

---

# PENGARUH MEDIA PIZZA SLICE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD AL MAKSUM PAYA GELI

Khadijah<sup>1</sup>, Emy Harianti<sup>2</sup>, Astria Ayu Ramadianti<sup>3</sup>

Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara  
Email: khasanahlaelatul613@gmail.com

---

## Info Artikel

### Sejarah Artikel:

Diserahkan: 8-Feb-2025  
Direvisi: 27-Maret-2025  
Disetujui: 28-Maret-2025

### Keywords:

Learning Outcomes,  
Mathematics, Pizza Slice Media

---

## Abstract

*This study aims to determine the effect of pizza slice media on mathematics learning outcomes in fraction material. The type of research used is Quasy Experimental. The population in this study were all school students at SD Al Maksum Paya Geli in the 2023/2024 Academic Year in the even semester totaling 20 students. Data analysis techniques are descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the learning process that took place during two meetings and was observed using a learning process implementation sheet using pizza slice media, the results obtained showed progress in each meeting and were categorized as effective. The mathematics learning outcomes of students in the experimental class and control class were good and sufficient. The average value of the control class was 42.00 and the experimental class was 85.50. After the hypothesis test was carried out and analyzed, the results obtained were that there was a significant effect of the application of pizza slice media on the mathematics learning outcomes of class II students of SD Al Maksum Paya Geli, Sunggal District, Deli Serdang Regency.*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pizza slice terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasy Eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah yang berada di SD Al Maksum Paya Geli Tahun Ajaran 2023/2024 pada semester genap yang berjumlah 20 siswa. Teknik analisis data yaitu dengan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama dua kali pertemuan dan diobservasi menggunakan lembar keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pizza slice, hasil yang diperoleh menunjukkan progres peningkatan disetiap pertemuan dan dikategorikan efektif. Hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada baik dan cukup. Nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 42,00 dan kelas eksperimen yaitu 85,50. Setelah dilakukan uji hipotesis dan dianalisis maka diperoleh hasil, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media pizza slice terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Al Maksum Paya Geli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur yang sangat berpengaruh dan sebagai faktor penentu terhadap mutu dari sumber daya manusia dalam suatu negara. Pendidikan ialah bentuk usaha dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang sudah tercantum dalam UUD. Pembelajaran dapat dilakukan atau diartikan sebagai proses mendidik dan melatih agar mencapai hasil belajar yang baik salah satunya adalah menggunakan berbagai metode atau media yang dapat membantu dalam proses penyampaian materi dengan baik. Guru bukan sekedar bertugas menjelaskan bahan ajar, melainkan juga harus memastikan apa yang telah disampaikan dapat dipahami seutuhnya oleh peserta didik (Ailulia et al., 2022).

Pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan zaman. berbagai usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan semakin gencar dilakukan. Gagasan-gagasan baru sangat dibutuhkan dalam usaha peningkatan kualitas pembelajaran disekolah. Salah satu usaha yang dilakukan yaitu pengoptimalan kerja bagi semua komponen pembelajaran. Salah satu unsur terpenting dalam komponen pembelajaran yaitu guru. Guru memiliki peran penting dalam kesuksesan berperan dalam membentuk pola pikir siswa, dengan menumbuhkan sifat kritis, kreatif, dan mandiri sehingga dapat diterapkan dalam hidup. Jika diperhatikan dari tingkat antusias siswa dalam belajar, matematika menjadi salah satu mata pelajaran dengan minat belajar yang rendah. Salah satu alasan kurangnya minat belajar matematika siswa yaitu pandangan terhadap matematika sendiri. Hal ini dikarenakan, matematika yang cenderung dipandang ilmu kaku, teoritis, penuh simbol, dan lambang, rumus yang membingungkan, serta pengalaman belajar yang kurang menyenangkan (Mashuri dan Budiyo, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II pada hari Sabtu tanggal 18 November 2023 di SD Al Maksum bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas II kemampuan penalaran siswa pada pelajaran matematika masih kurang, terutama dalam menentukan pembilang dan penyebut materi operasi pecahan. Sebagian peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Selain itu, ada juga peserta didik yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana KKM SD Al Maksum pada mata pelajaran matematika adalah 72, hal ini disebabkan karena rendahnya pemahaman siswa kelas II SD Al Maksum terhadap materi pecahan yang

disampaikan oleh guru, kurang fokus ketika guru sedang menjelaskan atau kurangnya latihan soal, guru terkadang menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik kurang aktif dengan materi yang guru terangkan, selain itu juga guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kurang melibatkan peserta didik dengan media yang ada. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran, model pembelajaran harus disesuaikan dengan pembelajarannya. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk matematika pada materi pecahan yaitu menggunakan media *Pizza Slice* (Detrianty et al., 2023).

Kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, membuat siswa kurang antusias dalam belajar. Selain itu, strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Matematika belum diterapkan secara optimal (Utami, 2014). Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Untuk tercapainya hasil belajar, ada beberapa faktor yang menentukannya yaitu faktor berasal dari diri siswa dan dari luar diri siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut: a) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. b) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh apabila proses pembelajaran yang dilakukan berkualitas dan lebih bermakna. Akan tetapi masalah yang muncul berbeda dengan harapan. Untuk mengatasi masalah yang dipaparkan sebelumnya yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang inovatif (Putra et al., 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran banyak membantu guru dalam proses pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan alat praga berupa *Pizza* dan berhasil mengembangkan media pembelajaran yang membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Asmal et al., 2022). Menggunakan media *Pizza Slice* pada mata pelajaran matematika dengan materi pecahan akan lebih membantu guru dan siswa kelas II SD Al Maksum Paya Geli dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengetahui “Pengaruh Media *Pizza Slice* pada Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Al Maksum Paya Geli T.A. 2023/2024”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasy Experimental Design, yaitu: penelitian eksperimen semu atau belum sungguh-sungguh, karena tidak semua variabel dikontrol walaupun pada penelitian ini terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara random dan tidak pula merupakan bagian dari satu kelompok utuh (Sugiyono, 2017). Variabel dependen pada penelitian ini mempengaruhi variabel independen tanpa memperhatikan variabel luar. Hasil belajar matematika pada penelitian ini berperan sebagai variabel dependen, dan media *Pizza Slice* sebagai variabel independen.

Analisis data penelitian kuantitatif menggunakan prosedur statistik (statistical procedure) atau analisis statistik (statistical analysis). Analisis statistik yang digunakan pada penelitian kuantitatif terbagi atas dua fungsi, yaitu: statistik deskriptif, dan statistik inferensial. Analisis data pada penelitian ini juga menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum dari kumpulan data yang ditemukan, dan statistik inferensial untuk menjawab hipotesis penelitian dan menarik generalisasi. Uji statistik inferensial yang digunakan untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini, yaitu: Validitas Butir Soal, Reliabilitas Butir Soal, Tingkat Kesukaran Soal, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Pengujian Independent Sample T-Test. Semua uji statistik pada penelitian ini akan menggunakan SPSS untuk mencegah adanya kesalahan perhitungan dan menghindari adanya kesalahan inferensi hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada 26 februari – 8 maret 2024, dengan 4 kali pertemuan di SD Al-Maksum Paya Geli pada tahun ajaran 2023–2024 Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini melibatkan dua kelas, II A dan II B, yang diajarkan dengan dan tanpa menggunakan media *Pizza Slice*.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa tes objektif (soal pilihan berganda) dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Soal tersebut dibuat dengan menyesuaikan indikator yang dibutuhkan pada materi pecahan sederhana. Sebelum soal digunakan pada saat melaksanakan penelitian soal tersebut terlebih dulu divalidasi oleh seorang validator ahli dan validator. Setelah soal dinyatakan valid oleh validator ahli selanjutnya soal tersebut diujikan kepada siswa kelas II A dan II B di SD Al-Maksum Paya Geli. Kemudian setelah di uji coba, soal tersebut dilakukan perhitungan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan soal tersebut, dan yang akan dihitung adalah Uji Validitas dan Reliabilitas.

Validitas adalah ketelitian dan ketepatan suatu alat pengukur (instrumen) dalam mengukur apa yang ingin diukur. Setelah soal di ujicobakan kepada kelas II A dan B kemudian soal tersebut dilakukan uji validitas dengan menggunakan IBM SPSS 20. Untuk kriteria uji validitas yaitu : jika sig (2-tailed) < 0,05, maka butir tes dikatakan valid. Hasil uji validitas tes ke siswa menunjukkan bahwa dari 50 soal, diperoleh 20 soal yang valid dan ada 30 soal yang tidak valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	Kriteria	Nomor Butir Soal										Jumlah
1	Valid	1	2	3	5	7	9	11	15	24	32	20 Soal
		34	37	40	41	42	44	46	48	49	50	
2	Tidak Valid	4	6	8	10	12	13	14	16	17	18	30 Soal
		19	20	21	22	23	25	26	27	28	29	
		30	31	33	35	36	38	39	43	45	47	

Sumber : Uji Olah Data SPSS (2024)

Realibilitas tes digunakan untuk memperoleh kestabilan alat ukur, jika alat ukur

tersebut digunakan akan selalu memberikan hasil yang konsisten. Uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.962	20

Sumber : Uji Olah Data SPSS (2024)

Berdasarkan Tabel 2, mengindikasikan bahwa uji realibilitas soal dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji reabilitas Cronbach's Alpha. Apabila nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$  maka Pizza Sliceabel. Berdasarkan hasil uji statistik dengan bantuan SPSS didapat hasil sig. = .962, maka dapat disimpulkan bahwa 50 soal yang digunakan dalam penelitian ini secara keseluruhan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi atau instrumen tes ini dinyatakan sangat reliabel.

Analisis tingkat kesukaran test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan dalam tes berkategori sukar, sedang dan mudah. Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran dari 20 soal yang dikatakan valid, terdapat 5 soal mudah, 8 soal sedang, dan 7 soal sukar.

Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Kriteria	Nomor Butir Soal					Jumlah
1	Sukar	11	13	15	19	20	5 Soal
2	Sedang	1	3	4	5	6	10 Soal
3	Mudah	7	10	14	16	17	5 Soal
		2	8	9	12	18	

Sumber : Uji Olah Data SPSS (2024)

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data Pre Test dan data posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan program IBM SPSS Statistics 20 for windows. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Saphiro-wilk (a).

Kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$ . Sebaliknya, data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$ . Berikut ini hasil uji normalitas data pada Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Pre Tes dan Post Tes

Kelas	Nilai Sig	Keterangan
Hasil Belajar (Kelas Pre Tes Kontrol dan Eksperimen)	0,068	$0,068 > 0,05 =$ Berdistribusi Normal
Hasil Belajar (Kelas Post Tes Kontrol dan Eksperimen)	0,155	$0,155 > 0,05 =$ Berdistribusi Normal

Sumber: Hasil Uji Olah Data SPSS (2024)

Berdasarkan Tabel 4, menjelaskan bahwa hasil uji normalitas hasil belajar siswa dengan media Pizza Slice menggunakan Saphiro-wilk (a) pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu data berdistribusi normal, hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas nilai sig. dari hasil belajar kelas pre tes kontrol dan eksperimen yaitu 0,068 dan kelas post tes control dan eksperimen yaitu 0,155, hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. lebih besar daripada 0,05 artinya data berdistribusi normal.

Analisis statistik inferensial setelah dilakukan uji normalitas data, kemudian dilanjutkan dengan melakukan homogenitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas memiliki varians yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 20 for windows dengan kriteria ketika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka varian sampel dikatakan homogen. Berikut data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Nilai Sig.	Keterangan
Hasil Belajar (Kelas Pre Tes Kontrol dan Eksperimen)	0,240	$0,240 > 0,05 =$ Homogen
Hasil Belajar (Kelas Post Tes Kontrol dan Eksperimen)	0,404	$0,404 > 0,05 =$ Homogen

Sumber : Uji Olah Data SPSS (2024)

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji homogenitas data hasil belajar dengan media Pizza Slice pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa

dengan media Pizza Slice yang diperoleh homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas kemudian dilanjut uji hipotesis dengan bantuan IBM SPSS Statistics 20 for windows yaitu uji Independent T-Test. Uji Independent T-Test bertujuan untuk mengetahui

apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media *Pizza Slice* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pada materi pecahan sederhana di kelas II SD Al-

Maksum Paya Geli. Berikut merupakan hasil perhitungan uji Independent Test dapat dilihat pada Tabel 6.

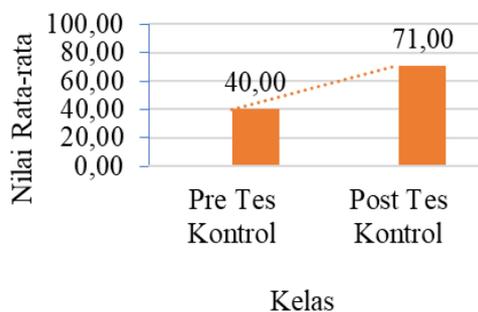
Tabel 6. Uji Independent Sampel T-Test

Uji	Hasil Belajar Dengan Media <i>Pizza Slice</i>	Keterangan
F	.255	.255 > 0.05 = Signifikan
Sig.	.118	.118 > 0.05 = Signifikan
Sig. (2-tailed)	.000	.000 < 0.05 = Signifikan

Sumber : Uji Olah Data SPSS (2024)

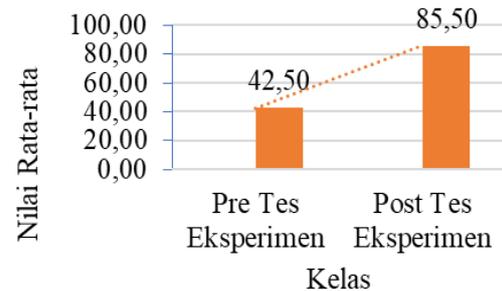
Berdasarkan Tabel 6, hasil uji F di atas menunjukkan bahwa nilai uji F sebesar  $.255 > 0.05$ , uji Sig. sebesar  $.118 > 0.05$ , dapat diartikan bahwa kedua variasi kelas pre tes dan post tes dengan menggunakan media *Pizza Slice* dan tanpa menggunakan media, variasi data tersebut homogen. Uji sig. (2 tailed) sebesar  $.000 < 0.005$ , dapat diartikan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian, didapat hasil rata-rata pre tes dan post tes kelas kontrol serta pre tes dan post tes dan post tes kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Nilai Rata-rata Pre Tes dan Post Tes Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 1, menjelaskan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada pre tes dan post test kelas kontrol adalah 40,00 dan 71,00.



Gambar 2. Nilai Rata-rata Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 2, menjelaskan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada pre tes kelas eksperimen adalah 42,50, namun pada post test kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu 85,50. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan IBM SPSS 20 for windows. Kriteria yang berlaku dalam pengujian data menggunakan IBM SPSS 20 for windows yaitu jika  $\text{Sig.} < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar berpengaruh signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *Pizza slice* lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan media belajar pada materi pecahan sederhana. Adapun rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol pre test dan post test adalah 40,00 dan 71,00, sedangkan pada kelas eksperimen didapat hasil belajar pre test dan post test yaitu 42,50 dan 85,50. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas data hasil belajar siswa dinyatakan terdistribusi normal dan homogen pada taraf signifikan 95% ( $\alpha 0,05$ ) karena nilai  $\text{sig} > 0,05$ , setelah itu dilakukan uji independent sample t- test dan diperoleh nilai sig sebesar 0,000 dimana nilai  $\text{sig} < 0,05$  dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media *Pizza slice* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media belajar pada materi pecahan sederhana.

Penjelasan diatas artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media *Pizza slice* pada pokok bahasan pecahan sederhana. Perbedaan ini dipengaruhi oleh adanya media belajar yang digunakan, dimana media belajar berupa *Pizza slice* memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, siswa lebih mudah memahai antara bilangan penyebut dan pembilang. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media pembelajaran peserta didik lebih mudah tertarik dan fokus dengan pembelajaran sehingga bisa berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya (Wu & Yu, 2024). Hal ini sesuai dengan pendapat Detrianty dkk., (2023) bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan siswa pada materi pecahan ialah dengan menggunakan media *pizza* pecahan yang berbentuk seperti *pizza* makanan yang dirancang menggunakan bahan dari styrofoam dan dikombinasikan dengan warna yang cerah dari styrofoam serta melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaannya. Adanya media *pizza*, peserta didik lebih mudah tertarik dan fokus dengan pembelajaran sehingga bisa berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya, dengan demikian hasil belajar siswa meningkat.

Penggunaan media/alat peraga dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sangat membantu siswa dalam mempermudah memahami materi/konsep matematika yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan konsep matematika kepada anak sekolah dasar memiliki berbagai manfaat meliputi, meningkatkan pemahaman konsep, mengurangi kecemasan saat belajar matematika, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi konsep matematika (Masniladevi, et all, 2018); (Andrianingrum & Suparman, 2019); (Walita & Hermawan, 2024); (Nisa, et all, 2024); & (Safitri, et all, 2025).

Salah satu faktor rendahnya pemahan siswa terhadap konsep disebabkan karena kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang kurang menarik atau kurang mampu merangsang siswa untuk bereaksi dan memberi tanggapan (Gaurifa & Harefa, 2023). Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat menentukan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Imamuddin dkk., (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran matematika sangat positif bagi peserta. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang kurang

menarik atau kurang mampu merangsang siswa untuk bereaksi dan memberi tanggapan dapat membuat prestasi belajar siswa rendah (Villena dkk., 2022). Salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media belajar.

Menurut Ermawati dkk., (2023) bahwa adanya media pembelajaran dalam materi pecahan, siswa lebih aktif dan mudah memahami materi pecahan. Media belajar merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Salah satu media yang sangat efektif dalam pokok pembahasan pecahan yaitu *Pizza slice* atau potongan *pizza*. Media *pizza* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Adanya media *pizza* siswa dapat mudah memahami materi yang sedang di ajarkan dan lebih mudah mengingatnya.

Berdasarkan penelitian Gunapati dkk, (2023) bahwa penggunaan media *Pizza Slice* dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media *Pizza Slice* peserta didik lebih mudah tertarik dan fokus dengan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan (Zumrotun & Attalina, 2020); (Widiarti, Sudarma, & Tegeh, 2021); (Pasambo & Radia, 2022); (Ummi, dkk, 2023); & (Rahmadanti, Amril, & Efendi, 2024). Yang menyebutkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran matematika dapat merangsang ketertarikan siswa pada pembelajaran matematika yang berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Berdasarkan uraian di atas dari beberapa peneliti terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa media *Pizza slice* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian peneliti menjelaskan bahwa media *Pizza slice* berpengaruh nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II pada SD Al Maksum Paya Geli.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada baik dan cukup. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) *Pre Test* mengalami peningkatan ketika diberikan *Post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 71,00 dan kelas eksperimen yaitu 85,50. Setelah dilakukan uji

hipotesis dan dianalisis maka diperoleh hasil, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media pizza slice terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Al Maksum Paya Geli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pizza slice membawa dampak pada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang meningkat dibanding sebelum adanya media tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ailulia, R., Saidah, N.P., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Platogon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1 (2). e-ISSN : 2830-0378.  
<https://ejournal.papanda.org/index.php/j/article/view/57/109>
- Andrianingrum, Fidi & Suparman. 2019. *Design of Interactive Learning Media Based on Contextual Approach to Improve Problem-Solving Ability in Fourth Grade Students*. *International Journal of Scientific and Technology Research*.
- Asmal., M.A. Masruhim & Suryaningsi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Jam Sudut Pizza di Kelas IV SDN 009 Samarinda ULU. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(6): 1273-1284.  
<https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v1i6.1493>
- Ermawati, D., Anjelifa, S.M., Maqfiroh, A.d., Ihsan, A., & Askha, U.N.M. (2023). Pengaruh Media Pecahan (MACAN) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3 (2): hal 351-364. <https://unntb.e-journal.id/pacu/article/view/436>
- Detrianty, F.R., Hendrawan, B., & Pratiwi, A.S. (2023). Pengaruh Model Tutor Sebaya Berbantuan Media Pizza Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV di SDN 2 Sukadana. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (2): hal 35-39.  
<https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.4687>
- Gaurifa, M., & Harefa, D. (2023). *Development Of A Cartesian Coordinate Module To The Influence Of Implementing The Round Club Learning Model On Mathematics Student Learning Outcomes*. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 45-55.  
<https://doi.org/10.57094/afore.v2i2.1130>
- Gunapati, M.T., Suryana, Y., & Sidik, G.S. (2023). *Improving Understanding of Fraction Adding Calculation Operations for Class Iii Students Of Sdn Parakantiga*. *Journal Science, Engineering, Education, and Development Studies*, 7 (2): hal 68-78.  
<https://doi.org/10.20961/seeds.v7i2.80934>
- Imamuddin, I., Salsabila, D.P., Fahrezi, R., Aulia, R., Ayuni, P., & Desvita, R.R. (2023). Persepsi Siswa terhadap Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Mandiri (Pameran Media Pembelajaran Matematika). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1): hal 16-23. <https://ejournal.iainbone.ac.id/index.php/jcs/article/view/4024>
- Mashuri, D.K & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Pengembangan Media Video Animasi*, 08 (05). ISSN893 – 903.
- Nisa, S., Saragih, S., Sartono, S., Zainil, M., & Syam, S. S. 2024. *Elementary Student Adaptation in Digital Learning: A Systematical Review*. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 3220, No. 1, p. 020025). AIP Publishing LLC.  
<https://doi.org/10.1063/5.0234827>
- Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–3267.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2533>
- Prahmana, R. C. I., Helsa, Y., & Dalais, M. 2017. *Teachers' Ability in Using Math Learning Media*. In *Journal of Physics: Conference Series*, (Vol. 943, No. 1, p.

- 012059). IOP Publishing. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012059> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Putra, I.G.D., Sujana, I.W & Wiyasa, I.K.N. (2022). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model *Discovery Learning* Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, 4 (2): hal 103-109.  
<https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125.  
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Safitri, D., Jihadah, A., Yarmi, G., Marini, A., Sujarwo, Dewiyani, L., ... & Irwansyah, P. 2025. *Multimedia-based Interactive Learning Media to Improve Student's Concept Understanding of Mathematics*. In *AIP Conference Proceedings*, (Vol. 3142, No. 1, p. 020070). AIP Publishing LLC. <https://doi.org/10.1063/5.0262033>
- Ummi, Amilatul., dkk. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2).  
<https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.323>
- Utami, T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Ips Di Kelas V Mis Bina Keluarga Jl. Setia Budi No. 18 Kel. Indra Kasih Kec. Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi.
- Villena-Taranilla, R., Tirado-Olivares, S., Cózar-Gutiérrez, R., & González-Calero, J. A. (2022). *Effects of virtual reality on learning outcomes in K-6 education: A meta-analysis*. *Educational Research Review*, 35, 100434.
- Walita, D. P. N. D., & Hermawan, H. D. 2024. *Development of Geometry Learning Media for 5th Grade Elementary School Using Augmented Reality*. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2926, No. 1, p. 020059). AIP Publishing LLC. <https://doi.org/10.1063/5.0183790>
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech UNDIKSHA*, 9(2), 195–205.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Wu, R., & Yu, Z. (2024). *Do AI Chatbots Improve Students Learning Outcomes? Evidence from a Meta-Analysis*. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 10-33.  
<https://doi.org/10.1111/bjet.13334>
- Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2020). Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar Matematika Meningkatkan Hasil Belajar Matematik. *MIMBAR PGSD UNDIKSHA*, 8(3), 499–507.  
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.29191>