

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MULTIPLY CARDS*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SD INPRES MANGASA I KECAMATAN
SOMBA OPU KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh
SYAMSUNIAR S
10540 9294 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : SYAMSUNIAR S.
NIM : 10540 9294 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Cards* terhadap
Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres
Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

Setelah diperiksa dan diteliti oleh Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Irfan Akib, M.Pd.

Pembimbing II

Ernawati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar
Irfan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD
Universitas Muhammadiyah Makassar
Affan Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama SYAMSUNIAR S., NIM 10540 9294 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tahun 1439 H/2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018.

Makassar, 04 Dzulhijjah 1439 H
16 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|--------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua : | Erwin Arah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji : | 1. Dr. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| | 2. Dr. Sukmawati, M.Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. Agustan S., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd., M.Si. | (.....) |

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Arah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 93



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Syamsuniar S**
NIM : 10540 9294 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018
Yang Membuat Pernyataan

Syamsuniar S
NIM: 10540 9294 14



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Syamsuniar S**
NIM : 10540 9294 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang Membuat Perjanjian

Syamsuniar S
NIM: 10540 9294 14

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan.
Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain).
Dan berharaplah kepada Tuhanmu.
(Q.S Al Insyirah : 6-8)*

Persembahan:

Dengan rasa hormat SKRIPSI ini

Kupersembahkan kepada:

- 1. Orang tua tercinta Ayahanda Syafruddin & Ibunda Syamsiah*
- 2. Keluarga yang ku sayangi*
- 3. Sahabat dan teman-teman seperjuangan*

ABSTRAK

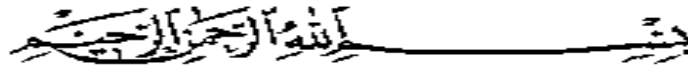
Syamsuniar S, 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Di bawah bimbingan H. Irwan Akib dan Ernawati.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah media pembelajaran *multiply cards* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian Pre-Eksperimental Design yang menggunakan desain “*One Group Pretest Posttest Design*”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Mangasa I. Dalam penarikan sampel penelitian menggunakan teknik sampling *Probability Sampling* yang meliputi *cluster random sampling*, dimana dalam pengambilan sampel dilakukan secara acak dari kelas I-VI SD Inpres Mangasa I. Setelah dilakukan teknik random, maka diperoleh sampel yaitu kelas IV yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 15 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pemberian tes dan observasi. Data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat bahwa nilai pengaruh media pembelajaran *multiply cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sebesar 10,7. Berdasarkan nilai t_{Hitung} tersebut dapat dibandingkan dengan nilai t_{Tabel} $db = N - 1$, $30 - 1 = 29$. Jadi, $db = 30 - 1 = 29$ dan $t = 0,05$ (tabel terlampir). Sementara, $t_{Hitung} = 10,7$ dan $t_{Tabel} = 1,699$. Dengan demikian $t_{Hitung} > t_{Tabel}$. Perbandingan hasil kemampuan pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai t_{Hitung} sebanyak $10,7 >$ nilai t_{Tabel} 1,699. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima. Hipotesis diuji dengan statistik uji t, yaitu penggunaan media pembelajaran *multiply cards* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Kata Kunci : Pengaruh, media pembelajaran *multiply cards* dan hasil belajar matematika

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Yang telah memberi kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Multiply Crads terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”*.

Penyusun menyadari bahwa sejak penyusunan proposal sampai skripsi ini rampung, banyak hambatan dan rintangan namun berkat izin Allah SWT, dan bantuan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak semua ini dapat teratasi dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada orang tua tercinta, Ayahanda Syafruddin dan Ibunda Syamsiah atas segala pengorbanan, pengertian, kepercayaan, dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Berkah-Nya kepada kita semua. Amin

Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah berkenan memberikan fasilitas dan sarana prasarana sehingga proses studi dapat berjalan dengan lancar.
3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi.
4. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd, dosen pembimbing I yang dengan sabar dan bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan teliti memberikan arahan serta pikiran untuk membimbing penyusunan skripsi ini.
5. Ernawati, S.Pd., M.Pd, dosen pembimbing II yang dengan sabar dan teliti memberikan arahan, masukan, saran dan motivasi saya dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah menyalurkan ilmunya kepada penulis.
7. Johorah, S.Pd Kepala SD Inpres Mangasa I, dan Ibu Irnawati, S.Pd Guru Kelas IV SD Inpres Mangasa I serta guru-gurunya yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SD Inpres Mangasa I.
8. Siswa-siswi SD Inpres Mangasa I terutama kelas IV yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan. Terima kasih atas partisipasi dalam penelitian semoga keberhasilan selalu menemani kalian.

9. Untuk kakak tercinta Syamsidar S Amd.Keb, dan sepupu tercinta Reski Permata Aziz yang selalu memberikan motivasi dan semangat yang tak pernah putus asa menasehatiku.
10. Teman-teman seperjuanganku yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, Sahabat-sahabat tercinta dan terbaik yang pernah penulis miliki, Syamsinarti, Riskayana, Ardianti, Armadana, Hardiansyah, Ardiansyah, St. Juniarti, Hasriani, Nurhikmawati, Sri Irmawahyuni, Hartina S, Adrianti dan Generasi Kuachi (Ikbal, Jaya, Ali, Rahman, Anty, Nita, Ani, Nunu, Asiah) yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan yang luar biasa dan tak henti-hentinya selalu ada pada saat penulis membutuhkan.
11. Serta teman-teman Magang 3, P2K, dan rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 khususnya kelas H atas segala kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi warna indah dalam hidup.

Terlalu banyak orang yang berjasa kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan termuat bila divantumkan namanya satu per satu, oleh karena itu kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya dan penghargaan setinggi-tingginya. Semoga Allah SWT, membalas semua kebaikan dan jerih payah kita dengan pahala yang melimpah dan tak terbatas.

Aamiin Ya Rabbal Alamin..

Gowa, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	8
a. Pengertian Pembelajaran	8

b. Pengertian Matematika	9
c. Ruang Lingkup Materi Matematika di Sekolah Dasar	10
d. Tujuan Matematika di Sekolah Dasar	11
2. Hakikat Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	13
c. Pengelompokan Media Pembelajaran	14
d. Perangkat Media <i>Multiply Cards</i>	15
e. Desain Media <i>Multiply Cards</i>	17
f. Cara Menggunakan Media <i>Multiply Cards</i>	19
3. Hasil Belajar.....	20
a. Pengertian Hasil Belajar	20
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	21
4. Hasil Penelitian yang Relevan	22
B. Kerangka Pikir	23
C. Hipotesis Penelitian	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	27
B. Populasi dan sampel.....	29
C. Defenisi Operasional Variabel	30
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	31

BAB IV Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian 37

B. Pembahasan..... 48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 51

B. Saran 52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Rancangan Kartu	17
2.2 Contoh Pemasangan Kartu	18
2.3 Hasil Pemasangan Kartu	18
2.4 Rancangan Kartu Beserta Elemen-Elemennya	18
2.5 Keterpaduan Elemen pada Kartu yang Telah Dipasang	19

DAFTAR BAGAN

Bagan	<i>Halaman</i>
2.1 Skema Kerangka Pikir.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penentuan Operasi Hitung Perkalian pada Kartu	16
3.1 Populasi Jumlah Siswa dari Kelas I-VI	29
3.2 Sampel Penelitian Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I	30
3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	33
3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar	33
4.1 Perhitungan Untuk Mencari Mean Nilai Pretest	38
4.2 Tingkat Hasil Belajar Pretest	39
4.3 Deskripsi Hasil Ketuntasan Belajar Matematika	40
4.4 Perhitungan Untuk Mencari Mean Nilai Posttest	41
4.5 Tingkat Hasil Belajar Posttest	42
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	43
4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perkembangan dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat selama manusia masih mampu mengembangkan aspek kepribadian tersebut.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari fungsi pendidikan di atas dapat dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri masing-masing individu. Potensi tersebut perlu dikembangkan demi suatu perubahan yang lebih baik agar kelak menjadi individu yang cakap dan kreatif. Pendidikan sangat penting, karena dengan pendidikan manusia bisa memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. Sementara itu, tujuan Pendidikan Nasional selalu beriringan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Seiring dengan perkembangan IPTEK maka proses pendidikan pun mengalami perubahan. Mengingat pentingnya pendidikan bagi manusia, pendidikan harus merata. Setiap

manusia Indonesia mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan. Manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta dapat mengembangkan sikap, mental dan perilaku melalui pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang harus di tempuh siswa sebelum ke jenjang SMP dan selanjutnya ke SMA. Pemahaman konsep di jenjang sekolah dasar harus dikuasai dengan baik karena konsep yang tertanam di sekolah dasar akan menjadi dasar dan membawa pengaruh yang sangat besar di jenjang selanjutnya. Mengingat peranan pendidikan di jenjang sekolah dasar sangat penting, maka penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan di jenjang tersebut harus benar-benar diperhatikan agar tercapai kualitas pendidikan yang baik.

Untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik maka perlu sistem pendidikan yang baik pula. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa “sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”. Berdasarkan Undang-Undang di atas, komponen pendidikan berarti bagian dari sistem pendidikan yang berperan dalam berlangsungnya proses pendidikan untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen tersebut saling terkait sehingga melemahnya satu atau lebih komponen dapat menghambat tercapainya tujuan belajar.

Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional adalah guru. Guru merupakan pihak yang sangat dekat dengan siswa dan terlibat secara

langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagai seorang pendidik yang profesional guru tidak hanya diharuskan menguasai materi pelajaran yang diajarkannya namun mereka juga harus memiliki kemampuan dalam menerapkan strategi, metode, serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang nantinya akan mereka ajarkan.

Kenyataannya yang terjadi pada saat Magang 3 yang dilaksanakan pada tanggal 25 september 2017 sampai dengan 30 november 2017 di SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa bahwa rata-rata guru pada saat mengajar tidak menggunakan media, guru hanya menjelaskan materi dan siswa mendengarkan lalu mencatat materi dalam mengajarkan matematika.

Berdasarkan pengalaman pada saat Magang 3 yang dilaksanakan pada tanggal 25 september 2017 sampai dengan 30 november 2017 di SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa ternyata dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang bertujuan untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar Arsyad (Romadhoni, 2016: 3). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Maka penulis berinisiatif meneliti dengan menggunakan Media Pembelajaran. Penulis memilih siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I sebagai tempat penelitian dengan melihat proses pembelajaran matematika siswa yang belum efektif, serta hasil belajar siswa pada pelajaran

matematika lebih rendah dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73.

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pernyataan ini terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Tetapi kegiatan pembelajaran matematika selama ini dianggap oleh siswa sebagai aktivitas yang tidak menyenangkan. Pembelajaran yang biasanya digunakan guru dalam pelajaran matematika adalah metode ceramah dimana guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan lalu mencatat materi. Siswa tidak memperhatikan pelajaran karena merasa bosan dengan penjelasan yang diberikan apalagi jika pembelajarannya kurang menarik mengakibatkan siswa cenderung tidak termotivasi, tidak fokus mengikuti pelajaran yang pada akhirnya anak sulit untuk memahami materi. Interaksi yang terjadi hanya bersifat satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang maksimal. Selain itu guru juga lebih mementingkan tercapainya materi pelajaran bukan pemahaman siswa. Pembelajaran yang demikian merupakan pembelajaran yang tidak membuat siswa aktif sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai.

Permasalahan dalam pembelajaran tersebut perlu mendapat perhatian. Sebagai pihak yang terlibat langsung dalam pembelajaran, guru diharapkan melakukan inovasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat

mempermudah guru dalam menyampaikan konsep kepada siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Penggunaan *Multiply Cards* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Operasi Hitung Perkalian. *Multiply Cards* sesuai untuk siswa sekolah dasar, karena dalam penggunaannya *Multiply Cards* disesuaikan dengan karakteristik materi dan siswa. Karakteristik materi operasi hitung perkalian yang abstrak membuat materi ini sulit bagi siswa. Sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih pada tahap operasional kongkret maka *Multiply Cards* dapat dijadikan sebagai media yang memudahkan siswa memahami konsep Operasi Hitung Perkalian. Selain itu *Multiply Cards* juga disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lain yaitu senang bermain, bergerak, dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Pembelajaran yang dikaitkan dengan pembelajaran langsung akan memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan tertanam lebih kuat dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Maka dari itu salah satu bentuk pemecahan masalah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah Penggunaan Media Pembelajaran *Multiply Cards*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Multiply Cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Multiply Cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoretis maupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan informasi mengenai media *Multiply Cards* pada pembelajaran matematika materi perkalian
- b. Sebagai rujukan bagi para guru dan peneliti lain untuk menerapkan media pembelajaran *Multiply Cards* dalam pembelajaran matematika di sekolah

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dengan penelitian ini dapat memudahkan siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian

b. Bagi guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Multiply Cards*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan guru, siswa, lingkungan belajar dan sumber-sumber belajar. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 (Isnaeni, 2013 : 14) tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Rifa'I dan Catharina (2012: 159) mengartikan pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Komunikasi tersebut akan membantu proses belajar dalam kegiatan pembelajaran. Rifa'I dan Catharina (2012: 159) menambahkan bahwa proses komunikasi sebagai esensi dari pembelajaran tersebut dapat dilakukan secara verbal (lisan) ataupun secara non-verbal, seperti penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu menyampaikan pesan/ atau materi dalam pembelajaran (Rifa'I dan Catharina, 2012: 161).

Penggunaan media yang tepat dan dengan memperhatikan keberagaman dan keunikan proses belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Daryanto, 2012: 12). Hal ini berarti penggunaan media memiliki peran yang strategis dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian peneliti menyimpulkan

bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dan membutuhkan media untuk memperjelas materi yang disampaikan.

b. Pengertian Matematika

Menurut Prihandoko (2006: 1) “matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain”. Oleh karena itu penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini. Hal ini karena konsep-konsep dalam matematika merupakan suatu rangkaian sebab akibat. Suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya, dan akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya, sehingga pemahaman yang salah terhadap suatu konsep, akan berakibat pada kesalahan pemahaman terhadap konsep-konsep selanjutnya.

Hasmita (Prahmana ddk, 2015: 15) Kata matematika berasal dari bahasa Yunani yakni “*Mathema*” yang berarti pengkajian, pembelajaran, atau ilmu. Kata sifatnya “*Mathematikos*” atau yang berkaitan erat dengan pengkajian dan tekun belajar. Hal ini sejalan dengan Nasution (Subarinah, 2006: 1) menjelaskan bahwa “matematika berasal dari bahasa Yunani, *Mathein* atau *Mathenein* yang berarti mempelajari. Kata matematika erat hubungannya dengan bahasa Sangsekerta, *Medha* atau *Widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensia”. Matematika berhubungan dengan kepandaian seseorang, oleh karena itu diperlukan penguasaan terhadap matematika dan pemahaman konsep matematika sejak dini.

Menurut Subarinah (2006: 1) “matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya”. Selanjutnya Muhsetyo dkk (2008: 1.2) menyatakan bahwa “sebagai pengetahuan matematika memiliki ciri-ciri khusus antara lain abstrak, deduktif, konsisten, hierarkhis, dan logis”. Soedjadi (Muhsetyo, 2008: 1.2) menyatakan bahwa keabstraban matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip. Dengan demikian materi yang ada didalam matematika adalah sesuatu yang abstrak tetapi dalam pembelajarannya dapat dimulai dari objek kongkret.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji konsep abstrak yang dibangun melalui proses penalaran, tersusun secara sistematis, dan logis yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat membantu manusia dalam memecahkan masalah sehari-hari.

c. Ruang Lingkup Materi Matematika di Sekolah Dasar

Jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar memuat mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran. Ruang lingkup materi pada mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD meliputi tiga aspek sebagai berikut: 1) bilangan, 2) geometri dan pengukuran, 3) pengolahan data. Ketiga aspek pada mata pelajaran matematika dijabarkan lagi menjadi beberapa Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). SK dan KD disusun sebagai landasan pembelajaran matematika sehingga setiap siswa harus menguasai tiap-tiap SK dan KD yang ditetapkan. SK dan KD matematika dalam Permendiknas No. 22 Th.

2006 disusun sebagai landasan perencanaan pembelajaran matematika guna mengembangkan kemampuan tertentu sebagaimana yang diamanahkan oleh pemerintah dan terdapat pada kutipan Permendiknas No. 22 Th. 2006 berikut ini:

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Penelitian ini berfokus pada permasalahan pembelajaran matematika di kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabuoaten Gowa yaitu pada aspek bilangan. Adapun KD yang diambil adalah KD 1.3 yaitu melakukan operasi perkalian dan pembagian dengan fokus pada operasi perkalian.

d. Tujuan Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan mata pelajaran matematika di SD menurut kurikulum KTSP SD/MI 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma. Secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah. Merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
3. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

4. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Menurut Mulyono Abdurrahman (2010: 253) mengemukakan perlunya matematika diberikan kepada siswa karena matematika merupakan : (a) semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai, (b) sarana berfikir yang jelas dan logis, (d) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (d) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (e) sarana untuk mengembangkan kreativitas.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

“Kata media berasal dari kata latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan” (Arsyad, 2011:3). Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 2011:4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Uno dan Lamatenggo (2010:122) “media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik”. Media yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang

dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Adanya interaksi positif antara media pembelajaran dan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman terhadap isi pembelajaran. Menurut Gagne (Wena, 2011:10) “pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran”. Dari kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki kreatifitas memadukan bentuk pelajaran dan media yang akan digunakan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

Dari batasan yang telah disampaikan oleh para ahli mengenai media, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai media komunikasi dalam menyampaikan isi materi pelajaran dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Media berperan membuat pelajaran lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi siswa dalam pembelajaran, memperjelas penyampaian materi sehingga mengurangi verbalisme, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (Arsyad, 2011:15), menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Kemp dan Dayton (Arsyad 2011:21) menyebutkan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut: (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, (2) proses pembelajaran bisa lebih menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi dalam waktu, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (6) media memungkinkan pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, (8) dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan demikian peran media pembelajaran yaitu membuat pelajaran lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi siswa dalam pembelajaran, memperjelas penyampaian materi, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru harus memanfaatkan media secara menarik agar motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa meningkat.

c. Pengelompokan Media Pembelajaran

Para ahli mengelompokkan berbagai jenis media berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda. Salah satunya yaitu Seels dan Glasgow (Arsyad, 2011:33-34) mengelompokkan media dari segi perkembangan teknologi, yaitu sebagai berikut: (1) pilihan media tradisional, meliputi visual diam yang diproyeksikan, visual yang tidak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang tidak diproyeksikan, cetak, permainan, dan realita; (2) pilihan

media teknologi mutakhir, meliputi media berbasis telekomunikasi, dan media berbasis mikroprosesor.

Selanjutnya Bretz (Sadiman dkk, 2011:20), mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Selanjutnya media visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol. Menurut Wibawa dan Mukti (2001:39-40) media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam diantaranya foto, ilustrasi, *fast card*, gambar pilihan dan potongan gambar, sedangkan media visual gerak meliputi gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu.

Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa kartu perkalian (*Multiply Cards*). Kartu perkalian (*Multiply Cards*) termasuk ke dalam jenis media visual diam. Kartu perkalian (*Multiply Cards*) tersebut merupakan *Fast Card* atau kartu cepat yang berisi bilangan perkalian. Kedudukan media dalam pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan pesan. Media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi proses belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

d. Perangkat Media *Multiply Cards*

Kartu *Multiply Cards* dibuat menggunakan kertas, dimana kertas merupakan bahan yang mudah diperoleh. Pada tiap set permainan *Multiply Cards* sebanyak 36 buah kartu berbentuk persegi dengan ukuran 5 cm x 5 cm. Kartu *Multiply Cards* memiliki garis pada kedua diagonal kartu sehingga memiliki empat daerah segitiga yang memiliki warna yang berbeda. Pada tiap daerah segitiga tersebut terdapat operasi hitung perkalian dua bilangan cacah dan

hasil operasi hitung perkalian yang dituliskan secara berselang seling. Sehingga pada tiap kartu terdapat 144 daerah segitiga atau 72 pasang operasi hitung perkalian. Pasangan operasi perkalian yang ditampilkan pada kartu tidak boleh melebihi 72 pasang, padahal terdapat 100 operasi hitung perkalian 1-10 (Cahyaningtyas, 2016).

Oleh karena itu peneliti harus memilih operasi manakah yang harus ditampilkan pada kartu. Sehingga ada proses eliminasi operasi hitung perkalian untuk memperoleh 72 pasang operasi hitung perkalian yang boleh ditampilkan pada kartu-kartu *Multiply Cards*. Penjelasan operasi hitung perkalian yang ditampilkan pada kartu dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 2.1 Penentuan Operasi Hitung Perkalian pada Kartu

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

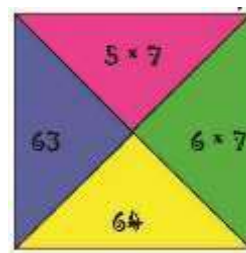
Sumber: (Cahyaningtyas, 2016: 140)

Bilangan pada tabel yang diberi warna hijau merupakan hasil operasi perkalian yang dicantumkan pada kartu. Sehingga operasi hitung perkalian yang tidak dicantumkan adalah operasi hitung perkalian untuk bilangan yang dikalikan 1 dan 10.

e. Desain Media *Multiply Cards*

Adapun penjelasan desain media *multiply cards*, yaitu sebagai berikut.

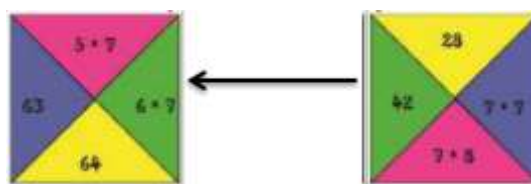
- 1) Tujuan permainan pada media *multiply cards* adalah untuk melatih anak dalam menghafal fakta dasar perkalian bilangan cacah 1-10.
- 2) Kartu merupakan media utama dalam permainan. Kartu yang digunakan berukuran 5 cm x 5 cm sebanyak 36 buah kartu untuk tiap set permainan. Kartu diberi garis pada kedua diagonalnya sehingga terbentuk 4 daerah segitiga. Daerah segitiga tersebut secara berselang seling diisi soal dan jawaban. Kartu dibuat menggunakan bantuan komputer untuk menjaga kerapian kemudian dicetak pada kertas. Kertas dipilih sebagai media kartu karena mudah diperoleh.



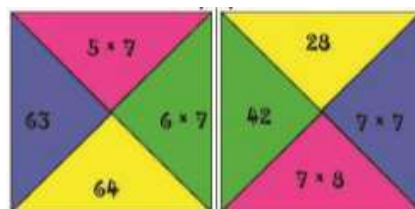
Gambar 2.1 Rancangan Kartu

- 3) Permainan dilakukan secara berkelompok dengan anggota untuk setiap kelompok 2, 3, 4 atau 6. Urutan pemain ditetapkan dengan cara yang telah disepakati melalui “hompimpah”.

- 4) Cara bermainnya adalah dengan memasangkan satu-satu soal dengan jawabannya dengan memperhatikan soal/ jawaban pada sisi kartu yang lainnya supaya permainan dapat diselesaikan. Semakin sering operasi hitung perkalian diulang, maka siswa akan semakin ingat. Di bawah ini terdapat dua gambar. Gambar yang pertama adalah cara memasangkan kartu, sedangkan gambar yang kedua adalah hasil pemasangannya.

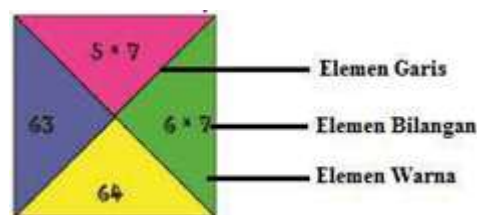


Gambar 2.2 Contoh Pemasangan Kartu



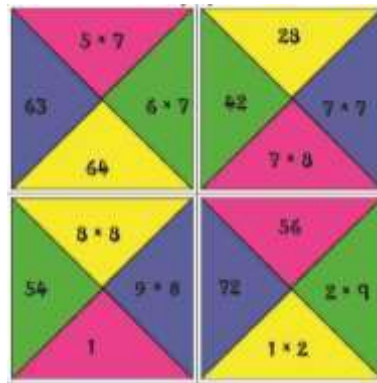
Gambar 2.3 Hasil Pemasangan Kartu

- 5) Terdapat kompetisi dalam permainan *multiply cards* ini supaya siswa semakin tertantang untuk menyelesaikan sehingga mau berusaha untuk berpikir memecahkan masalah.
- 6) Prinsip kesederhanaan terdapat pada pemilihan elemen pada media hanya berupa garis, angka, dan warna. Hal ini untuk memudahkan siswa agar fokus pada materi. Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar 2.4 Rancangan Kartu Beserta Elemen-Elemennya

- 7) Prinsip keterpaduan terdapat pada kesamaan elemen yang terdapat pada tiap-tiap kartu yaitu sama-sama terdiri atas elemen garis, angka, dan warna. Keterpaduan juga terlihat pada kombinasi warna pada tiap-tiap kartu. Sehingga apabila siswa menemukan pola warnanya, hal tersebut akan memudahkan siswa untuk menyelesaikan permainan.



Gambar 2.5 Keterpaduan Elemen pada Kartu yang Telah Dipasang

- 8) Prinsip penekanan yaitu terdapat pada pemilihan warna yang tegas yaitu pada elemen garis dan angka. Warna hitam pada garis bertujuan untuk memberikan batas-batas daerah segitiga sehingga tidak ada angka yang saling memblaur. Adapun pemilihan warna hitam pada angka diharapkan agar siswa lebih fokus dengan bilangan yang terdapat pada kartu. (Cahyaningtyas, 2016 : 66-68).

f. Cara Menggunakan Media *Multiply Cards*

Media *Multiply Cards* dapat dimainkan oleh 2, 3, 4, atau 6 orang. Hal ini bertujuan agar kartu *Multiply Cards* dapat habis dibagi pada tiap pemain. Kegiatan utama pada permainan *Multiply Cards* adalah kegiatan memasangkan kartu satu-satu. Pasangan kartu bernilai benar apabila pasangan soal dan jawaban

benar dan memiliki warna daerah segitiga yang sama. Pemain dapat memasang kartu sesuai urutan bermain yang sebelumnya telah disepakati melalui “hompimpah”. Namun adakalanya pemain tidak memiliki kartu yang sesuai untuk dipasang. Maka pada kondisi demikian, pemain tersebut tidak memasang kartu melainkan dilanjutkan oleh pemain setelahnya yang memiliki kartu yang tepat (Cahyaningtyas, 2016).

Kegiatan memasang kartu satu-satu pada permainan *Multiply Cards* dilengkapi dengan aturan memasang, yaitu mendatar sebanyak 6 kartu, kemudian mengular sampai permainan selesai. Aturan permainan selanjutnya adalah dengan mengucapkan operasi hitung perkalian yang berhasil dipasang.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen (Kurniawan, 2014 : 8).

Menurut Reich (Yanuarti dan Sobandi, 2016 : 12), Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk huruf atau angka disetiap akhir dari pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Maher (Yanuarti dan Sobandi, 2016 : 12) juga mengemukakan bahwa Hasil belajar menjadi suatu pengalaman belajar bagi siswa dalam perubahan tingkah laku mereka dan hasil belajar tidak menjadi patokan bagi siswa untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran yang berpengaruh terhadap sikap, tingkah laku, maupun kognitif dan kemampuannya.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Dalam sebuah buku yang ditulis oleh Kurniawan (2014 : 9-15), dikemukakan pendapat tentang jenis-jenis hasil belajar dari beberapa ahli yaitu antara lain sebagai berikut.

- 1) Kingsley (Kurniawan, 2014: 9) membedakan hasil belajar siswa menjadi tiga jenis, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita.
- 2) Bloom *Et al* (Kurniawan, 2014: 10) menggolongkan pengertian belajar menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut.
 - a) Hasil belajar kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir atau intelektual).
 - b) Hasil belajar afektif (berkaitan dengan kepekaan rasa atau emosional)
 - c) Hasil belajar Psikomotorik (berkaitan dengan kemampuan gerak atau keterampilan yang dimiliki peserta didik).
- 3) Robert M. Gagne (Kurniawan, 2014: 14) mengajukan lima kategori hasil belajar yang, yaitu keterampilan intelektual (*intellectual skill*), strategi kognitif (*cognitive strategy*), informasi verbal (*verbal information*), keterampilan gerak (*motoric skill*), sikap (*attitude*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis hasil belajar secara garis besar yaitu hasil belajar kognitif

(intelektual), afektif (emosional), dan psikomotorik (keterampilan). Adapun hasil belajar yang dinilai pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif.

4. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi penulis, diantaranya:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Noviana Pravianti (2012) yang berjudul *“Pengaruh Permainan Kartu Domino Perkalian terhadap Hasil Belajar Perkalian pada Siswa Kelas III Gugus I Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2011/2012”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran kartu domino perkalian) lebih baik daripada kelas kontrol (menggunakan pembelajaran ceramah). Rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen sebesar 78,50 dengan persen ketuntasan 90,90 %, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,30 dengan persen ketuntasan 60,60%. Uji t juga menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol ($t_{hitung(2,358)} > t_{tabel(1,997)}$). Dari paparan data di atas disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil belajar perkalian, siswa kelas III SDN Wonorejo Trisulo I dan II yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran kartu domino perkalian dengan yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran ceramah pada materi pokok perkalian.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Priyo Utomo (2011) yang berjudul *“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kromong dalam*

melakukan Operasi Perkalian Bilangan Cacah dibawah 10.000 melalui Media Kartu Bilangan”. Dalam penelitiannya, hasil belajar yang diperoleh setelah dilakukan tindakan kelas meningkat pada siklus I siswa yang tuntas belajar 11 siswa dengan nilai rata-rata 69,82. Pada siklus II yang tuntas belajar 14 siswa dengan nilai rata-rata 85,26. Dari penelitian ini yang diperoleh maka dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu bilangan dalam pembelajaran perkalian bilangan cacah dibawah 10.000 di kelas IV SD Negeri Kromong dapat meningkat.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Tri Istinganah (2015) yang berjudul *“Perbedaan Keterampilan Operasi Hitung Perkalian antara Kelas yang menggunakan Kartu Domino Perkalian dan Permainan Tali Pas pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo Yogyakarta*”. Hasil perkalian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan operasi hitung perkalian antara kelas yang menggunakan kartu domino perkalian dan permainan tali pas. Hal itu dibuktikan dengan nilai rata-rata akhir kelompok eksperimen sebesar 17,44, sedangkan nilai rata-rata akhir kelompok kontrol sebesar 15,37.

Dari beberapa penelitian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I”*.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir bertujuan memberikan gambaran tentang konsep dasar yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan alur pikir

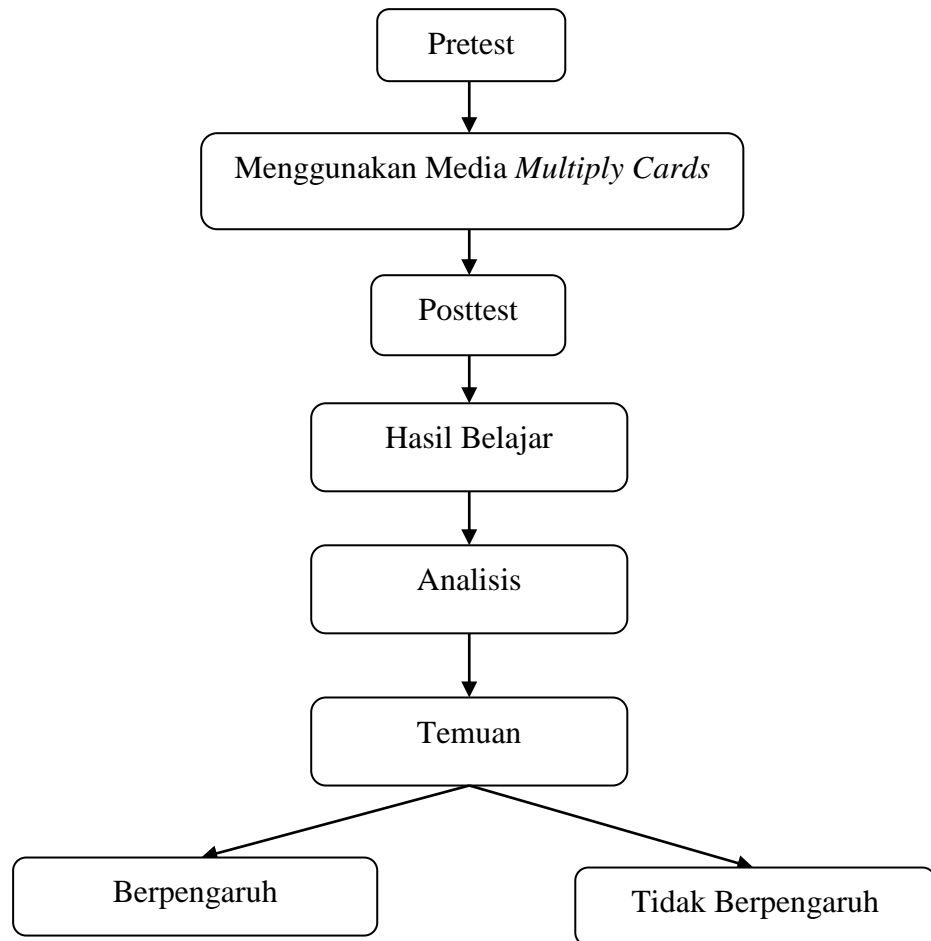
secara tepat sekaligus mampu mengakomodasi semua permasalahan yang ada dengan cara memecahkan permasalahannya.

Perkalian merupakan salah satu kemampuan dasar yang wajib dikuasai siswa. Perkalian sangat erat dan banyak teraplikasi dalam kehidupan manusia. Dengan menguasai perkalian, siswa dapat merasakan manfaatnya dan membantu pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Usia sekolah dasar adalah usia dimana siswa belum dapat berpikir kongkret, sehingga masih banyak siswa yang belum terampil mengoperasikan perkalian. Terlebih guru belum pernah memanfaatkan media untuk membantu siswa belajar.

Media *multiply cards* dibuat untuk membantu siswa dalam melakukan operasi hitung perkalian, dimana siswa dapat berlatih dengan menggunakan media *multiply cards* untuk membantu mereka mengoperasikan perkalian. Selain itu siswa dapat melakukan pengalaman langsung dengan media *multiply cards* sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yang masih membutuhkan bantuan benda kongkret.

Dari uraian di atas dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:



Bagan 2.1: Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : “Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan penggunaan *Media Multiply Cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”.

H_1 : “Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan penggunaan *Media Multiply Cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang mengkaji pengaruh media pembelajaran *Multiply Cards* terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

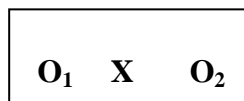
Sugiyono (2017: 60) “Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini digunakan yakni variabel independen dan dependen.

Variabel independen sering disebut sebagai variabel bebas. Sugiyono (2017: 61) mengemukakan “Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen”. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu media *Multiply Cards* .

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel terikat. Sugiyono (2017: 61), “Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen yaitu hasil belajar matematika.

2. Desain penelitian

Penelitian eksperimen dibagi menjadi tiga jenis penelitian. Ketiga jenis penelitian itu adalah *Pre-Eksperimental Design*, Eksperimen semu atau *Quasi Eksperimental* dan eksperimen sebenarnya. Peneliti menggunakan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment) dan keadaan setelah diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber: (Sugiyono, 2017: 111)

Keterangan:

O_1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O_2 = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X = Perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (Hasil belajar matematika) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Multiply Cards*.

- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2017: 117) bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Adapun populasi dari sekolah tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Populasi Jumlah Siswa dari Kelas I-VI

No	Kelas	Jenis		Jumlah
		Laki – laki	Perempuan	
1.	I	11	10	21
2.	II	10	16	26
3.	III	16	9	25
4.	IV	15	15	30
5.	V	13	18	31
6.	VI	20	15	35

(Sumber: Data sekolah siswa SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa)

2. Sampel

Sugiyono (2017: 118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling *Probability Sampling* yang meliputi *cluster random sampling*, dimana dalam pengambilan sampel dilakukan secara acak dari kelas I-VI SD Inpres Mangasa I. Setelah dilakukan teknik random, maka

diperoleh sampel yaitu kelas IV. Berikut adalah data sampel Siswa SD Inpres Mangasa I.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I

Kelas	Jenis		Jumlah Keseluruhan
	Laki – laki	Perempuan	
IV	15	15	30

(Sumber: Data sekolah siswa SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa)

C. Definisi Operasional Variabel

1. Media Pembelajaran *Multiply Cards*

Media *Multiply Cards* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berasal dari kartu yang dianggap mampu memberikan stimulus terhadap kemampuan operasi hitung perkalian.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah hasil pengukuran yang diperoleh siswa melalui tes setelah proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran matematika yang dapat menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah:

1. Tes hasil belajar siswa

Tes hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika tentang materi operasi hitung perkalian setelah menggunakan media *multiply cards*.

2. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*Pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakan pembelajaran dengan media *Multiply Cards*.

2. Pemberian perlakuan (*Treatment*)

Dalam hal ini peneliti menggunakan pembelajaran dengan media *Multiply Cards* terhadap hasil belajar matematika.

3. Tes akhir (*Posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran dengan media *Multiply Cards*.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang

didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukam terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Sumber: Arif Tiro (Asniar, 2017: 32)

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Sudjana (Asniar, 2017: 33)

Dimana :

P : Angka persentase

f : Frekuensi yang dicari persentasenya

N : Banyaknya sampel responden

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) (Asniar, 2017: 33) terdapat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
1.	$0 \leq x \leq 34$	Sangat rendah
2.	$35 \leq x \leq 54$	Rendah
3.	$55 \leq x \leq 64$	Sedang
4.	$65 \leq x \leq 84$	Tinggi
5.	$85 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi

Sumber : Depdikbud (2003)

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran matematika di SD Inpres Mangasa I sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar

Skor	Kategori Ketuntasan Belajar
$0 \leq x < 73$	Tidak tuntas
$73 \leq x \leq 100$	Tuntas

Sumber: (Data SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa)

Ketuntasan Minimal

Disamping itu hasil belajar murid juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yakni 73, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% murid dikelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal. Untuk mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{banyaknya murid dengan skor} \geq 73}{\text{jumlah murid}} \times 100\%$$

2. Teknik Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menganalisis selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Menentukan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan operasi hitung perkalian melalui media pembelajaran *Multiply Cards*.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Sumber: Arikunto (Asniar, 2017: 33)

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posstest

X1 : Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X2 : Hasil belajar sebelum perlakuan (posstest)

D : Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

Langkah – langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai beriku :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posstest

$\sum d$: Jumlah dari gain (posstest – pretest)

N : Subjek pada sampel

b) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$: Jumlah dari gain (posstest – pretest)

N : Subjek pada sampel

c) Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posstest

X1 : Hasil belajar sebelum perlakuan

X2 : Hasil bellajar setelah perlakuan

D : Deviasi masing – masing subjek

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

Arikunto (Asniar, 2017: 34)

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

- Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti media pembelajaran *multiply cards* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa.
- Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, berarti media *multiply cards* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa. Menentukan harga t_{Tabel} dengan mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

e) Membuat kesimpulan apakah media *multiply cards* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Multiply Cards*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa tanggal 17 Mei – 17 Juli 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media *multiply cards* dengan jumlah siswa 30 orang diperoleh gambaran. Nilai tertinggi yaitu 90 yang diperoleh 2 orang dan nilai terendah adalah 40 yang diperoleh oleh 4 orang.

Data hasil belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) pada siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa (*dapat dilihat pada lampiran 5*) bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 90 diperoleh oleh 2 orang, sampel yang mendapat nilai 80 berjumlah 8 orang, yang mendapat nilai 70 berjumlah 10 orang, yang mendapat nilai 60 berjumlah 4 orang, yang mendapat nilai 50 berjumlah 2 orang, dan yang mendapat nilai terendah yang diperoleh oleh siswa yaitu 40 berjumlah 4 orang.

Berdasarkan uraian tersebut tampak bahwa perolehan nilai siswa berada pada rentang 40 sampai dengan 90 dari rentang skor 0 sampai 100 yang kemungkinan dapat diperoleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi mulai nilai tertinggi menurun ke nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuensinya dapat dibuat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
40	4	160
50	2	100
60	4	240
70	10	700
80	8	640
90	2	180
Jumlah	30	2020

Sumber : Penelitian SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2020$ sedangkan nilai dari N sendiri adalah 30. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2020}{30} \\ &= 67,3 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa sebelum

menggunakan media *multiply cards* yaitu 67,3. Adapun hasil belajar siswa yang dikategorikan berdasarkan Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Tingkat Hasil Belajar *Pretest*

NO	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	$0 \leq x \leq 34$	0	0,00	Sangat Rendah
2	$35 \leq x \leq 54$	6	20	Rendah
3	$55 \leq x \leq 64$	4	13,3	Sedang
4	$65 \leq x \leq 84$	18	60	Tinggi
5	$85 \leq x \leq 100$	2	6,7	Sangat Tinggi
Jumlah		30	100	

Sumber: Penelitian SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0,00%, rendah 20%, sedang 13,3%, tinggi 60%, dan sangat tinggi berada pada persentase 6,7%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply cards* tergolong rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 73$	Tidak Tuntas	20	66,7%
$73 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	33,3%
Jumlah		30	100%

Sumber: Penelitian SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (73) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya 33,3% dan tidak mencapai nilai KKM yaitu 73.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Multiply Cards*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest* pada siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa setelah menggunakan media *multiply cards* dengan jumlah siswa 30 orang diperoleh gambaran. Nilai tertinggi yaitu 100 yang diperoleh 6 orang dan nilai terendah adalah 50 yang diperoleh oleh 2 orang.

Data hasil belajar siswa setelah perlakuan (*Posttest*) pada siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa (*dapat dilihat pada lampiran 5*) bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 100 diperoleh oleh 6 orang, sampel yang mendapat nilai 90 berjumlah 5 orang, yang mendapat nilai 80 berjumlah 14 orang, yang mendapat nilai 70 berjumlah 2 orang, yang mendapat nilai 60 berjumlah 1 orang, dan yang mendapatkan nilai terendah yang diperoleh oleh siswa yaitu 50 berjumlah 2 orang.

Berdasarkan uraian tersebut tampak bahwa perolehan nilai siswa berada pada rentang 50 sampai dengan 100 dari rentang skor 0 sampai 100 yang kemungkinan dapat diperoleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi mulai nilai tertinggi menurun ke nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuensinya dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

X	F	F.X
50	2	100
60	1	60
70	2	140
80	14	1120
90	5	450
100	6	600
Jumlah	30	2470

Sumber: Penelitian SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa

Dari data hasil *posttest* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2470$ dan nilai dari N sendiri adalah 30. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2470}{30} \\ &= 82,3\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa setelah menggunakan media pembelajaran *multiply cards* yaitu 82,3 dari skor ideal 100. Adapun hasil belajar siswa yang dikategorikan berdasarkan Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Tingkat Hasil Belajar *Posttest*

NO	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	$0 \leq x \leq 34$	0	0,00	Sangat Rendah
2	$35 \leq x \leq 54$	2	6,7	Rendah
3	$55 \leq x \leq 64$	1	3,3	Sedang
4	$65 \leq x \leq 84$	16	53,3	Tinggi
5	$85 \leq x \leq 100$	11	36,7	Sangat Tinggi
Jumlah		30	100	

Sumber: Penelitian SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 36,7%, tinggi 53,3%, sedang 3,3%, rendah 6,7%, dan sangat rendah berada pada persentase 0,00%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *multiply cards* telah berhasil.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 73$	Tidak Tuntas	5	16,7%
$73 \leq x \leq 100$	Tuntas	25	83,3%
Jumlah		30	100%

Sumber: Penelitian SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM $73 \geq 83,3\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah 83,3%.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Selama Menggunakan Media Pembelajaran *Multiply Cards*

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *multiply cards* selama 2 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-				%	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	30	30	P O S T E S T	100%	Aktif
2.	Ketertarikan terhadap mata pelajaran matematika		18	26		73,3%	Aktif
3.	Memperhatikan penjelasan guru		23	27		83,3%	Aktif
4.	Keseriusan siswa saat mengikuti pembelajaran		18	26		73,3%	Aktif
5.	Mengemukakan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan		19	22		68,3%	Tidak Aktif
6.	Bertanya kepada guru jika tidak dimengerti		24	28		86,7%	Aktif
7.	Membantu teman jika ada teman yang mengalami kesulitan		22	24		76,7%	Aktif
8.	Menghargai teman		16	21		61,6%	Tidak Aktif
9.	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		26	28		90%	Aktif
10.	Menyimpulkan pelajaran		25	29		90%	Aktif
Rata-rata						80,32	Aktif

Sumber: Penelitian SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan IV menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Ketertarikan terhadap mata pelajaran matematika 73,3%
- c. Memperhatikan penjelasan guru 83,3%
- d. Keseriusan siswa saat mengikuti pembelajaran 73,3%
- e. Mengemukakan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan 68,3%
- f. Bertanya kepada guru jika tidak dimengerti 86,7%
- g. Membantu teman jika ada teman yang mengalami kesulitan 76,7%
- h. Menghargai teman 61,6%
- i. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru 90%
- j. Menyimpulkan pelajaran 90%
- k. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *multiply cards* yaitu 80,32%

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 70\%$ baik untuk aktivitas siswa per indikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 80,32% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran *multiply cards* telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh media pembelajaran *multiply cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan *uji-t*.

Data yang diperoleh dari analisis pretest dan posttest siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply cards* dengan jumlah siswa 30 orang diperoleh gambaran. Nilai terendah siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) adalah 40 dan setelah siswa diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *multiply cards* mendapatkan nilai 80. Untuk menentukan nilai gain (*d*) dari masing-masing subjek maka nilai hasil posttest dikurang nilai hasil pretest siswa maka dapat dijabarkan dalam rumus yaitu $d=x_2-x_1$, dimana $x_2=80$ dan $x_1=40$. Maka didapatkan hasil $d=80-40=40$. Jadi nilai gain (*d*) yaitu 40, kemudian nilai gain dikuadratkan (d^2) sehingga diperoleh hasil $40^2= 1600$. (*dapat dilihat pada lampiran 6 no 11*)

Nilai tertinggi siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) adalah 90 dan setelah siswa diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *multiply cards* mendapatkan nilai 100. Untuk menentukan nilai gain (*d*) dari masing-masing subjek maka nilai hasil posttest siswa dikurang nilai hasil pretest siswa maka dapat dijabarkan dalam rumus yaitu $d=x_2-x_1$, dimana $x_2=90$ dan $x_1=100$. Maka didapatkan hasil $d=100-90=10$. Jadi nilai gain (*d*) yaitu 10,

kemudian nilai gain dikuadratkan (d^2) sehingga diperoleh hasil $10^2=100$. (*dapat dilihat pada lampiran 6 no.3*)

Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah diketahui jumlah nilai dari keseluruhan *pretest* yaitu = 2020, jumlah nilai dari keseluruhan *posttest* = 2470, jumlah nilai dari keseluruhan gain (d) = 450 dan jumlah keseluruhan gain yang dikuadratkan (d^2) = 8500.

Langkah – langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{450}{30} \\ &= 15 \end{aligned}$$

b) Mencari harga $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 8500 - \frac{(450)^2}{30} \\ &= 8500 - \frac{202500}{30} \\ &= 8500 - 6750 \\ &= 1750 \end{aligned}$$

c) Menentukan harga t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{1750}{30(30-1)}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{1750}{870}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{2,0}}$$

$$t = \frac{15}{1,4}$$

$$t = 10,7$$

d) Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N - 1 = 30 - 1 = 29$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,699$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 10,7$ dan $t_{Tabel} = 1,699$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,7 > 1,699$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran multiply cards terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 67,3 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 0,00%, rendah 20%, sedang 13,3%, tinggi

60%, dan sangat tinggi berada pada persentase 6,7%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply cards* tergolong rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 82,3 jadi setelah menggunakan media pembelajaran *multiply cards* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply cards*. Selain itu persentase kategori hasil belajar Matematika siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 36,7%, tinggi 53,3%, sedang 33,3%, rendah 6,7%, dan sangat rendah berada pada persentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{Hitung} sebesar 10,7. Dengan frekuensi (dk) sebesar $30 - 1 = 29$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,699$. Oleh karena itu $t_{Hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa.

Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *multiply cards* sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 12 orang,

sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 4 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan penggunaan media pembelajaran *multiply cards* mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan serius pada saat mengikuti pembelajaran serta mengemukakan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk membantu teman jika ada teman yang mengalami kesulitan dan bertanya kepada guru jika tidak dimengerti. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan merasa senang sehingga menimbulkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *multiply cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran multiply cards berpengaruh terhadap hasil belajar dan berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji-t maka H_0 ditolak dan H_1 diterima setelah diperoleh $t_{Hitung} = 10,7$ dan $t_{Tabel} = 1,699$ maka diperoleh jawaban bahwa $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,7 > 1,699$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran multiply cards terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

B. Saran

Berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dan aplikasinya dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, maka beberapa hal yang disarankan antara lain sebagai berikut:

1. Guru hendaknya mampu menggunakan media dalam pembelajaran matematika, baik pada materi perkalian maupun pada materi lainnya, karena media pembelajaran ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika maupun materi pelajaran yang lain.

2. Sebagai tindak lanjut penerapan penggunaan media pembelajaran *multiply cards*, agar setiap guru menggunakan media *multiply cards* dalam setiap materi yang memang membutuhkan media tersebut.
3. Diharapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan memperkuat hasil penelitian ini dengan mengadakan pengkajian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Erlangga
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asniar. 2017. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Inpres Tamannyeleng Kabupaten Gowa*. Skripsi, Jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar
- Cahyaningtyas, Yufitsari. 2016. *Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Mijen*. Skripsi Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/24462/1/1401412392.pdf>. diakses pada tanggal 25 Januari 2018
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Depdiknas. 2007. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2007 tentang Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Isnaeni, Nur faizah. 2013. *Penggunaan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1 Tegal*. Skripsi, Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/17341/1/1401409066.pdf>. diakses pada tanggal 25 Januari 2018
- Istinganah, Tri. 2015. *Perbedaan Keterampilan Operasi Hitung Perkalian antara Kelas yang menggunakan Kartu Domino Perkalian dan Permainan Tali Pas pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Gendongkiwo Yogyakarta*. Skripsi, Jurusan FIP Universitas Negeri Yogyakarta. http://eprints.uny.ac.id/25528/1/SKRIPSI_TRI%20ISTINGANAH_10108241068.pdf. diakses pada tanggal 12 Februari 2018
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. (st_{ed}) Cetakan 2 Jakarta: Universitas Terbuka
- Prahmana, Rully Charitas Indra dkk. 2015. *Mengenal Matematika Lebih Dekat*. Yogyakarta

- Pravianti, Noviana. 2012. *Pengaruh Permainan Kartu Domino Perkalian terhadap Hasil Belajar Perkalian pada Siswa Kelas III Gugus I Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi, Jurusan KSDP FIP Universitas Negeri Malang. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/18812>. diakses pada tanggal 12 Februari 2018
- Prihandoko, Antonius Cahya. 2006. *Pemahaman Penyajian Konsep Matematika secara Benar dan Menarik*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Romadhoni, Ringgana Riski. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II MI Al-Ikhsan Turen Kabupaten Malang*. Skripsi, Jurusan PGMI Malang <http://etheses.uin-malang.ac.id/3897/1/12140106.pdf>. diakses pada tanggal 25 Januari 2018
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: RT. Rajawali Pers
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Keterangan
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 20 Th. 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). 2006. Bandung: Fermana Bandung
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara
- Utomo, Sigit Priyo. 2011. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kromong dalam melakukan Operasi Perkalian Bilangan Cacah dibawah 10.000 melalui Media Kartu Bilangan*. Other thesis, Universitas Muhammadiyah Malang. <http://eprints.umm.ac.id/32510/>. diakses pada tanggal 12 Februari 2018
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara

Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana

Yanuarti Ari, A. Sobandi. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran: Bandung

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Inpres Mangasa I
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: IV / I
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan	: I (Pertama)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Melakukan operasi perkalian dan pembagian

C. Indikator

- 1.3.1 Menjelaskan pengertian perkalian
- 1.3.2 Melakukan perkalian bilangan cacah

❖ **Karakter siswa yang diharapkan:** disiplin, tekun, dan tanggung jawab

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui penjelasan guru siswa dapat menjelaskan pengertian perkalian
- Melalui media *multiply cards* siswa dapat melakukan perkalian bilangan cacah dengan tepat.

E. Materi Ajar

Operasi perkalian

F. Metode Pembelajaran

Ceramah , Diskusi, Permainan, Pemberian tugas

G. Langkah – Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan (15 menit)
 - a. Memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa.
 - b. Mengabsen dan mengisi daftar kelas.
 - c. Memperingatkan cara duduk yang baik ketika menulis dan membaca.
 - d. Mengulang dan mengingatkan pelajaran yang lalu.
 - e. Memberikan motivasi.
 - f. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.
2. Kegiatan Inti (75 menit)
 - a. Eksplorasi
 - 1) Guru menjelaskan pengertian perkalian. Bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang.
 - 2) Guru mengajarkan perkalian sebagai penjumlahan berulang.
 - 3) Guru menguji keterampilan siswa. Siswa mengerjakan soal operasi perkalian di papan tulis.
 - 4) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 6 anak dengan kemampuan akademik yang beragam.

- 5) Guru memperlihatkan media pembelajaran.
- 6) Guru menjelaskan cara menggunakan media *multiply cards*.
- 7) Guru menguji keterampilan siswa melalui media *multiply cards*.
- 8) Guru membagikan media *multiply cards* lalu menjelaskan aturannya.
- 9) Siswa menggunakan media *mutiably cards* sesuai tata tertib.

b. Elaborasi

- 1) Guru membagikan LKS.
- 2) Guru berkeliling /membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
- 3) Setelah pekerjaan selesai perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

c. Konfirmasi

- 1) Guru melakukan tanya jawab tentang hal yang belum dipahami siswa.
- 2) Guru bertanya jawab meluruskan kesalahan dan memberi penguatan.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Guru memberikan kesimpulan dari materi pelajaran.
- b. Guru memberi tugas sebagai kegiatan tindak lanjut.
- c. Guru memberikan pesan-pesan moral.
- d. Memberikan Pekerjaan Rumah.
- e. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa sesudah belajar.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

- Sumber : Buku paket Matematika untuk kelas IV
- Media : *Multiply Cards*

I. Penilaian

- Teknik : Tertulis
- Bentuk tes: Essay
- Instrumen : LKS (Terlampir)

Lembar Penilaian

No.	Nama Siswa	Performan		Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi		
1.	Abd Rahmat Syam				
2.	Adelista Apriliati P				
3.	Aima				
4.	Andi Darmawan				
5.	Aprilianto Hasran				
6.	Aril				
7.	Diva Pratiwi Oktaviana				
8.	Dwi Agung				
9.	Eka Septiana Pertiwi				
10.	M Aldo Pratama				
11.	Muh Fahrum				
12.	Muh Farel Algazali				
13.	Muh Raehan Anugerah T				

14.	Muh Rahmat				
15.	Muh Zulfikar				
16.	Muh Alief				
17.	Muh Farel				
18	Najwa Al Magfira				
19	Nur Hikmah				
20.	Nur Salsabila				
21.	Nur Sifani Annisa Al Jannuar				
22.	Rasti				
23.	Sanisa Kasmita Sari				
24.	Suci Febriyanti				
25.	Wahyuni M.Nur				
26.	Muslimah				
27.	Della Puspita Sari Madjid				
28.	Akram				
29.	Ahmad Danu Wahyu Pratama				
30.	Mifta Huljannah				

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : Jumlah skor maksimal) X 100.

Mangasa, Mei 2018

Guru Kelas IV

Peneliti

IRNAWATI, S.Pd

SYAMSUNIAR S
NIM: 10540929414

Mengetahui,

Kepala SD Inpres Mangasa I

JOHORIAH, S.Pd
NIP. 19621021 198306 2 001

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Inpres Mangasa I
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: IV / I
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan	: II (Kedua)

H. Standar Kompetensi

2. Memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah

I. Kompetensi Dasar

- 1.3 Melakukan operasi perkalian dan pembagian

J. Indikator

- 1.3.3 Menentukan hasil operasi perkalian dalam soal cerita sederhana.
- 1.3.4 Menentukan bilangan yang tepat untuk suatu hasil operasi.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan:** disiplin, tekun, dan tanggung jawab

K. Tujuan Pembelajaran

- Setelah bermain *multiply cards* siswa dapat menentukan hasil operasi perkalian dalam soal cerita sederhana dengan tepat .

- Melalui kegiatan bermain *multiply cards* menentukan bilangan yang tepat untuk suatu hasil operasi perkalian dengan tepat.

L. Materi Ajar

Operasi perkalian

M. Metode Pembelajaran

Ceramah , Diskusi, Permainan, Pemberian tugas

N. Langkah – Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan (15 menit)
 - g. Memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa.
 - h. Mengabsen dan mengisi daftar kelas.
 - i. Memperingatkan cara duduk yang baik ketika menulis dan membaca.
 - j. Mengulang dan mengingatkan pelajaran yang lalu.
 - k. Memberikan motivasi.
 - l. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.
2. Kegiatan Inti (75 menit)
 - b. Eksplorasi
 - 1) Guru menjelaskan tentang mencari hasil operasi hitung perkalian dalam soal cerita.
 - 2) Guru memberikan penjelasan tentang suatu soal terbuka dengan banyak jawaban pada operasi hitung perkalian

- 3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 6 anak dengan kemampuan akademik yang beragam.
- 4) Guru menguji keterampilan siswa melalui media *multiply cards*.
- 5) Guru membagikan media *multiply cards*.
- 6) Siswa menggunakan media *mutiply cards* sesuai tata tertib.

b. Elaborasi

- 1) Guru membagikan LKS.
- 2) Guru berkeliling /membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
- 3) Setelah pekerjaan selesai perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

c. Konfirmasi

- 1) Guru melakukan tanya jawab tentang hal yang belum dipahami siswa.
- 2) Guru bertanya jawab meluruskan kesalahan dan memberi penguatan.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- f. Guru memberikan kesimpulan dari materi pelajaran.
- g. Guru memberi tugas sebagai kegiatan tindak lanjut.
- h. Guru memberikan pesan-pesan moral.
- i. Memberikan Pekerjaan Rumah.
- j. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa sesudah belajar.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

- Sumber : Buku paket Matematika untuk kelas IV
- Media : *Multiply Cards*

I. Penilaian

- Teknik : Tes dan unjuk kerja
- Bentuk tes: Essay
- Instrumen : LKS (Terlampir)

Lembar Penilaian

No.	Nama Siswa	Performan		Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi		
1.	Abd Rahmat Syam				
2.	Adelista Apriliati P				
3.	Aima				
4.	Andi Darmawan				
5.	Aprilianto Hasran				
6.	Aril				
7.	Diva Pratiwi Oktaviana				
8.	Dwi Agung				
9.	Eka Septiana Pertiwi				
10.	M Aldo Pratama				
11.	Muh Fahrum				
12.	Muh Farel Algazali				
13.	Muh Raehan Anugerah T				

14.	Muh Rahmat				
15.	Muh Zulfikar				
16.	Muh Alief				
17.	Muh Farel				
18	Najwa Al Magfira				
19	Nur Hikmah				
20.	Nur Salsabila				
21.	Nur Sifani Annisa Al Jannuar				
22.	Rasti				
23.	Sanisa Kasmita Sari				
24.	Suci Febriyanti				
25.	Wahyuni M.Nur				
26.	Muslimah				
27.	Della Puspita Sari Madjid				
28.	Akram				
29.	Ahmad Danu Wahyu Pratama				
30.	Mifta Huljannah				

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : Jumlah skor maksimal) X 100.

Mangasa, Mei 2018

Guru Kelas IV

Peneliti

IRNAWATI, S.Pd

SYAMSUNIAR S
NIM: 10540929414

Mengetahui,

Kepala SD Inpres Mangasa I

JOHORIAH, S.Pd
NIP. 19621021 198306 2 001

Lampiran 3: LKS Pretest dan Posttest dan Kunci Jawaban

Sekolah : SD Inpres Mangasa I
Kelas / Semester : IV / Ganjil
Pokok Bahasan : Perkalian
Waktu : 3 x 35 Menit

Petunjuk :

1. Tuliskan nama dan No.Urut pada kolom yang telah disediakan!
2. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan cermat sebelum menjawab!
3. Dahulukanlah menjawab soal yang di anggap mudah!

Soal

1. Jawablah soal perkalian di bawah ini!
 - a. $3 \times 2 = \dots$
 - b. $4 \times 4 = \dots$
 - c. $4 \times 7 = \dots$
 - d. $2 \times 6 = \dots$
 - e. $5 \times 8 = \dots$
2. Selesaikan soal cerita di bawah ini!
 - a. Ayah membeli 3 dus donat. Setiap dus berisi 6 donat. Berapa banyak donat yang Ayah beli?
 - b. Ani memiliki 2 bungkus cokelat yang masing-masing berisi 4 potong. Berapa potong cokelat yang dimiliki Ani?
3. Tentukan hasil dari
 - a. $3 \times \dots = 12$
 - b. $7 \times \dots = 21$
 - c. $4 \times \dots = 32$

KUNCI JAWABAN

No	Jawaban	Skor Benar	Skor Salah
1a	6	10	0
1b	16	10	0
1c	28	10	0
1d	12	10	0
1e	40	10	0
2a	$3 \times 6 = 18$	10	0
2b	$2 \times 4 = 8$	10	0
3a	$3 \times \underline{4} = 12$	10	0
3b	$7 \times \underline{3} = 21$	10	0
3c	$4 \times \underline{8} = 32$	10	0
Jumlah		100	0

$$\text{Perolehan Nilai Siswa} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 4: Lembar Observasi Guru dan Siswa

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Berikut penilaian dengan menuliskan tanda centang (√) pada kolom skor yang telah tersedia.

Keterangan:

Skor 4 = Jika dilakukan dengan sangat baik

Skor 3 = Jika dilakukan dengan baik

Skor 2 = Jika dilakukan dengan cukup baik

Skor 1 = Jika dilakukan dengan kurang baik

No	Aktivitas Guru	Skor			
		4	3	2	1
1.	Menyiapkan RPP	√			
2.	Menyiapkan Media Pembelajaran				√
3.	Menyajikan buku penunjang buku paket yang relevan	√			
4.	Membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a	√			
5.	Memeriksa kesiapan siswa	√			
6.	Melakukan apersepsi	√			
7.	Menjelaskan tujuan pembelajaran		√		
8.	Menyampaikan materi	√			
9.	Memberikan tugas kepada siswa	√			
10.	Menyimpulkan pembelajaran		√		
11.	Memberikan PR	√			
12.	Memberikan pesan-pesan moral kepada siswa	√			
13.	Menutup pelajaran dengan berdo'a bersama dengan siswa	√			

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-				%	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	<i>P R E T E S T</i>	30	30	<i>P O S T E S T</i>	100%	Aktif
2.	Ketertarikan terhadap mata pelajaran matematika		18	26		73,3%	Aktif
3.	Memperhatikan penjelasan guru		23	27		83,3%	Aktif
4.	Keseriusan siswa saat mengikuti pembelajaran		18	26		73,3%	Aktif
5.	Mengemukakan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan		19	22		68,3%	Tidak Aktif
6.	Bertanya kepada guru jika tidak dimengerti		24	28		86,7%	Aktif
7.	Membantu teman jika ada teman yang mengalami kesulitan		22	24		76,7%	Aktif
8.	Menghargai teman		16	21		61,6%	Tidak Aktif
9.	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		26	28		90%	Aktif
10.	Menyimpulkan pelajaran		25	29		90%	Aktif
Rata-rata						80,32	Aktif

Lampiran 5: Daftar Hasil Belajar

Nilai Pretest

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Abd Rahmat Syam	60
2.	Adelista Apriliati P	50
3.	Aima	90
4.	Andi Darmawan	60
5.	Aprilyanto Hasran	70
6.	Aril	80
7.	Diva Pratiwi Oktaviana	70
8.	Dwi Agung	80
9.	Eka Septiana Pertiwi	60
10.	M Aldo Pratama	70
11.	Muh Fahrur	40
12.	Muh Farel Algazali	70
13.	Muh Raihan Anugerah T	80
14.	Muh Rahmat	70
15.	Muh Zulfikar	70
16.	Muh Alief	80
17.	Muh Farel	80
18.	Najwa Al Magfira	90
19.	Nur Hikmah	60
20.	Nur Salsabila	70
21.	Nur Sifani Annisa Al Jannuar	70
22.	Rasti	70
23.	Sanisa Kasmita Sari	80
24.	Suci Febriyanti	40

25.	Wahyuni M.Nur	50
26.	Muslimah	40
27.	Della Puspita Sari Madjid	70
28.	Akram	80
29.	Ahmad Danu Wahyu Pratama	80
30.	Miftah Huljannah	40
Jumlah		2020
Rata - Rata		67,3

Nilai Posttest

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Abd Rahmat Syam	80
2.	Adelista Apriliati P	60
3.	Aima	100
4.	Andi Darmawan	90
5.	Aprilyanto Hasran	80
6.	Aril	100
7.	Diva Pratiwi Oktaviana	80
8.	Dwi Agung	90
9.	Eka Septiana Pertiwi	80
10.	M Aldo Pratama	80
11.	Muh Fahrur	80
12.	Muh Farel Algazali	80
13.	Muh Raihan Anugerah T	100
14.	Muh Rahmat	80
15.	Muh Zulfikar	80
16.	Muh Alief	90
17.	Muh Farel	90
18.	Najwa Al Magfira	100
19.	Nur Hikmah	80
20.	Nur Salsabila	80
21.	Nur Sifani Annisa Al Jannuar	80
22.	Rasti	80
23.	Sanisa Kasmita Sari	90
24.	Suci Febriyanti	50
25.	Wahyuni M.Nur	70
26.	Muslimah	70

27.	Della Puspita Sari Madjid	80
28.	Akram	100
29.	Ahmad Danu Wahyu Pratama	100
30.	Miftah Huljannah	50
Jumlah		2470
Rata - Rata		82,3

Lampiran 6: Analisis Nilai Pretest dan Posttest

Kode Sampel	x_1 (<i>Pretest</i>)	x_2 (<i>Posttest</i>)	$d=x_2-x_1$	d^2
1	60	80	20	400
2	50	60	10	100
3	90	100	10	100
4	60	90	30	900
5	70	80	10	100
6	80	100	20	400
7	70	80	10	100
8	80	90	10	100
9	60	80	20	400
10	70	80	10	100
11	40	80	40	1600
12	70	80	10	100
13	80	100	20	400
14	70	80	10	100
15	70	80	10	100
16	80	90	10	100
17	80	90	10	100
18	90	100	10	100
19	60	80	20	400
20	70	80	10	100
21	70	80	10	100
22	70	80	10	100
23	80	90	10	100
24	40	50	10	100
25	50	70	20	400
26	40	70	30	900
27	70	80	10	100
28	80	100	20	400
29	80	100	20	400
30	40	50	10	100
Jumlah	2020	2470	450	8500

Lampiran 7:

**TABEL
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t**

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,956	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Sumber: (Sugiyono, 2017: 454)

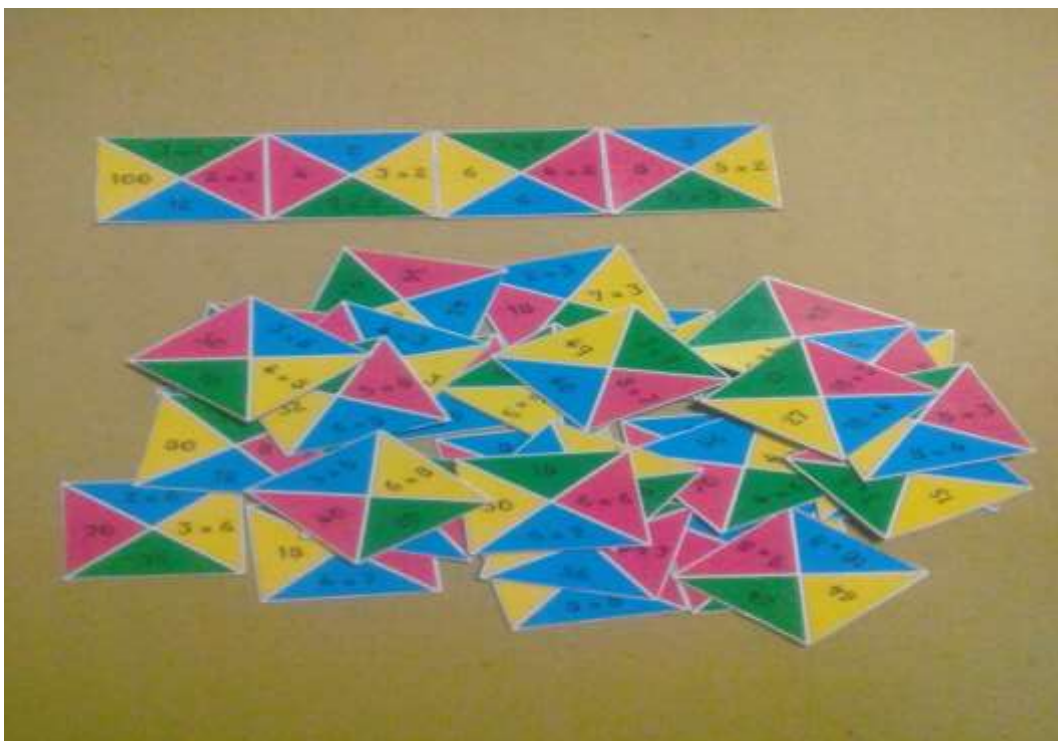
Lampiran 8:

DOKUMENTASI

Pemberian Pretest (Tes Awal)



Media Pembelajaran *Multiply Cards*



Proses Belajar Mengajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran

Multiply Cards (Pertemuan 1)



Proses Belajar Mengajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran

Multiply Cards (Pertemuan 2)



Pemberian Posttest (Tes Akhir)



RIWAYAT HIDUP



SYAMSUNIAR S, Lahir di Pandang-Pandang, 17 Januari 1997. Anak kedua dari 2 bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Syafruddin dan Hj. Syamsiah. Penulis mulai menempuh pendidikan formal dan terdaftar sebagai siswa di SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama yaitu SMP PGRI Barembeng dan tamat pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan pada SMA Negeri 1 Bontonompo dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai salah satu mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyelesaikan Program Studi Strata satu (S1) dengan meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada tahun 2018.