

**PENGARUH MEDIA *MULTIPLY CARD* DALAM PEMBELAJARAN
PERKALIAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
SISWA KELAS IV SD INPRES MACCINI SOMBALA KECAMATAN
TAMALATE KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Mengikuti Ujian Skripsi Dan
Mendapatkan Gelar Sarjana (S1) Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

MUFIDAH NUR

NIM 10540 9409 14

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



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

LEMBAR PENGESAHAN

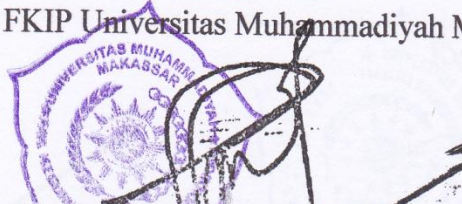
Skripsi atas nama **MUFIDAH NUR**, NIM **10540 9409 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 160/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 14 Dzulhijjah 1439 H/27 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 31 Agustus 2018.

Makassar, 19 Dzulhijjah 1439 H
31 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

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

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **MUFIDAH NUR**
NIM : 10540 9409 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Media *Multiply Card* dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar**

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

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Nasrun, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

Kristiawati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Umismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM: 1148913

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah meninggikan orang yang beriman diantara kamu dan orang yang diberi ilmu pengetahuan, beberapa derajat”

(QS. Al-Mujadalah:11)

✚ Allah SWT

Yang telah memberikan rahmat & hidayah-nua sehingga penulis diberi kemudahan dan kelancaran dalam pembuatan skripsi ini.

✚ Ibuku Tercinta

Kupersembahkan bakti hidupku demi bahagiamu, karena aku percaya bahwa ridho allah ada melalui restu dan doamu.

✚ Kak Rizal & kak Rhara

Terima kasih atas semangat dan bantuannya selama ini sehingga aku bisa menyelesaikan studi.

✚ Muhammad Aslam Sabri

Kamu adalah tujuan hidupku, terima kasih atas semangat, dorongannya dan selalu berada disisku.

✚ Sahabatku

Terima kasih atas persahabatan kita selama 4 tahun lamanya hingga saat ini, baik suka maupun duka yang kita jalani bersama (Nisa, kartini, Suci).



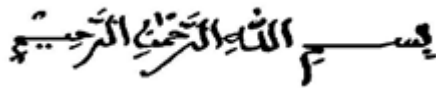
ABSTRAK

Mufidah Nur. 2018. Pengaruh Media *Multiply Card* dalam Pembelajaran Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasrun, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II Kristiawati, S.Pd., M.Pd.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh mengetahui apakah ada pengaruh media *multiply card* dalam pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Jenis Penelitian ini adalah penelitian *eksperimen*, dengan desain penelitian dengan *one group pre-test* dan *post-test design* yang dikenal dengan *pre eksperimental* yang hanya melibatkan satu kelas dimana bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *multiply card* dalam pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian yaitu dengan menggunakan *simple random sampling* adalah kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar Tahun 2017/2018. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes isian untuk mengukur kemampuan operasi hitung perkalian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistika, yakni statistika deskriptif. Data analisis statistika deskriptif diperoleh nilai rata-rata *pretest* (sebelum ada perlakuan) = 51,22. dengan standar deviasi 2100 berada dalam kategori sangat rendah dan nilai rata-rata perlakuan *posttest* (setelah ada perlakuan) = 84,9 dengan standar deviasi 3480 berada dalam kategori tinggi. Hasil uji hipotesis setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 10,838$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,684$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $10,838 > 1,684$. Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media *multiply card* dalam pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Kata Kunci: Media *Multiply Card* dalam pembelajaran matematika Perkalian dan Hasil belajar Matematika.

KATA PENGANTAR



AssalamuAlaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Media *Multiply Card* dalam Pembelajaran Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar. Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda Tajuddin dan ibunda Kasmah yang telah mencurahkan kasih sayang dan cintanya dalam membesarkan, dan mendidik penulis serta doa restu yang tak henti-hentinya untuk keberhasilan penulis.

Pembimbing I Nasrun,S.Pd.,M.Pd. dan Pembimbing II Kristiawati, S.Pd.,M.Pd. sebagai yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasihat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Abdul Rahman Rahim, SE., MM. dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., PhD, yang telah memfasilitasi penulis dalam menjalani pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulfasyah, MA., Ph.D Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

Kepala SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Drs. Abd Rahim yang telah memberikan izin penelitian. Guru dan Staf Karyawan SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar yang telah membantu peneliti selama penelitian, serta pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan disisi Allah swt sebagai amal ibadah, dan semoga skripsi ini bisa

**bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin
yaa Rabbal Alamiin.**

Billahifissabililhaq FastabiqulKhaerat.

WassalamuAlaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Juli 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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4

C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Penelitian yang relevan.....	6
2. Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi	8
a. Hasil Belajar	8
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	9
3. Teori Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	10
a. Pengertian Pembelajaran	10
b. Pengertian Pembelajaran Matematika	11
c. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	19
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD	13
5. Hakikat Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Fungsi Media Pembelajaran	14
6. Media sebagai Media Pembelajaran	16
a. Media Kartu pada Pembelajaran Matematika	17
b. Media <i>Multiply Card</i>	18
c. Tujuan Media <i>Multiply Card</i>	18
d. Perangkat Media <i>Multiply Card</i>	19
e. Cara Bermain Media <i>Multiply Card</i>	21
B. Hasil Penelitian yang Relevan	23

C. Kerangka Pikir	24
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Variabel Penelitian	29
D. Definisi Operasional Variabel....	30
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	45
BAB V PENUTUP.....	47
A. Simpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	51
RIWAYAT HIDUP	100

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Jumlah Kelas dan Seluruh Populasi.....	28
3.3 Jumlah Kelas dan Besarnya Sampel	29
3.4 Teknik Kategorisasi Standar Ketuntasan Berdasarkan Ketentuan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.	32
3.5 Standar ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV/B	33
4.1 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>pre-test</i>	37
4.2 Tingkat Hasil Belajar <i>Pretes</i>	38
4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar: ^{xii} matematika	39
4.4 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-test</i>	41
4.5 Tingkat Hasil Belajar <i>post-test</i>	42
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	43
4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

2.1 Media <i>Multiply Card</i>.....	19
2.2 Contoh Pemasangan Media <i>Multiply Card</i>	19
2.3 Hasil Pemasangan Media <i>Multiply Card</i>	19
2.4 Keseluruhan Media <i>Multiply Card</i>.....	20

DAFTAR BAGAN

Bagan

2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	25
---	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1:	54
1. Lembar Permohonan Izin Penelitian dari LP3M	55
2. Lembar Permohonan Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan PTSP... ..	56
3. Lembar Permohonan Izin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik ..	57
Lampiran 2:	58
1. Surat Keterangan Persetujuan Penelitian	59
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	60
3. Kontrol Pelaksanaan Penelitian.....	61
Lampiran 3:	62
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	63
2. Daftar hadir Murid	71
Lampiran 4:	73
Lembar soal pretest dan posttest	74
Lampiran 5 :	80
Skor Pretest dan Postest	81
Lampiran 6:	83
1. Hasil Penelitian <i>Pre-test</i>	84
2. Hasil Penelitian <i>Post-test</i>	89
3. Uji Hipotesis.....	93
Lampiran 7:	94
Dokumentasi	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 (Trianto,2009:1) berpendapat bahwa:

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang sekolah dasar (SD). Heruman, (2012:2) menyatakan bahwa “Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat di pahami dan dimengerti oleh siswa”. Merujuk pada berbagai pendapat para ahli matematika SD dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan skurikulum dan pola pikir siswa.

Pembelajaran matematika yang baik, siswa akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Kemampuan inilah yang akan menyokong berkembangnya teknologi modern dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan siswa yang berada di usia sekolah dasar sangat kesulitan untuk memahami konsep matematika karena pada umumnya siswa masih berada pada tahap operasional konkret. Hal ini selaras dengan pendapat Piaget (Heruman, 2012: 1) yang menyatakan bahwa “siswa yang umurnya berkisaran 6-13 tahun mereka berada pada fase operasional konkret.” yaitu tahap umur pada anak-anak usia sekolah dasar tidak dapat memahami operasi dalam konsep yang bersifat abstrak apabila dibantu dengan benda-benda konkret.

Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang nyata (*rill*) dengan menghadirkan benda-benda konkret. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak sekolah dasar yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa sekolah dasar dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret.

Pelaksanaan pembelajaran matematika yang terjadi pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia saat ini belum efektif sebagaimana yang diharapkan oleh pemerintah yang ditandai dengan hasil belajar yang rendah. Fakta tentang rendahnya hasil belajar siswa Indonesia ditemukan oleh peneliti

ketika melaksanakan observasi magang 2 pada tanggal 1 Agustus 2016 di SD Inpres Maccini Sombala. Berdasarkan data nilai UAS siswa kelas IV semester I tahun 2016/2017, dari 5 mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional (UN) sekolah dasar (SD) yaitu PPkn, Matematika, Bahasa Indonesia, IPA dan IPS, rata-rata nilai pelajaran matematika di kelas IV merupakan yang terendah.

Rendahnya hasil belajar matematika di kelas IV dipengaruhi banyak faktor baik dari siswa maupun guru. Faktor yang berasal dari siswa adalah keterampilan hitung operasi perkalian yang masih rendah. Pernyataan ini diperoleh dari penjelasan dari guru kelas IV yang mengatakan bahwa kesulitan anak-anak dalam belajar matematika disebabkan karena kurangnya keterampilan operasi hitung perkalian bahkan untuk bilangan 1-10.

Keterampilan dasar operasi hitung perkalian bahkan dapat dikatakan sebagai keterampilan prasyarat untuk mempelajari materi selanjutnya. Serta aktivitas-aktivitas pembelajaran di kelas, yang mana guru aktif sementara siswa pasif. Akibatnya, anak cenderung menerima apa adanya, tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif, kurang berkembangnya daya nalar, tidak memiliki sikap kritis, dan kurang kreatifitas dalam memecahkan masalah. Menurut Freire (Suyono dan Hariyanto, 2011:10) “Salah satu pionir paham rekonstruksionisme sosial, media pengajaran ini merupakan aktivitas pengajaran gaya bank, atau model deposito”. Dimana guru sebagai deponan selalu mendepositokan pengetahuan

kepada siswa, sementara siswa pasif dan reseptif, pembelajaran berlangsung tanpa ada demokratisasi dan abai terhadap hak asasi siswa.

Media pembelajaran operasi hitung perkalian memiliki banyak variasi, salah satunya media media kartu. Media kartu khususnya media kartu domino menurut Ollerton, (2009:115) “Dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam berbagai konsep seperti operasi hitung, menambah, mengalikan, membagi, dan mengenali koordinat”. Dengan adanya media kartu domino kemudian di kembangkan menjadi “*multiply card*” Cahyaningtyas (2016:24).

Oleh karena itu, peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui media *multiply card* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian. Dengan demikian, judul penelitian yang diajukan oleh peneliti adalah pengaruh media *multiply card* dalam pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media *multiply card* dalam pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merupakan sasaran utama yang ingin dicapai dalam melaksanakan suatu penelitian. Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *multiply card* dalam

pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala kecamatan tamalate kota makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan adalah :

1. Penelitian ini diharapkan untuk memberikan informasi kepada guru matematika tentang model baru dalam mengajarkan matematika.
2. Penelitian ini diharapkan untuk memberikan kemampuan pemahaman kepada siswa agar memahami materi matematika secara mudah dan sederhana sehingga meningkatkan hasil belajar matematikanya.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan tambahan informasi bagi peneliti lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar

Suyono dan Hariyanto, (2011:9) “Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”. Karena melalui kegiatan belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan kualitatif sehingga tingkah lakunya berkembang. Melalui belajar pula manusia dapat meningkatkan prestasi dalam hidupnya. Hal ini berarti bahwa kegiatan utama belajar adalah proses yang mengarah pada perubahan berdasarkan proses dan pengalaman. Perubahan yang semula belum tahu menjadi tahu, yang belum bisa menjadi bisa, dan seterusnya.

Dimiyati dan mudjiono, (2010:17) “Belajar adalah peristiwa sehari-hari disekolah yang merupakan hal yang kompleks yang dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru”. Gage 1984, (Sagala 2012:13) “Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman”. Pendapat Gage mengenai hakikat belajar hampir sama dengan pendapat, Morgan 1978, (Sagala 2012:13) Setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman”. Gagasan yang menyatakan belajar menyangkut perubahan suatu organisme, berarti belajar juga membutuhkan waktu dan tempat. Gagne,

(Sagala 2012:20) mengemukakan delapan tipe belajar yang membentuk hierarki dari paling sederhana sampai dengan paling kompleks yakni.

- a. Belajar tanda-tanda atau isyarat (*Signal Learning*) merupakan isyarat atau signal yang menimbulkan perasaan sedih atau senang.
- b. Belajar hubungan stimulus-respon (*Stimulus Response-Learning*) dimana respons bersifat spesifik, tidak umum dan kabur.
- c. Belajar menguasai rantai atau rangkaian hal (*Chaining Learning*) tipe ini masih mengandung asosiasi yang kebanyakan berkaitan dengan keterampilan motorik.
- d. Belajar hubungan verbal atau asosiasi verbal (*Verbal Association*) tipe belajar bersifat asosiatif tingkat tinggi, karena biarpun asosiasi belajar ini memegang peranan, tetapi fungsi nalarnya yang menentukan.
- e. Belajar mengadakan atau diskriminasi (*Discrimination Learning*) suatu tipe belajar menghasilkan kemampuan membedakan berbagai gejala.
- f. Belajar konsep-konsep (*Concept Learning*) yaitu corak belajar yang dilakukan dengan menentukan ciri-ciri yang khas ada dan memberikan sifat tertentu pula pada berbagai objek.
- g. Belajar aturan atau hukum-hukum (*Rule Learning*) tipe belajar dengan cara mengumpulkan sejumlah sifat kejadian yang kemudian tersusun dalam macam-macam aturan.
- h. Belajar memecahkan masalah (*Problem Solving*) tipe belajar ini menurut Gagne merupakan tipe belajar yang paling kompleks, karena di dalamnya terkait tipe-tipe belajar yang lain.

Sagala, (2012:58) menggambarkan bahwa:

Cara belajar yang baik secara umum adalah belajar secara efisien (mampu) yang ditampakkan pada komitmen yang tinggi untuk memenuhi waktu yang telah diatur, mampu mengatur keuangan, rajin melaksanakan tugas-tugas belajar, sungguh-sungguh menghadiri palajaran, datang kesekolah tepat waktu, cahaya ruang yang cukup , lingkungan yang tenang, menyusun catatan pelajaran yang lengkap dan rapi, dan tersedia buku pelajaran yang baik dan cukup disekolah.

Belajar memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai. Peneliti menyimpulkan hakikat belajar sebagai proses perubahan yang bersifat permanen sebagai hasil pengalamannya dengan lingkungan.

2. Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi

a. Hasil Belajar

Gagne, (Kurniawan 2014:14) mengajukan lima kategori hasil belajar yang ingin dibentuk dari proses pembelajaran yaitu: “keterampilan intelektual, strategi kognif, informasi verbal, keterampilan gerak, dan sikap”. Pernyataan tersebut berarti bahwa pada saat siswa belajar maka pada hakikatnya dia sedang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Perubahan perilaku setelah proses belajar itulah yang merupakan hasil dari proses belajarnya. Bloom, (Kurniawan 2014:10) menggolongkan hasil belajar menjadi tiga bagian yakni kognitif, afektif, psikomotor yakni:

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri atas enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi., Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi,

dan internalisasi. Adapun hasil belajar psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan gerak.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan dari beberapa pendapat ahli bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang dapat diamati dan diperoleh dari aktivitas belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar tiap individu bergantung kepada apa yang dipelajarinya. Hasil belajar pada sistem pendidikan nasional meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun hasil belajar yang dinilai pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Kurniawan, (2014:22) “faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor *internal*, *eksternal*, dan faktor pendekatan belajar”. Faktor internal terdiri atas unsure jasmaniah (*fisiologis*), dan dan rohaniah (*psikologis*). Faktor eksternal adalah faktor yang ada di lingkungan diri yang meliputi lingkungan social dan lingkungan non social. Faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi dan metode yang di gunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran.

Faktor *internal* adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Yang meliputi faktor *fisiologis* atau faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor *psikologis* atau faktor yang meliputi perhatian, bakat, minat, dan kesiapan. Sedangkan faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Yang meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu

kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

3. Teori Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran

Sagala, (2012:61) “Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asa pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Konsep pembelajaran juga di kemukakan oleh Corey 1986, (Sagala, 2012:61) “Suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu (subset khusus dalam pendidikan)”. Proses pembelajaran juga menekankan adanya suatu jalinan komunikasi. Komunikasi yang terjalin dalam pembelajaran dapat berupa komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, ataupun siswa dengan siswa.

Dimiyati dan Mudjiono 1999 (Sagala, 2012:62) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar”. UUSPN No. 20 Th 2003 menambahkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Kurniawan, (2014:176) “Media pembelajaran adalah wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa”. Hal ini berarti penggunaan media memiliki peran yang strategis dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian peneliti

menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dengan siswa dan membutuhkan media untuk memperjelas pesan yang disampaikan.

b. Pengertian Pembelajaran Matematika

Heruman, (2012:4) “Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa”. Hal ini dikarenakan, hakikat belajar menurut Brownell adalah suatu proses yang bermakna, termasuk dalam hal ini adalah belajar matematika.

Suparno 1997, (Heruman, 2012:5) “Menyatakan bahwa belajar bermakna terjadi apabila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru kedalam struktur pengetahuan mereka dalam setiap penyelesaian masalah”. Selain itu pembelajaran matematika harus pula memepelajari secara “konstuktivisme dimana Pengetahuan dilakukan sendiri oleh siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan menciptakan iklim yang kondusif”. Piaget, (Heruman, 2012:5).

Suyono dan Hariyono, (2011:107) “Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup”. Siswa harus benar-benar memahami makna dari topik yang sedang dipelajari dan mengetahui makna dari simbol yang ditulisnya. Untuk mendukung hal tersebut, “kegiatan belajar menghafal atau

drill dalam pembelajaran matematika perlu dilakukan setelah pemahaman konsep telah diperolehnya”. Ruseffendi 1991, (Heruman 2012:5). Seperti halnya pembelajaran yang lain, pembelajaran matematika sama-sama membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian pesan.

4. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)

Undang-Undang No. 20 Tahun. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memberikan kejelasan mengenai makna pembelajaran bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pengertian yang tercantum dalam UU tersebut menegaskan bahwa pembelajaran matematika dilaksanakan oleh minimal dua pelaku yaitu pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Proses pembelajaran juga menekankan adanya suatu jalinan komunikasi. Komunikasi yang terjalin dalam pembelajaran dapat berupa komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, ataupun siswa dengan siswa.

Heruman, (2012:2) “Matematika sekolah dasar (SD) dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa”. Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Teori pembelajaran matematika SD diharapkan terjadi penemuan kembali. Heruman, (2012:4) menjelaskan bahwa:

Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran dikelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukanlah yang baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru.

5. Ruang Lingkup Materi Matematika Sekolah Dasar (SD)

Jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar memuat mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran. Ruang lingkup materi pada mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi tiga aspek yaitu : bilangan, geometri dan pengukuran, dan 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.

Permendiknas No. 22 Tahun. 2006 SK dan KD disusun sebagai landasan perencanaan pembelajaran matematika guna mengembangkan kemampuan tertentu sebagaimana yang diamanahkan oleh pemerintah dan terdapat pada kutipan Permendiknas No. 22 Th. 2006 “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 bekerjasama”.

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.

6. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sangat diperlukan. Kata media menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI 2008:249) berarti “Penghubung atau sarana komunikasi”. Adapun media pembelajaran menurut Kurniawan, (2014:176) “Media pembelajaran biasa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa”. Selain itu juga untuk memotivasi belajar siswa. “Makin abstrak materi pembelajaran (berupa data informasi dalam bentuk symbol, angka, tulisan dan lisan) makin penting kehadiran media pembelajaran”. Kurniawan, (2014:178)

Menurut Edling, (Kurniawan, 2014:181) “media merupakan enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio...., dua pengalaman visual...., dan dua pengalaman belajar tiga dimensi....”. Dimana menurut banyaknya isyarat yang diperlukan, pengalaman subjektif, objektif, dan langsung tersebut merupakan suatu kontinum atau kesinambungan pengalaman belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad, (Cahyaningtyas, 2016:16) “Menyebutkan salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan guru”. Penggunaan media dalam pembelajaran menurut Asyhar 2012,

(Cahyaningtyas, 2016:16) dapat mempengaruhi anak secara psikologis sehingga dapat berfungsi untuk:

- 1) Mengambil perhatian peserta didik terhadap materi.
- 2) Menggugah minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.
- 3) Memberikan pemahaman kepada peserta didik.
- 4) Untuk memberi keterampilan praktis, menumbuhkan daya kreasi, dan
- 5) Membangkitkan motivasi.

Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki fungsi utama untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, dan memudahkan siswa untuk penyampaian pesan/materi sehingga mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif.

Media merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu hal utama yang harus diperhatikan sebelum mengembangkan media adalah media yang dipilih harus tepat sasaran. Media yang sesuai akan mendukung terselenggaranya pembelajaran yang efektif. Arsyad (2014:74) menjelaskan kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut:

- 1) **Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.**
- 2) **Tepat untuk mendukung isi pelajaran.**
- 3) **Guru terampil menggunakannya.**
- 4) **Praktis, dan luwes. Artinya media yang akan digunakan sebaiknya adalah media yang mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri.**

- 5) **Tepat sasaran.** Artinya media yang digunakan harus sesuai dengan kelompok yang akan menggunakan, apakah kelompok kecil atau besar.
- 6) **Bermutu.** Media harus memenuhi persyaratan tertentu, jangan sampai pesan yang akan disampaikan terhalang elemen lain sehingga mengalihkan fokus.

Berdasarkan pendapat beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dalam media perlu memperhatikan beberapa kriteria supaya media layak digunakan dan tepat sasaran. Adapun kriteria tersebut meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan (untuk kelompok), tahan lama/ dapat digunakan berulang, penyajian rapi, media menarik, didukung dengan ketersediaan bahan/ bahan mudah diperoleh, media dapat dibuat sendiri, mudah digunakan/ dipindahkan, dan penggunaan media sesuai dengan alokasi waktu.

7. Media Sebagai Media Pembelajaran

Meyer, (Trianto 2009:22) “Model matematika adalah sebuah model yang bagian-bagiannya terdiri dari konsep matematika, seperti ketepatan, variable, fungsi, persamaan, pertidaksamaan, dan sebagainya”. Untuk mewujudkan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, diperlukan media yang mewadahi aktivitas siswa salah satunya media/ *games*.

Dananjaya (Cahyaningtyas 2016:20) “Menjelaskan bahwa media sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman yang

mendalam”. Dengan melakukan media siswa mendapat tantangan, dan juga inspirasi, sehingga terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dengan sesama siswa dalam melakukan media.

a. Media Kartu Pada Pembelajaran Matematika

Media yang sering digunakan pada pembelajaran bilangan cacah dan operasinya adalah kartu domino. Ollerton, (2009:115) “Mengatakan bahwa media kartu domino dapat digunakan dapat digunakan siswa dalam berbagai konsep seperti mengoperasikan hitung, menambah, mengalikan, membagi, dan mengenali koordinat”. Bentuk media benar-benar berupa kartu domino, hanya saja aturan bermainnya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Media kartu lain yang dikemukakan oleh Ollerton bahwa Bermain kartu senantiasa memberikan kesempatan berfikir matematika dan strategis. Ollerton, (2009:113) “*Cribbage* adalah contoh media kartu bagi dua pemain, yang merupakan media yang istimewa karena terdapat banyak versi berbeda menurut lokasi regional”.

Penulis menyimpulkan bahwa media adalah media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan. Media kartu sangat cocok untuk pembelajaran matematika pada aspek bilangan. Media *domino* dan *cribbage* menggunakan kartu sebagai media utama media dan memiliki aturan bermain yang jelas. Ciri utama media ini adalah dimainkan secara berkelompok, cara bermainnya adalah pemain menyamabung kartu yang

terbuka dengan jawaban yang sesuai, serta ada unsur kompetisi yaitu adanya pemenang bagi pemain yang kartunya paling cepat habis.

b. Media *Multiply Card*

Sadiman, (Cahyaningtyas 2016:24) “Menyebutkan media sebagai kontes antara pemain satu dengan pemain lain dengan mengikuti aturan tertentu”. Pengertian media ini lebih mengarah pada makna media sebagai media yang berwujud. Pitadjen 2006, (Cahyaningtyas 2016:24) “Menyebutkan unsur-unsur pada media meliputi tujuan media, alat media (perangkat media dan cara membuat) dan cara bermain”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan media sebagai kegiatan bermain menggunakan alat tertentu dengan disertai aturan dan tujuan tertentu. Sehingga media dalam penelitian ini dimaknai sebagai tujuan media, alat media, cara membuat, dan cara bermain. Oleh karena itu, pengembangan media pada media *multiply card* meliputi tujuan media, perangkat media, cara membuat, dan cara bermain dengan memperhatikan kriteria media yang baik menurut ahli.

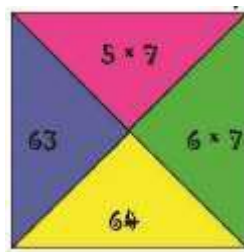
c. Tujuan Media *Multiply Card*

Kriteria pemilihan media pembelajaran salah satunya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran”. Kurniawan, (2014:183). Penyesuaian tujuan media juga berlaku pada media berupa media. Oleh karena itu, tujuan pada media *multiply card* disesuaikan dengan KD yang diajarkan, yaitu KD 1.3 melakukan operasi hitung perkalian. Dengan demikian, tujuan media *multiply*

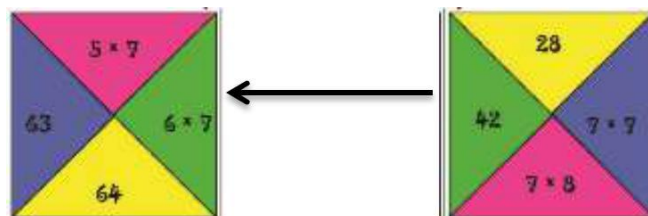
card adalah untuk melatih keterampilan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IV.

d. Perangkat Media *Multiply Card*

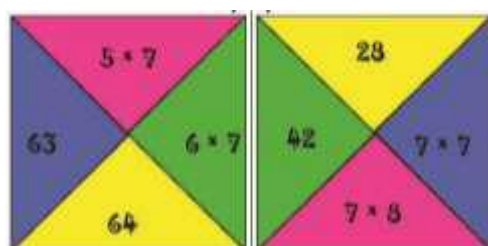
Kartu *multiply card* pada tiap set media adalah sebanyak 36 kartu berbentuk persegi dengan ukuran 5 cm x 5 cm. Hal ini didasarkan pada pendapat Trianto, (2009:234) “Media pembelajaran meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana”.



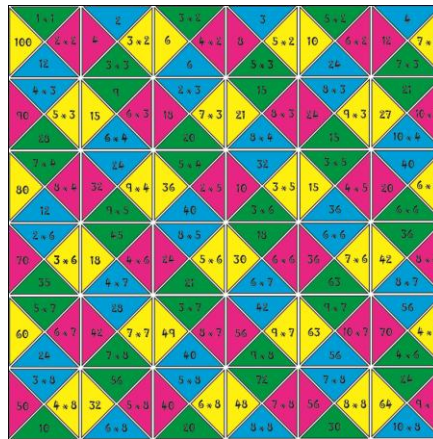
(Gambar 2.1. Media *Multiply Card*)



(Gambar 2.2. Contoh Pemasangan Media *Multiply Card*)



(Gambar 2.3. Hasil Pemasangan Media *Multiply Card*)



(Gambar 2.4. Keseluruhan Media *Multiply Card*)

Cahyaningtyas, (2016:26) menyatakan bahwa:

Apabila kartu-kartu *multiply card* selesai disusun sesuai aturan yaitu mendatar dan menurun masing-masing sebanyak 6 kartu, maka diperoleh ukuran 180 cm x 180 cm. “Ukuran tersebut menurut asumsi peneliti tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil untuk media kelompok pada siswa kelas IV SD, karena hampir sama dengan ukuran meja, sehingga tepat sasaran”. Kartu *multiply card* 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.

Kartu *multiply card* dibuat menggunakan kertas, dimana kertas merupakan bahan yang mudah diperoleh bahkan dengan harga yang murah. Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru untuk memperoleh bahan baku apabila hendak membuatnya sendiri. Ketersediaan kertas sebagai media utama pembuat kartu *multiply card* dapat dijadikan salah satu pertimbangan bahwa media *multiply card* layak dijadikan media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada pendapat Kurniawan, (2014:183) “Bahwa salah satu kriteria media yang baik yaitu mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri”.

Kartu *multiply card* selain memperhatikan kartu berdasarkan prinsip media visual, juga memperhatikan materi dalam kartu yaitu elemen bilangan berupa operasi hitung perkalian bilangan cacah 1-10. Cahyaningtyas, (2016:26) menyatakan bahwa “Pada tiap set media *multiply card* sebanyak 36 buah kartu dengan masing-masing kartu memiliki 4 daerah segitiga. Sehingga pada tiap kartu terdapat 144 daerah segitiga atau 72 pasang operasi hitung perkalian”. Media media *multiply card* dalam hal ini memiliki media utama berupa kartu.

e. Cara Bermain Media *Multiply Card*

Media *multiply card* dapat dimainkan oleh 2, 3, 4, atau 6 orang. Hal ini bertujuan agar kartu *multiply card* dapat habis dibagi pada tiap pemain. Kegiatan utama pada media *multiply card* adalah kegiatan memasangkan kartu satu-satu.

Oleh karena itu media *multiply card* menerapkan kegiatan memasangkan satu-satu sebagai kegiatan utama dalam media. Pasangan kartu bernilai benar apabila pasangan soal dan jawaban benar dan memiliki warna daerah segitiga yang sama. Pemain dapat memasangkan kartu sesuai urutan bermain yang sebelumnya telah disepakati melalui “hompimpah”. Namun adakalanya pemain tidak memiliki kartu yang sesuai untuk dipasangkan. Maka pada kondisi demikian, pemain tersebut tidak memasangkan kartu melainkan dilanjutkan oleh pemain setelahnya yang memiliki kartu yang tepat.

Kegiatan memasang satu-satu pada media *multiply card* dilengkapi dengan aturan memasang, yaitu mendatar sebanyak 6 kartu, kemudian mengular sampai media selesai. Ketentuan ini tidak menghilangkan peraturan awal pada media *domi numbers*. Sehingga pengadaan ketentuan pada kegiatan memasang satu-satu dalam suatu media adalah hal yang diperbolehkan.

Aturan media selanjutnya adalah dengan mengucapkan operasi hitung perkalian yang berhasil dipasangkan. Belajar melalui kegiatan mengucapkan dapat dikategorikan dalam gaya belajar kinestetik karena melibatkan aktivitas fisik. Berdasarkan penelitian Bire diketahui bahwa gaya belajar kinestetik memberikan sumbangan terhadap hasil belajar sebanyak 40%. Diperkuat oleh Zahar, (2009:24) “Bahwa semua anak memiliki gaya belajar namun salah satunya adalah gaya belajar kinestetik lebih kuat dalam menari dan olahraga, persentase kinestetis 40%”. Melalui kegiatan mengucapkan operasi hitung perkalian diharapkan siswa lebih terlatih dalam mengerjakan operasi hitung perkalian.

Kelayakan media *multiply card* sebagai media pembelajaran didasarkan pada kajian teori tentang kriteria pemilihan media menurut beberapa ahli. Penilaian kelayakan dilaksanakan pada tahap validasi desain dengan cara menilaikan produk kepada validator yang ahli dibidangnya. Kurniawan, (2014:183) Adapun kriteria pemilihan media yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, selaras dengan sifat materi yang akan dipelajari, sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan berfikir dan jumlah anak, kemudahan untuk memperoleh

media, ketersediaan waktu untuk penggunaan media, dan keterampilan guru dalam menggunakan media.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan dengan analisis beberapa hasil penelitian yang terkait. Diantaranya dilakukan oleh Komariyah, (2010) melakukan penelitian untuk meneliti untuk mengetahui bagaimana proses pemanfaatan media media kartu hitung dan untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media media kartu hitung dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III. Hasil dari analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa proses pemanfaatan media media kartu hitung dengan sumber data guru diperoleh hasil sebesar 84%, yang berarti baik sekali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media media kartu hitung tergolong baik sekali. Sedangkan uji hasil tes diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel. Maka data ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media media kartu hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung campuran kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya.

Putri (2011) melaksanakan penelitian tentang penggunaan media kartu domino pada siswa SLB di Padang untuk mata pelajaran matematika. Alasan penelitian ini adalah anak-anak mengalami kesulitan dalam belajar matematika khususnya penjumlahan. Dari hasil penelitiannya, terbukti bahwa media kartu domino bahkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

bagi siswa berkebutuhan khusus untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung penjumlahan.

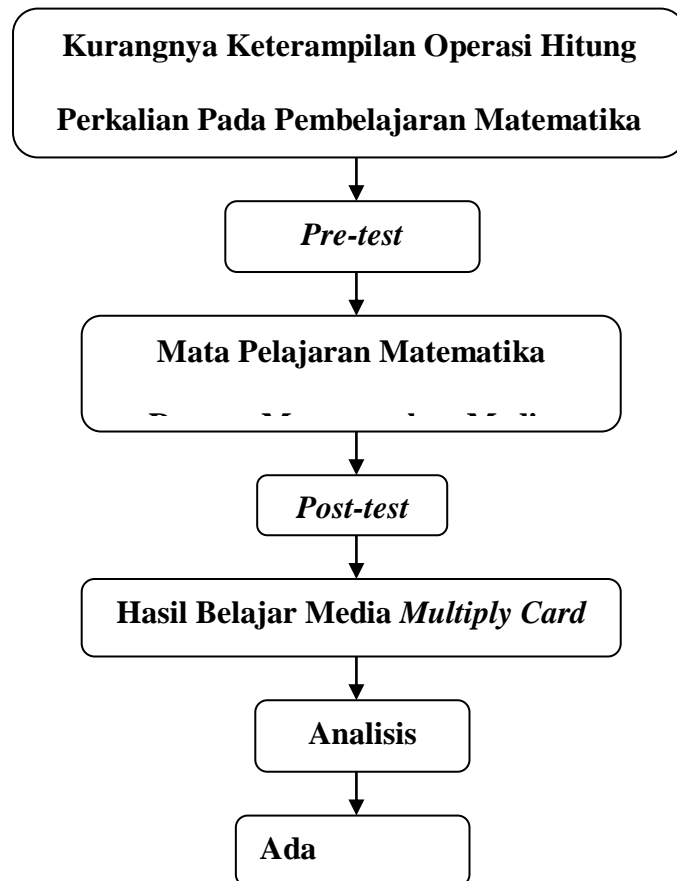
Zughoiriyah (2015) menyimpulkan hasil penelitiannya tentang penggunaan media kartu domino sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa PAUD. Dan dari penelitiannya ditemukan fakta bahwa media media kartu domino dapat dijadikan media pembelajaran matematika dengan persentase kenaikan sebesar 87,06%.

Penelitian-penelitian tersebut menjadi pendukung peneliti untuk melihat pengaruh produk media *multiply card* sebagai media pembelajaran yang menarik dan tepat bagi siswa SD Inpres Maccini Sombala khususnya pada materi operasi hitung perkalian.

C. Kerangka Pikir

Salah satu permasalahan pembelajaran matematika di SD Inpres Maccini Sombala adalah rendahnya keterampilan operasi hitung perkalian karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa membutuhkan suatu media supaya pesan secara mudah dapat tersampaikan. Media yang efektif akan memudahkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif pula. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan/ dipenuhi. Pengaruh media media *multiply card* yang sesuai kriteria pemilihan media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan media yang inovatif. Melalui

penggunaan media *multiply card*, diharapkan keterampilan operasi hitung perkalian siswa dapat meningkat. Uraian tersebut dapat digambarkan dalam kerangka berpikir yang ditunjukkan oleh bagan berikut ini.



(Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian)

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah : “ Ada pengaruh media *multiply card* sebagai media pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Inpres Maccini

Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. Untuk keperluan pengujian, maka secara statistik hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

H₀: Hasil belajar matematika murid setelah menggunakan media *multiply card* kurang efektif dari pada sebelum menggunakan media *multiply card*.

H₁: Hasil belajar matematika murid setelah menggunakan media *multiply card* lebih efektif sebelum media *multiply card*.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah *pra-eksperimental* di kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas IV/B sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding (kelas kontrol). Pada desain penelitian ini terdapat *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut ini:

Tabel 3.1 Desain Peneliti

Pratest	Variabel Terikat	Posttest
O_1	X	O_2

Sumber:
(2017: 74)

Sugiyono

Keterangan:

O₁: Tes awal yang diberikan sebelum diberikan perlakuan mengenai media *multiply card*.

X: Perlakuan.

O₂: Tes akhir yang diberikan setelah dilakukan perlakuan mengenai media *multiply card*.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2017:80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar sebanyak 53 orang.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala

No	Objek	Jenis Kelamin		Banyak Siswa
		L	P	
1.	Kelas IV A	17	26	43
2.	Kelas IV B	17	24	41
Jumlah				84

Sumber: Tata Usaha SD Inpres Maccini Sombala Tahun 2018

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti oleh peneliti. Sedangkan menurut Arikunto, (2010:174) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dalam penelitian ini, sampel diambil adalah siswa

kelas IV A SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar dengan menggunakan *simple roudom sampling* yaitu dipilih satu kelas secara acak.

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala

Objek	Jenis Kelamin		Banyak Siswa
	Laki-laki	perempuan	
Kelas IV/B	17	24	41
Jumlah			41

Sumber : Tata Usaha SD Inpres Maccini Sombala Tahun 2018

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu karakteristik yang memiliki dua atau lebih nilai atau sifat yang berdiri sendiri. Sedangkan menurut Kerlinger 1973 (Sugiono 2017:39) “Variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan di pelajari”.

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sugiono, (2017:39) “Variabel terikat adalah suatu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Sedangkan variabel bebas adalah suatu variabel yang mempengaruhi”. Dalam penelitian ini variabel bebas diberi simbol X dan variabel terikat diberi tanda Y. Adapun variabel X yaitu media *multiply card* sedangkan variabel Y adalah hasil belajar Matematika.

D. Defenisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka beberapa istilah yang perlu didefenisikan secara operasional, yaitu:

1. Permaian *Multiply card*

Media *multiply card* merupakan media berupa kartu untuk operasi hitung perkalian matematika oleh peneliti sesuai permasalahan serta karakteristik kebutuhan siswa di kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

2. Media Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran matematika adalah media yang digunakan pada pembelajaran matematika. Media pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dikatakan efektif apabila ketuntasan hasil belajar siswa telah melampaui KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur dalam penelitian karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen Pelaksanaan penelitian eksperimen yang diawali dengan pemberian tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*).

Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar matematika merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah ditetapkan pendekatan kontekstual. Hasil belajar ini diperoleh menggunakan tes hasil belajar yang dibuat sesuai dengan materi operasi hitung perkalian dengan berdasarkan rumusan indikator pembelajaran. Soal tes ini dibuat oleh peneliti dalam bentuk soal essay dan setelah validasi, maka tes hasil belajar tersebut layak digunakan dalam penelitian ini. Tes awal ini berisi soal-soal pelajaran matematika yang dikhususkan pada aspek operasi hitung Perkalian Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum implementasi dari media *multiply card* yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dengan mengetahui hasil belajar siswa pada tes awal ini, tindakan guru dengan mengimplementasikan media *multiply card* dalam pembelajaran matematika pada operasi hitung perkalian menjadi tepat. Sedangkan tes akhir diberikan di akhir proses penelitian sebagai acuan untuk mengetahui hasil perlakuan setelah menerapkan media *multiply card*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Hasil Belajar

Data mengenai hasil belajar siswa dikumpulkan dengan memeberikan tes hasil belajar setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Data ini diperoleh dari tes yang digunakan guru setelah proses pembelajaran

berakhir. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk essay. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh guru kelas IV/B untuk mengawasi langkah-langkah jalannya tes, sehingga murid benar-benar mengisi dengan kemampuan mereka sendiri.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpul sebagai mana adanya, tanpa membuat kesimpulan yang berlaku umum. Sugiyono, (2017: 147).

Jenis data berupa hasil belajar selanjutnya dikategorikan secara kuantitatif. Hasil belajar matematika siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual dan klasikal.

Tabel 3.4 Teknik Kategorisasi Standar Ketuntasan Berdasarkan Ketentuan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

No	Skor	Kategori
1	$90 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi
2	$80 \leq X < 90$	Tinggi
3	$70 \leq X < 80$	Sedang
4	$55 \leq X < 70$	Rendah
5	$0 \leq X < 55$	Sangat Rendah

Sumber : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai paling sedikit 70 dari skor ideal 100 sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, sedangkan ketuntasan

klasikal tercapai apabila minimal 75% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor paling sedikit 70.

Tabel 3.5 Standar ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV/B

Tingkat Penguasaan	Kategori Ketuntasan Belajar
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas

Sumber:
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala

Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Banyaknya siswa dengan skor } \geq 70}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100$$

2. Uji Statistik Inferensial

Pada bagian statistik inferensial dilakukan beberapa pengujian untuk keperluan pengujian hipotesis, pertama dilakukan pengujian dasar yaitu uji normalitas setelah itu dilakukan *uji t-test* sampel *independen test* keperluan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah data hasil belajar matematika murid setelah perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian normalitas populasi digunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* hipotesis sebagai berikut.

H₀: Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H₁ : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Kriteria yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah jika $p \geq \alpha$ maka H₀ diterima bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan jika $p < \alpha$ maka H₁ diterima bahwa data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Jika $P_{\text{value}} \geq 0,05$ maka distribusinya adalah normal.

Jika $P_{\text{value}} < 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan uji dua pihak (*One Tail Test*). Hipotesis sebagai berikut.

Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian mengenai perbedaan prestasi belajar siswa kelas IV dalam pelajaran Matematika antara sebelum dan sesudah menggunakan media *multiply card*, maka digunakan rumus t-test, yang dikemukakan oleh Arikunto (2002: 275) yaitu:

1) Cara menghitung t-test hitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

t : Perbedaan Dua Mean

Md : perbedaan mean *pretest* dan *posttest*

ΣX^2d : jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah subjek eksperimen

db : Derajat kebebasan tertentu ditentukan dengan N-1.

2) $\frac{\Sigma d}{N}$ Cara mencari "Md" dengan menggunakan rumus:

Md =

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

Σd : Jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N : Subjek pada sampel

3) $\frac{(\Sigma d^2)}{N}$ Cara mencari " ΣX^2d " dengan menggunakan rumus:

$\Sigma X^2d = -$

Keterangan:

ΣX^2d : Jumlah kuadrat deviasi

Σd : Jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N : Subjek pada sampel

Pengujian hipotesis minor berdasarkan Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) dengan menggunakan kesamaan rata-rata yaitu dengan menerapkan teknik uji-t satu sampel (One Sample t-test), teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan. Hipotesis Statistik, Digunakan uji perbedaan dua rata-rata dengan hipotesis sebagai berikut:

H₀: Hasil belajar matematika murid setelah menggunakan media *multiply card* kurang efektif dari pada sebelum menggunakan media *multiply card*.

H₁: Hasil belajar matematika murid setelah menggunakan media *multiply card* lebih efektif sebelum media *multiply card*.

Pengajuan hipotesis data tes hasil belajar siswa akan diuji dengan kriteria pengujian adalah :

- 1) Jika taraf signifikan $< \alpha$ (nilai sign $< 0,05$) maka H₁ ditolak dan H₀ diterima, berarti tidak ada pengaruh signifikan dalam menggunakan media *multiply card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala.
- 2) Jika taraf signifikan $> \alpha$ (nilai sign $> 0,05$) maka H₁ diterima dan H₀ ditolak, berarti ada pengaruh signifikan dalam menggunakan media *multiply card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pre-test* Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Multiply Card*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Maccini Sombala tanggal 24 mei – 23 juli 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala.

Data perolehan skor hasil belajar siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala sebelum menggunakan media *multiply card* dengan jumlah siswa 41 orang diperoleh gambaran. Nilai tertinggi yaitu 90 yang diperoleh 2 orang dan nilai terendah adalah 10 yang diperoleh oleh orang 4.

Data hasil belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) pada siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala (dapat dilihat pada lampiran 5) bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 90 diperoleh oleh 2 orang, sampel yang mendapat nilai 80 berjumlah 5 orang, yang mendapat nilai 70 berjumlah 5 orang, yang mendapat nilai 60 berjumlah 7 orang, yang mendapat nilai 50 berjumlah 8 orang, yang mendapat nilai 40 berjumlah 4 orang, yang mendapat nilai 30 berjumlah 3 orang, yang mendapat nilai 20 berjumlah 3 orang, dan yang mendapat nilai terendah yang diperoleh oleh siswa yaitu 10 berjumlah 4 orang.

Berdasarkan uraian tersebut tampak bahwa perolehan nilai siswa berada pada rentang 10 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 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Sebelum Perlakuan (*Pre-test*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	41
Skor ideal	100
Skor maksimum	90
Skor minimum	10
Rentang skor	80
Rata-Rata (Mean)	51,22
Standar Deviasi	22,93
Variansi	525,97

(Sumber : Data Diolah Dilampiran 6)

Pada Tabel 4.1 diatas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala sebelum menggunakan media *multiply card* yaitu 51,22 dan standar deviasi 22,93. Skor yang dicapai siswa tersebar dari skor terendah 10 sampai dengan skor tertinggi 90 dengan rentang 80.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Sebelum perlakuan (*Pre-test*)

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$90 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi	2	4,88%
2	$80 \leq X < 90$	Tinggi	5	12,20%
3	$70 \leq X < 80$	Sedang	5	12,20%
4	$55 \leq X < 70$	Rendah	7	17,07%

5	$0 \leq X < 55$	Sangat Rendah	22	53,65%
Rata-Rata Hasil Belajar		= 51,22		

(Sumber : Data Diolah Dilampiran 6)

Pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 41 murid kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala, murid yang memperoleh skor pada kategori sangat rendah 22 murid (53,65%), kategori rendah 7 murid (17,07%), kategori sedang 5 murid (12,20%), kategori tinggi 5 murid (12,20%), Sangat tinggi 2 murid (4,88%),. Setelah skor rata-rata hasil belajar murid sebelum perlakuan (*pre-test*) bahwa 41 murid dikonversi kedalam lima kategori diatas, maka rata-rata hasil belajar matematika murid kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala sebelum diajarkan melalui media *multiply card* tergolong sangat rendah.

Selanjutnya skor hasil belajar sebelum diterapkan media *multiply card* tergolong pada murid kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Multiply Card*. (*Pre-test*).

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	29	70,73%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	12	29,27%

(Sumber : Data Diolah Dilampiran 6)

Kriteria seorang murid dikatakan tuntas hasil belajar matematika apabila memiliki nilai paling kurang 70. Dari tabel 4.3 diatas bahwa

jumlah murid yang tidak memiliki kriteria ketuntasan adalah 29 murid (70,73%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan Minimum adalah 12 murid (29,27%). Berdasarkan deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar murid kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala tergolong sangat rendah.

2. Deskripsi Hasil Belajar *Post-test* Matematika Siswa Kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Multiply Card*.

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/B SD Inpres Maccini Sombala

Data perolehan skor hasil belajar siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala setelah menggunakan media *multiply card* dengan jumlah siswa 41 orang diperoleh gambaran. Nilai tertinggi yaitu 100 yang diperoleh 11 orang dan nilai terendah adalah 60 yang diperoleh oleh 3 orang.

Data hasil belajar siswa setelah perlakuan (*Posttest*) pada siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala (*dapat dilihat pada lampiran 5*) bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 100 diperoleh oleh 11 orang, sampel yang mendapat nilai 90 berjumlah 11 orang, yang mendapat nilai 80 berjumlah 9 orang, yang mendapat nilai 70 berjumlah 7 orang, dan yang mendapatkan nilai terendah yang diperoleh oleh siswa yaitu 60 berjumlah 3 orang.

Berdasarkan uraian tersebut tampak bahwa perolehan nilai siswa berada pada rentang 60 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 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Murid Setelah Perlakuan (*Post-test*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	41
Skor ideal	100
Skor maksimum	100
Skor minimum	60
Rentang skor	40
Rata-Rata (Mean)	84,88
Standar Deviasi	12,67
Variansi	160,61

(Sumber : Data Diolah Dilampiran 6)

Pada Tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala setelah (*post-test*) menggunakan media *multiply card* yaitu 84,88 dan standar deviasi 12,67. Skor yang dicapai siswa tersebar dari skor terendah 60 sampai dengan skor tertinggi 100 dengan rentang 40.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Setelah perlakuan (*Post-test*)

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$90 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi	22	53,66%
2	$80 \leq X < 90$	Tinggi	9	21,95%
3	$70 \leq X < 80$	Sedang	7	17,07%
4	$55 \leq X < 70$	Rendah	3	7,32%
5	$0 \leq X < 55$	Sangat Rendah	0	0,00%
Rata-Rata Hasil Belajar		= 84,88		

(Sumber : Data Diolah Dilampiran 6)

Pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 41 murid kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala, murid yang memperoleh skor pada kategori sangat tinggi 22 murid (53,66%), kategori tinggi 9 murid (21,95%), kategori sedang 7 murid (17,07%), kategori rendah 3 murid (7,32%), Sangat rendah 0 murid (0,00%). Setelah skor rata-rata hasil belajar murid setelah perlakuan (*post-test*) bahwa 41 murid dikonversi kedalam lima kategori diatas, maka rata-rata hasil belajar matematika murid kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala sebelum diajarkan melalui media *multiply card* tergolong berhasil.

Selanjutnya skor hasil belajar setelah diterapkan media *multiply card* tergolong pada murid kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala

dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Multiply Card* (Post-test).

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	3	7,32%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	38	92,68%

(Sumber : Data Diolah Dilampiran 6)

Kriteria seorang murid dikatakan tuntas hasil belajar matematika apabila memiliki nilai paling kurang 70. Dari tabel 4.6 diatas bahwa jumlah murid yang tidak memiliki kriteria ketuntasan adalah 38 murid (92,68%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan Minimum adalah 3 murid (7,32%). Berdasarkan deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar murid kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala tergolong berhasil.

3. Uji Statistik Inferensial

Pada bagian statistik inferensial dilakukan beberapa pengujian untuk keperluan pengujian hipotesis, pertama dilakukan pengujian dasar yaitu uji normalitas setelah itu dilakukan *uji t-test* sampel *independen test* keperluan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apa skor rata-rata hasil belajar murid (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $P_{value} \geq \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal

Jika $P_{value} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal

Hasil analisis skor rata-rata untuk pretest menunjukkan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $10,838 > 0,05$ skor rata-rata untuk posttest menunjukkan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $10,838 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan skor pretest dengan skor posttest berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ Ada pengaruh media *multiply card* sebagai media pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. 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/B SD Inpres Maccini Sombala sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply card* dengan jumlah siswa 41 orang diperoleh gambaran. Nilai terendah siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) adalah 10 dan setelah siswa diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *multiply card* mendapatkan nilai 60. 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 $x_2=60$ dan $x_1=10$. Maka didapatkan hasil $d=60-10=50$. Jadi nilai gain (d) yaitu 50, kemudian nilai gain dikuadratkan (d^2) sehingga diperoleh hasil $50^2=2500$.

Nilai tertinggi siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) adalah 90 dan setelah siswa diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *multiply card* mendapatkan nilai 100. Untuk menentukan nilai gain (d) dari masing-masing subjek maka nilai hasil posttest siswa dikurangi 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 $10^2=100$.

Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah diketahui jumlah nilai dari keseluruhan *pretest* yaitu = 2100, jumlah nilai dari keseluruhan *posttest* = 3480, jumlah nilai dari keseluruhan gain (d) = 1380 dan jumlah keseluruhan gain yang dikuadratkan (d^2) = 62000.

d) Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 41-1 = 40$ maka diperoleh $t_{0,05} = 10,838$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 10,838$ dan $t_{Tabel} = 1,684$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,838 > 1,684$ (Lampiran 6) Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran *multiply card* terhadap hasil belajar

matematika siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

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 51,22 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 53,65%, rendah 17,07%, sedang 12,19%, tinggi 12,19%, dan sangat tinggi berada pada persentase 4,88%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply card* tergolong rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 84,88 jadi setelah menggunakan media pembelajaran *multiply card* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply card*. Selain itu persentase kategori hasil belajar Matematika siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 53,66%, tinggi 21,95%, sedang 17,07%, rendah 7,32%, 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 10,838. Dengan frekuensi (dk) sebesar $41 - 1 = 40$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,689$. 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 card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *multiply card* 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.

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 card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Makassar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *multiply card* siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply card* hasil belajar matematika siswa SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 53,65%, rendah 17,07%, sedang 12,20%, tinggi 12,20% dan sangat tinggi berada pada presentase 4,88%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran *multiply card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV/B SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar, dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 53,66%, tinggi 21,95%, 17,07%, rendah 7,32% dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *multiply card* berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 10,838$ dan $t_{Tabel} =$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,838 > 1,684$.

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. Penggunaan media pembelajaran *multiply card* sangat bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.
2. Sebagai tindak lanjut penggunaan media pembelajaran *multiply card*, agar setiap guru menggunakan media *multiply card* dalam setiap materi matematika yang memang membutuhkan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyaningtyas, Yufitasari. 2016. *Pengembangan Media Multiply card Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV Mi Miftahul Huda Kecamatan Mijen*. Semarang.
- Dimiyati. Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution. 2010. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ollerton, Mike. 2009. *Panduan Guru Mengajar Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Sagala, Saiful. 2012. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Serdamayanti. Hidayat, Syarifuddin. 2002. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono. Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, Implimentasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zahar, Iwan. 2009. *Belajar Matematikaku Prmbrlajaran Matematika Secara Visual dan Kinestetik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Mufidah Nur, kelahiran ujung pandang, 24 Juni 1996. Anak tiga dari enam bersaudara yang terlahir dari pasangan (Alm) Muh.Nur dan St.Aisyah. Terlahir dari keluarga yang sederhana, Memulai jenjang pendidikan dasar pada tahun 2002 di SD Inpres Maccini Sombala 1 dan selesai pada tahun 2008.

Melanjutkan pendidikan kejenjang pendidikan berikutnya di SMP Negeri 27 Makassar tahun 2008 dan selesai pada tahun 2011. Pada tahun 2011 kembali melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan atas di SMK YPLP PGRI 1 Makassar dan selesai pada tahun 2014. Dari tiga jenjang pendidikan yang telah ditempuh Alhamdulillah memperoleh prestasi akademik yang tidak mengecewakan.

Pada bulan Agustus 2014 mengikuti seleksi penerimaan mahasiswa baru (MABA) di salah satu perguruan tinggi swasta di Makassar yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar dengan pilihan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S-1. Terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2014. Penulis akan menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul Skripsi : “Pengaruh Media Multiply Cards dalam Pembelajaran Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. Insya Allah akan selesai pada tahun 2018 dengan menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).