengkulu Selatan” Hasil penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh penggunaan media papan cerdas perkalian untuk hasil belajar matematika siswa kelas 2 di MI Al-Quranyah Bengkulu Selatan. Dengan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas control adalah  $(3,10 \geq 2,01)$ , yang berarti ( $H_2$ ) diterima sedangkan ( $H_0$ ) ditolak.

Hasil pengujian hipotesis juga diperkuat dengan wawancara pada 6 orang siswa yang mendapatkan nilai kategori rendah, sedang dan tinggi. Berdasarkan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa 6 siswa tersebut memiliki pandangan yang baik terhadap pembelajaran matematika ketika menggunakan media buaya pintar dan random name picker. Hal ini dikarenakan siswa menyukai dan memahami materi pembelajaran yang dilakukan menggunakan media. Sejalan dengan (Rahayuningsih, Hidayah, Primar, & Nurmelia, 2022, p. 2) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk memuat agar pembelajaran

berjalan dengan efektif yaitu adanya penggunaan media pembelajaran sehingga dapat menghantarkan pemahaman yang baik kepada siswa.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terlihat ada perbedaan pada rata-rata nilai posttest antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, artinya mengajar menggunakan media buaya pintar dan *random name picker* terbukti bisa membuat kegiatan proses belajar mengajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan juga menghilangkan persepsi buruk tentang pelajaran matematika kepada siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media buaya pintar dan *random name picker* terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri 81 Palembang. Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak.

#### 5. Referensi

- Aphrodita, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 3 Metro Pusat. 4.
- Astutik, P. (2022). Media Math Manipulative Tentang Konsep Simbol Bilangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Jumlah Benda Bagi Siswa SD Kelas I SDN Songgokerto 03 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* Vol. 1, No. 3, 585.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Prosiding Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro*, 101.
- Dewi, G. D., Rati, N. W., & Trisna, G. P. (2022). Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel pada Muatan Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 3.
- Faizah, S. N., Dina, L. A., Hayati, E. N., Sutadji, E., & Mashfuffah, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Roda Pintar Berkantong Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1-11.
- Faluvi, S. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 Rejang Lebong.
- Furika, M., Suryanti, H. H., & Rizkasari, E. (2023). Pengaruh Media Panjul Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)* Vol.8, No 1, 141.
- Hadi, A. K., Sari, U. P., & Julianto, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Untuk Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 Di MI Al-Quraniyah Bengkulu Selatan. *Jurnal Math-Umb.Edu*.
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ika, S. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Al-Fikrah* Vol. 3., No 1.
- Kurniawati, I., Karjiyati, V., & Dalifa. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 52. *Jurnal PGSD*, 133-140.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Meudina, F., Suryanti, H. S., & Rizkasari, E. (2023). Pengaruh Media Papan Pinjul Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 141.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 23.
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 105-122.
- Nurajijah, M., Khaerunnisa, E., & Hadi, C. A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Berdasarkan Teori Apos Pada Materi Program Linear. *Jurnal Educatio* Vol. 9, No.2, 786.
- Oktasya, I., Istiningsih, S., & Alpiati, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Crocodile Mouth Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membandingkan Bilangan. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 77.

- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education.2022.vol1(1)*, 1-11.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 297.
- Retno, K., & Rasiman. (2019). Keefektifan Model Make A Match Dengan Media Rorumat Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 24 No. 1, 21.
- Saragi, D., Purba, N., & Simarmata, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 102034 Gempolan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Volume 4 Nomor 6, 1-10.
- Sofa, S. L., Nugraheni, N., & Artiningsih. (2023). Penggunaan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I di SDN Ngijo 01 Semarang. *Kostanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Vol.1, No 3, 167.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains* Vol. 2, No 3, 440-441.
- Tia, T. N., El Puang, D. M., & Bunga, M. H. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*.
- Yani, V. P., Haryono, Y., & Lovia, L. (2022). Hubungan Pemahaman Konsep Matematis dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 439-448, 439-440.
- Zebua, T.G. (2023). *Sekedar Solusi Prestasi Belajar Matematika Indonesia*. Nias: Guepedia.com, 61-62.