

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MULTIPLY CARD* TERHADAP
KETERAMPILAN BERHITUNG DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III
SD SWASTA ISLAM AZHARI
MEDAN MARELAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

ANDINI DIYAH PRATIWI

NPM. 1802090130



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran SD Swasta Islam Azhari Matematika Pada Siswa Kelas III

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamuyurnita, M.Pd.

2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.

1.
2.
3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari.

sudah layak disidangkan.

Medan, April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Melvati Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



Dra. Hj. Svamsayurnita, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari.

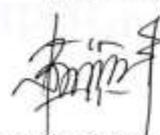
Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

| Tanggal | Bimbingan Skripsi | Paraf | Ket |
|---------------|-------------------------------------|-------|-----|
| 05/02 2025 | Uji Homogenitas lebih detail | # | |
| 07/02 2025 | Abstrak, Uji Normalitas lebih jelas | # | |
| 10/02 2025 | Revisi Bab I | # | |
| 15/04 2025 | Daftar Isi, Uji Normalitas | # | |
| 16/04 2025 | Revisi Bab II | # | |
| 22/04 2025 | ACC Sidang (Ujian Skripsi) | # | |
| | | | |

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025
Yang menyatakan



Andini Diyah Pratiwi
NPM. 1802090130

ABSTRAK

ANDINI DIYAH PRATIWI, 1802090130, PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLY CARD TERHADAP KETERAMPILAN BERHITUNG DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III SD SWASTA ISLAM AZHARI MEDAN MARELAN.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III Sd Swasta Islam Azhari. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: "Apakah Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III?". Tujuan penelitian ini yaitu: "Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III". Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari Medan Marelan yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 92. Sampel yang digunakan adalah 2 kelas, yaitu kelas III-A sebanyak 31 Siswa dan kelas III-B sebanyak 20 Siswa yang berjumlah seluruhnya adalah 51 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah: 1) Uji Normalitas 2) Uji Homogenitas. Data yang di peroleh dan di analisis dengan menggunakan Uji-t, yaitu uji *Independent Sampel Test*. Hal ini terlihat dari data analisis uji hipotesis dengan uji *Independent Sampel Test* menggunakan SPSS 20 for windows. Hasil dari uji u-test menunjukkan bahwa nilai sig (2 tailed) = 0,000 dengan pengambilan keputusan jika sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III Sd Swasta Islam Azhari.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Multiply Card*, Keterampilan Berhitung Matematika.

ABSTRACT

ANDINI DIYAH PRATIWI, 1802090130, THE EFFECT OF MULTIPLY CARD LEARNING MEDIA ON NUMBERS SKILLS IN LEARNING MATHEMATICS IN GRADE III STUDENTS OF PRIVATE ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL AZHARI MEDAN MARELAN.

The purpose of this study was to determine the influence of Multiply Card Learning Media on Arithmetic Skills in Mathematics Learning for Grade III Students of Islamic Private Elementary School Azhari. This study uses quantitative research. The formulation of the problem in this study is: "Is there an influence of Multiply Card Learning Media on Arithmetic Skills in Mathematics Learning for Grade III Students?". The purpose of this study is: "To determine the influence of the use of Multiply Card Learning Media on Arithmetic Skills in Mathematics Learning for Grade III Students". The population in the study were grade III students of Islamic Private Elementary School Cahaya Azhari which consisted of 3 classes with a total of 92. The sample used was 2 classes, namely class III-A with 31 students and class III-B with 20 students totaling 51 students. The sampling technique used in this study is Purposive Sampling. Purposive Sampling is a sampling technique with certain considerations. Data analysis techniques in this study are: 1) Normality Test 2) Homogeneity Test. The data obtained and analyzed using the t-test, namely the Independent Sample Test. This can be seen from the data analysis of the hypothesis test with the Independent Sample Test using SPSS 20 for windows. The results of the u-test test show that the sig value (2 tailed) = 0.000 with decision making if sig < 0.05 then H₀ is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is an Influence of Multiply Card Learning Media on Arithmetic Skills in Mathematics Learning in Class III Students of Sd Swasta Islam Azhari.

Keywords: *Multiply Card Learning Media, Mathematics Arithmetic Skills.*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelان”**. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayah tercinta yang bernama **Supandi Ragil Pamungkas** dan Ibunda tercinta yang bernama **Sumarni** yang telah mendidik dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang, dan tidak pernah berhenti memanjatkan doa kepada tuhan, serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Adapun ucapan terimakasih khusus penulis sampaikan kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M. Hum.**, selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, M.Pd.**, selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.**, selaku dosen pembimbing penelitian ini di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak/Ibu selaku Kepala Sekolah SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan
9. Bapak/Ibu selaku Wali Kelas III pada penelitian ini.
10. Terima kasih kepada suami tercinta **Denny Muhammad Kaunang** yang telah mendukung dan memberikan semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi hingga saat ini.
11. Terima kasih kepada sahabat terkasih peneliti **Kiki Dwi Hastuti, Juhaida Risna Sari, S.Pd., Zakiah Marito Harahap, S.Pd., Gr., Diyan**

Maghfira Syafitri, S.Pd. Yang membuat peneliti semangat dalam mengerjakan proposal penelitian ini.

12. Terima kasih kepada teman-teman kelas C pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMSU 2018.

13. Terimakasih untuk semua pihak yang telah mendukung penulis menyelesaikan hingga saat ini.

Akhir kata saya ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalam'ualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 27 Mei 2025
Penulis

ANDINI DIYAH PRATIWI
NPM. 1802090130

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | vi |
| BAB I : PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 4 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 5 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.6 Manfaat penelitian | 7 |
| BAB II : LANDASAN TEORI | 9 |
| 2.1 Kerangka Teoritis | 9 |
| 1. Media Pembelajaran | 9 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran | 9 |
| b. Manfaat Media Pembelajaran | 10 |
| c. Fungsi Media Pembelajaran | 12 |
| d. Jenis-jenis Media Pembelajaran | 15 |
| 2. Media Pembelajaran <i>Multiply Card</i> | 17 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Multiply Card</i> | 17 |
| b. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Multiply Card</i> | 18 |
| c. Kekurangan Media Pembelajaran <i>Multiply Card</i> | 18 |
| d. Langkah-Langkah Media Pembelajaran <i>Multiply Card</i> | 18 |
| 3. Pembelajaran Matematika | 19 |
| a. Pengertian Pembelajaran Matematika | 19 |
| b. Manfaat pembelajaran Matematika | 21 |
| c. Tujuan Pembelajaran Matematika | 22 |
| 4. Keterampilan Berhitung | 24 |
| a. Pengertian Keterampilan Berhitung | 24 |
| b. Manfaat Keterampilan Berhitung | 25 |
| c. Indikator Keterampilan Berhitung | 27 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2 Kerangka Konseptual | 29 |
| 2.3 Hipotesis Penelitian | 31 |
| BAB III : METODE PENELITIAN | 32 |
| 3.1 Pendekatan Penelitian | 32 |
| 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian | 32 |
| 3.3 Populasi dan Sampel | 33 |
| 3.4 Variabel Penelitian | 34 |
| 3.5 Instrument Penelitian | 35 |
| 3.6 Teknik Analisis Data | 36 |
| BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL ENELITIAN | 40 |
| 4.1 Deskprisi Data Hasil Penelitian | 40 |
| 4.2 Kecenderungan Variabel Penelitian | 41 |
| 4.3 Pengujian Hipotesis | 43 |
| 4.4 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian | 45 |
| 4.5 Keterbatasan Penelitian | 47 |
| BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN | 48 |
| 5.1 Kesimpulan | 48 |
| 5.2 Saran | 49 |
| DAFTAR PUSTAKA | 50 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 15 |
| Tabel 3.1 Rincian dan Waktu Penelitian | 33 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Keterampilan Berhitung | 33 |
| Tabel 3.3 Penilaian Kriteria Keterampilan Berhitung | 35 |
| Tabel 4.1 Data Nilai Tes Kelas Eksperimen | 40 |
| Tabel 4.2 Data Nilai Tes Kelas Kontrol | 41 |
| Tabel 4.3 Uji Normalitas | 42 |
| Tabel 4.4 Uji Homogenitas | 43 |
| Tabel 4.5 Uji Independent Sampel Test | 44 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Konseptual | 30 |
|--------------------------------------|----|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. Silabus | 52 |
| Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen | 55 |
| Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol | 63 |
| Lampiran 4. Lembar Kerja Siswa | 71 |
| Lampiran 5. Hasil Evaluasi Kelas Eksperimen | 76 |
| Lampiran 6. Hasil Evaluasi Kelas Kontrol | 81 |
| Lampiran 7. Tabulasi Nilai Tes Keterampilan berbicara di Kelas Eksperimen | 86 |
| Lampiran 8. Tabulasi Nilai Tes Keterampilan berbicara di Kelas Kontrol | 87 |
| Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas & Uji Homogenitas | 88 |
| Lampiran 10. Hasil Uji Hasil Uji Independent Sampel Test | 89 |
| Lampiran 11 Dokumentasi | 90 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan bangsa” (Jhon, dkk: 2022: 69).

Kurikulum Merdeka tentu memiliki landasan tertentu yang tidak lain adalah untuk memperbaiki pendidikan menjadi lebih baik lagi. Berlakunya kurikulum merdeka dalam pendidikan di Indonesia juga menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran apalagi pemberlakuan kurikulum ini menekankan pada aktivitas siswa yang konkret selama pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan pentingnya peranan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi objek yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dan membuat siswa aktif. Karena itu, media pembelajaran sangat penting. Untuk mengembangkan potensi diperlukan adanya kerjasama antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai salah satu jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan kemampuan dasar berhitung, diantaranya penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Hal ini diberikan untuk membekali siswa dalam mempelajari mata pelajaran, mempersiapkan ke jenjang yang lebih tinggi, dan mempersiapkan siswa untuk hidup di masa yang akan datang. Tercapainya suatu tujuan pendidikan tidak lepas dari peran guru dan orang tua dalam proses pembelajaran. Peran guru adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sedangkan orang tua sangat penting untuk mengarahkan siswa pada kegiatan pembelajaran di rumah.

Dalam pembelajaran di sekolah dapat dikatakan baik, apabila siswa belajar dengan pengalaman langsung. Pengalaman yang dialami secara langsung dapat tertanam dalam ingatannya. Dengan keterlibatan fisik, mental dan emosional siswa dalam metode ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan perilaku siswa yang inovatif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran di kelas tentunya guru sering menghadapi adanya siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, Seperti siswa cepat merasa bosan untuk saat mempelajari pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang membuat siswa cepat merasa bosan adalah pembelajaran matematika. Matematika berasal dari Bahasa Latin, yaitu *Mathematika* yang berasal atau diambil dari kata *mathematike* yang memiliki arti “mempelajari”. Asal kata *Mathema* yang berarti ilmu ataupun pengetahuan. Kata *Mathematike* memiliki hubungan yang kata artinya tidak jauh berbeda, yaitu *Mathein* atau *Mathenein* yang berarti belajar atau berpikir. Matematika adalah

mata pelajaran yang dipelajari dari Pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika menjadi mata pelajaran yang penting. Alasannya karena matematika menjadi dasar dan utama dalam mempelajari ilmu yang lainnya (Septie, dkk. 2021: 290).

Menghitung adalah proses menentukan jumlah elemen dari sekumpulan objek berhingga. Cara penghitungan tradisional terdiri dari terus meningkatkan penghitung (mental atau lisan) dengan unit untuk setiap elemen himpunan, dalam beberapa urutan, sambil menandai atau menggeser elemen-elemen tersebut untuk menghindari mengunjungi elemen yang sama lebih dari sekali, sampai tidak ada elemen yang tidak ditandai tersisa jika penghitung disetel ke satu setelah objek pertama, nilai setelah mengunjungi objek terakhir memberikan jumlah elemen yang diinginkan (Tri, 2021: 117).

Di dalam penelitian ini, penulis memberikan solusi dari penyajian masalah yang sudah dijabarkan dengan menggunakan media pembelajaran *multiply card*. Dengan adanya media pembelajaran *multiply card* sangat dibutuhkan agar sistem pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan aktif, dapat memotivasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional (ceramah). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:898), *multiply* adalah alat untuk bermain, benda atau sesuatu untuk dimainkan. Pengertian game ini menitikberatkan pada makna game sebagai media konkrit. Media bahannya adalah media kartu (*Card*).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Swasta Islam Azhari penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih belum optimal

untuk menumbuhkan keterampilan berhitung siswa. Beberapa masalah yang terdapat, yaitu guru masih menggunakan media pembelajaran seadanya seperti papan tulis dan buku pelajaran, sehingga siswa masih kurang tertarik, kurang memahami, dan mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran matematika harus di dukung dengan menggunakan metode belajar aktif, sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dan sulit untuk memahami pembelajaran matematika. Keadaan seperti ini di lihat dari hasil belajar matematika yang masih rendah. Seperti pada saat siswa masih belum diminta menghubungkan persoalan matematika yang dipelajari dengan materi yang lalu atau dengan suatu hal yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari siswa masih belum memahaminya.

Berdasarkan dari uraian di atas penulis tertarik untuk meneliti permasalahan ini dengan menentukan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, permasalahan yang harus diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Media yang digunakan berupa papan tulis dan buku pelajaran.
- 2) Belum pernah adanya menggunakan media *Multiply Card*
- 3) Kurangnya keterampilan siswa dalam berhitung
- 4) Kurangnya minat siswa dalam pelajaran matematika

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dibatasi pada penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Multiply Card* siswa kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan.
2. Bagaimana keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika tanpa menggunakan media pembelajaran *Multiply Card* siswa kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan.
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Multiply Card* terhadap keterampilan berhitung dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Multiply Card* siswa kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan.
2. Untuk mengetahui keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika tanpa menggunakan media pembelajaran *Multiply Card* siswa kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Multiply Card* terhadap keterampilan berhitung dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, guru, siswa, maupun sekolah diantaranya :

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat salah satu alternative yang memberikan ilmu mengenai Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung

2. Praktis

- a) Bagi Penulis

Sebagai tambahan wawasan, kemampuan, dan pengalaman baru untuk meningkatkan penggunaan medi pembelajaran *multiply card* terhadap Pengaruh keterampilan berhitung dalam pembelajaran tematik.

- b) Bagi Siswa

Dapat mampu meningkatkan keterampilan berhitung dengan menggunakan media pembelajaran *multiply card* dalam pembelajaran tematik ataupun pembelajaran yang lainnya.

c) Bagi Guru

Hal ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan evaluasi kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran *multiply card* pada proses pembelajaran berlangsung.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa lain *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Teni, 2018: 173).

Media adalah suatu perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi dari penyampaian informasi yang akan diterima oleh penerima informasi. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai teknologi yang dapat membawa informasi yang digunakan untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang akan disampaikan mempermudah dalam menerima materi belajar (Ating, 2018: 74-83).

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran. Media dalam sebuah proses pembelajaran dapat mempertinggi belajar siswa dan juga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. maka dari itu penggunaan media pada pembelajaran sangat

dianjurkan untuk menjadikan kualitas pembelajaran yang tinggi (Elan, 2017: 66-75).

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media adalah suatu perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi dari penyampaian informasi yang akan diterima oleh penerima informasi. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang akan disampaikan mempermudah dalam menerima materi belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Isran & Rohani (2018: 94) ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Almira (81: 2020) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga memuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

Menurut Teni (2018: 177) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajar lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lainnya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Andrew, dkk (2020: 60) menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Fungsi komunikasi

Media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.

- 2) Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

- 3) Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Abdul (2018: 142) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar yaitu:

- 1) Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang bergam dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam.
- 2) Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mngkonkretkan sesuatu yang abstrak.

- 3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif; jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi; seringkali terjadi, para guru terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran.
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.

Menurut Aisyah, dkk. (2023: 10) fungsi media pembelajaran ada 6 fungsi media, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana siswa menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikkan.
- 2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya siswa tidak lupa dengan materi sebelumnya.
- 3) Memberikan stimulus belajar siswa diberikan rangsangan sebagai cara membuat siswa untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas.
- 5) Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui siswa yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada keliruan maka siswa wajib membenarkan kesalahan pemahaman siswa dalam memahami materi.

6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Andrew, dkk (2020: 62-63) menggolongkan jenis-jenis media pembelajaran menjadi delapan golongan, yaitu :

- 1) Visual diam.
- 2) Film.
- 3) Televisi.
- 4) Obyek tiga dimensi.
- 5) Rekaman.
- 6) Pelajaran terprogram.
- 7) Buku teks.
- 8) Sajian lisan.

Halimatussakdiah (2019: 146) mengelompokkan media menjadi 9 golongan sebagai berikut :

Tabel 2.1
Jenis-Jenis Media Pembelajaran

| No | Golongan Media | Contoh Dalam Pembelajaran |
|-----------|-----------------------|---|
| 1. | Audio | Kaset audio, siaran radio, <i>compact disk</i> , telephone. |
| 2. | Cetak | Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leafiet</i> , gambar. |
| 3. | Audio-cetak | Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis. |
| 4. | Proyek visual | <i>Overhead</i> transparansi (OHT), |

| | | |
|----|-----------------------------|---|
| | diam | film bingkai (<i>slide</i>). |
| 5. | Proyek audio visual diam | Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara. |
| 6. | Visual gerak | Film bisu. |
| 7. | Objek fisik | Benda nyata (<i>Media Puzzle</i>), modul, specimen. |
| 8. | Manusia dan lingkungan | Guru, pustakawan, laboran. |
| 9. | Computer | CAI (pembelajaran berbantuan computer), CBI (pembelajaran berbasis computer). |

Menurut Farhamna & Zulherman (2021: 266) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media audio merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara.
- 2) Media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi.
- 3) Media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran.
- 4) Multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi.

2. Media Pembelajaran *Multiply Card*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Multiply card*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:898), *multiply* adalah alat untuk bermain, benda atau sesuatu untuk dimainkan. Pengertian game ini menitikberatkan pada makna game sebagai media konkrit. Media bahannya adalah media kartu (*Card*).

Menurut Sadiman (dalam Cahtaningtyas 2016:24), "referensi media sebagai persaingan antara satu pemain dengan pemain lain dengan mengikuti aturan tertentu" diarahkan kepada. Dalam Pitadjen (Cahtaningtyas 2016:24) "Penyebutan unsur media meliputi tujuan media, alat media (perangkat media dan cara pembuatannya), dan cara memainkannya.

Menurut Sadiman (dalam Komariyah 2010:79), permainan mengacu pada persaingan (perkalian) antara satu pemain dengan pemain lain menurut aturan tertentu. Menjelaskan elemen dalam game seperti tujuan permainan, alat permainan (perlengkapan permainan dan kerajinan), dan cara bermain kartu.

Berdasarkan beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan, *Multiply* adalah alat permainan dengan menggunakan media kartu. Media ini suatu permainan yang mengacu pada persaingan antara satu pemain dengan pemain lainnya dengan mengikuti aturan tertentu. Sehingga media ini meliputi tujuan media, alat media cara memainkannya. Oleh karena itu, pengembangan permainan pada *multiply card* meliputi tujuan permainan, perangkat permainan, cara membuat, dan cara bermain dengan memperhatikan kriteria media yang baik menurut para ahli.

b. Kelebihan Media Pembelajaran *Multiply Card*

Menurut Septiani (2021) Kelebihan dari media pembelajaran *multiply card* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bahan untuk membuat media mudah diperoleh.
- 2) Media dengan menggunakan kartu menarik perhatian siswa.
- 3) Ukuran yang sesuai dengan karakter siswa.
- 4) Warna yang menarik.
- 5) Dapat menumbuhkan kerja sama dan kekompakan antarsiswa.

c. Kekurangan Media Pembelajaran *Multiply Card*

Menurut Septian (2021) kelemahan dari menggunakan media pembelajaran *multiply card* sebagai pembelajaran, yaitu :

- 1) Bahan terbuat dari kertas sehingga mudah sobek jika terkena air.
- 2) Jumlah kartu yang banyak memungkinkan siswa bingung dalam penggunaannya.
- 3) Jika tidak memperhatikan aturan main dapat terjadi kesalahan pemasangan kartu.

d. Langkah-Langkah *Multiply Card*

Menurut Citra, dkk. (2020: 115) adapun langkah-langkah *Multiply Card* sebagai berikut:

- 1) Permainan kartu *Multiply Cards* dimainkan 3, 4, 5 pemain atau lebih
- 2) Kocok kartu dan bagikan ke tiap pemain hingga kartu *Multiply Cards* habis terbagi

- 3) Dalam memulai permainan, diawali dengan kesepakatan pemain mana yang akan bermain pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya
- 4) Setelah disepakati siapa yang akan melangkah pertama, dilanjutkan dengan membuka kartu papan *Multiply Cards*
- 5) Secara bergantian, pemain lain mencocokkan kartu *Multiply Cards* yang berisi hasil perkalian dan operasi hitung perkaliannya dengan tepat
- 6) Setiap mencocokkan kartu dilakukan dengan dua arah, yaitu mendarat dan menurun secara bertahap. Tidak boleh melangkahi kartu yang belum dicocokkan
- 7) Bila pada gilirannya melangkah, seorang pemain tidak dapat melangkah (karena tidak memiliki kartu yang sesuai) maka gilirannya dilewat dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang pelajaran yang memiliki peranan penting bagi kehidupan sehari-hari. Matematika membentuk pola pikir yang mempelajarinya khususnya siswa, diantaranya berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dengan penuh kecermatan. Pembentukan pola pikir tersebut dapat diterima oleh siswa dengan baik apabila pembelajaran matematika di sekolah dikemas secara sistematis. Mengingat hal tersebut, maka diperlukan kemampuan kreativitas dan profesionalisme guru dalam memberikan pembelajaran matematika (Citra, dkk. 2020:109).

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika bisa membantu siswa untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri. Tujuan pembelajaran adalah untuk membangkitkan inisiatif dan keikutsertaan siswa dalam belajar. Matematika merupakan alat untuk berfikir, berkomunikasi dan alat memecahkan permasalahan. Kemampuan bernalar, berlogika, berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan matematis lainnya bisa dikembangkan dengan matematika (Meria, dkk. 2022: 637).

Matematika berasal dari Bahasa Latin, yaitu *Mathematika* yang berasal atau diambil dari kata *mathematike* yang memiliki arti “mempelajari”. Asal kata *Mathema* yang berarti ilmu ataupun pengetahuan. Kata *Mathematike* memiliki hubungan yang kata artinya tidak jauh berbeda, yaitu *Mathein* atau *Mathenein* yang berarti belajar atau berpikir. Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari dari Pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika menjadi mata pelajaran yang penting. Alasannya karena matematika menjadi dasar dan utama dalam mempelajari ilmu yang lainnya (Septie, dkk. 2021: 290).

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah berasal dari Bahasa Latin, yaitu *Mathematika* yang berasal atau diambil dari kata *Mathematike* yang memiliki arti “mempelajari”. Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Matematika membentuk pola pikir yang mempelajarinya khususnya siswa,

diantaranya berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dengan penuh kecermatan. Pembentukan pola pikir tersebut dapat diterima oleh siswa dengan baik apabila pembelajaran matematika di sekolah dikemas secara sistematis.

b. Manfaat Pembelajaran Matematika

Manfaat pembelajaran matematika adalah dapat membantu untuk berpikir lebih sistematis, hal yang sangat penting dalam menjalani kehidupan, baik dalam pekerjaan maupun keseharian. Melalui kebiasaan berhitung, berlatih deret, dan yang lainnya. Lalu manfaat matematika juga bisa membuat logika berpikir menjadi lebih berkembang. Seluruh aspek dalam pelajaran matematika berbicara mengenai kemampuanberpikir logis. Tidak ada asumsi praduga atau tebak-tebakan. Matematika ini dibentuk atas dasar kebutuhan pembuktian yang logis (Ai Tusi Fatimah, 2018).

Lalu dengan kita belajar matematika bisa menjadi terlatih berhitung. Semua orang butuh keterampilan berhitung. Sayangnya hal ini kurang disadari oleh Sebagian siswa. Selain itu semua manfaat matematika juga menjadi teliti, cermat dan sabar, pelajaran matematika ini hanyalah sebuah sarat dengan berisikan soal-soal yang rumit dan Panjang. Hal tersebut sangat membutuhkan kesabaran dalam menyelesaikannya. Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki standar standar serta wajib dipelajari di setiap jenjang pendidika di sekolah (Septie, dkk. 2021: 290).

Manfaat dari pembelajaran matematika saat ini adalah untuk memperbaiki dan menyiapkan aktifitas-aktifitas belajar yang bermanfaat bagi siswa yang bertujuan untuk beralih dari mengajar matematika ke belajar matematika,

keterkaitan siswa secara aktif dalam pembelajaran harus disediakannya aktifitas belajar yang khusus sehingga dapat menemukan dan membangun matematika dengan fasilitas oleh guru (Nila Kesumawati, 2018).

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih perkembangan dan kerdasan otak. Matematika itu sangat diperlukan untuk melatih keterampilan otak, untuk menganalisis dan juga menyelesaikan sebuah masalah. Atau tujuan dari pembelajaran matematika adalah kemampuan untuk menjelaskan keterkaitan antar konsep atau biasa disebut dengan kemampuan koneksi matematis. Pada dasarnya setiap anak itu memiliki kemampuan koneksi matematis, hanya saja berbeda-beda. Siswa yang memiliki kemampuan koneksi matematis akan lebih memahami materi secara keseluruhan dan bertahan dengan lama. Siswa akan mampu melihat hubungan antar topik dalam matematika, luar matematika maupun kehidupan sehari-hari (Septie, dkk. 2021: 290).

Dalam dokumen Standar Kompetensi mata pelajaran matematika untuk satuan SD dan MI pada kurikulum 2006 menyatakan tujuan pembelajaran matematika adalah:

- 1) Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

- 3) Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- 4) Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- 5) Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- 6) Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
- 7) Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Menurut Rinto & Lasia (2021: 36) ujian Pembelajaran Matematika di Sekolah adalah agar siswa memiliki kemampuan:

- 1) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 2) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 3) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, 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.

4. Keterampilan Berhitung

a. Pengertian Keterampilan Berhitung

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya kecakapan dalam menyelesaikan tugas, keterampilan sendiri diartikan sebagai suatu kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan berhitung merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang akan mampu dan melakukan sesuatu dikarenakan adanya kemampuan yang ia miliki. Dalam pandangan munandar ini dimana kemampuan keterampilan ini ialah merupakan suatu potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir dan dipermatang dengan adanya pembiasaan dan dorongan dari sebuah latihan, sehingga ia mampu untuk melakukan suatu hal tertentu (Haris, dkk. 2021: 69).

Keterampilan berhitung mencakup koordinasi memegang atau menunjuk benda, menyebutkan angka, mengingat urutannya, dan menghubungkan benda dengan bilangan. Ketika anak melakukan perhitungan dengan menggunakan bilangan, maka anak harus mengerti bahwa angka atau bilangan akhir yang ditunjuk merupakan jumlah dari kumpulan benda yang dihitung (Nur, dkk. 2021: 122).

Menghitung adalah proses menentukan jumlah elemen dari sekumpulan objek berhingga. Cara penghitungan tradisional terdiri dari terus meningkatkan

penghitung (mental atau lisan) dengan unit untuk setiap elemen himpunan, dalam beberapa urutan, sambil menandai (atau menggeser) elemen-elemen tersebut untuk menghindari mengunjungi elemen yang sama lebih dari sekali, sampai tidak ada elemen yang tidak ditandai tersisa; jika penghitung disetel ke satu setelah objek pertama, nilai setelah mengunjungi objek terakhir memberikan jumlah elemen yang diinginkan (Tri, 2021: 117).

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya kecakapan dalam menyelesaikan tugas, keterampilan sendiri diartikan sebagai suatu kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan berhitung merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dalam pandangan munandar ini dimana kemampuan keterampilan ini ialah merupakan suatu potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir dan dipermatang dengan adanya pembiasaan dan dorongan dari sebuah latihan, sehingga ia mampu untuk melakukan suatu hal tertentu. Ketika anak melakukan perhitungan dengan menggunakan bilangan, maka anak harus mengerti bahwa angka atau bilangan akhir yang ditunjuk merupakan jumlah dari kumpulan benda yang dihitung.

b. Manfaat Keterampilan Berhitung

Manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan

bermain dan manfaat keterampilan berhitung menurut Fiska Vara yaitu: dapat mengoptimalkan fungsi otak. Pembelajaran berhitung awal terbukti sangat berguna dalam mengoptimalkan fungsi-fungsi otak (otak kanan khususnya) yang meliputi daya analisa, ingatan, logika, visi, kemandirian, ketekunan, penemuan dan penerapan. Dengan memahami disiplin dasar eksakta ini, manusia diharapkan dapat menguasai dan menggunakan secara optimal seluruh potensi dan kreativitas yang ada dalam menyerap ilmu-ilmu yang tentunya akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Siti, dkk. 2024: 33).

Berhitung juga memiliki manfaat yang sangat besar menurut Haris (2021: 70-71) adapun manfaat berhitung awal adalah sebagai berikut:

a) Mengoptimalkan fungsi otak.

Pembelajaran berhitung awal terbukti sangat berguna dalam mengoptimalkan fungsi-fungsi otak (otak kanan khususnya) yang meliputi daya analisa, ingatan, logika, visi, kemandirian, ketekunan, penemuan dan penerapan. Dengan memahami disiplin dasar eksakta ini, manusia diharapkan dapat menguasai dan menggunakan secara optimal seluruh potensi dan kreativitas yang ada dalam menyerap ilmuilmu yang tentunya akan bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari.

b) Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematisa berfikir, daya konsentrasi dan daya ingat. Ini dicapai dengan melatih otak kiri dan kanan menjadi lebih aktif melalui pembelajaran berhitung.

c) Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir.

- d) Menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak kita.
- e) Untuk anak-anak yang suka lalai menghafal rumus perkalian, mental aritmatika sangat membantu.
- f) Menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap mental positif, terutama dalam menghadapi soal-soal matematika atau berhitung.

Menurut Maesaroh dkk (2019:62) keterampilan berhitung ini sangat dibutuhkan oleh siswa karena ditujukan untuk menstimulasi kemampuan berpikir serta memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada tahap yang lebih tinggi lagi. Oleh karena itu keterampilan berhitung sangat penting untuk distimulasi sebagai bentuk kesiapan siswa dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Keterampilan berhitung merupakan salah satu komponen dari aspek kognitif yang penting untuk di kembangkan dan itu harus diperkenalkan pada siswa masa dimana anak mulai mengenal dari dasarnya, dan dilakukan secara konsisten dan kontinyu dalam suasana kondusif dan menyenangkan. Pembelajaran berhitung sebaiknya dilakukan secara bertahap sehingga anak dapat memahami konsep dasar hingga ke tahapan berikutnya

c. Indikator Keterampilan Berhitung

Menurut peraturan pemerintah nomor 8 tahun 2009 kemampuan berhitung anak sebagai berikut (Siti, dkk. 2024: 32) :

- 1) Mengenal konsep bilangan dengan benda 1-20
- 2) Mengenal dan menyebutkan angka 1-20
- 3) Menghitung benda yang berjumlah 1-20

- 4) Mengenal perbandingan banyak sedikit
- 5) Mengenal pengertian penjumlahan 1-20 dengan benda.

Menurut (Haris, dkk. 2021: 70) kemampuan berhitung adalah kemampuan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung. Sehingga keterampilan berhitung memiliki indikator sebagai berikut:

- a) Mampu membuat soal dan penyelesaiannya Siswa mampu mengerjakan soal yang telah diberikan guru selain dari pada itu diharapkan siswa mampu membuat soal dan penyelesaiannya secara mandiri.
- b) Mampu menyelesaikan soal Siswa mampu menyelesaikan soal-soal tes yang di berikan oleh guru, terkait dengan pengertian mampu adalah bisa dan cakap dalam menjalankan tugas selain itu juga cekatan dalam menjalankan tugas.
- c) Mampu menjelaskan cara penyelesaian soal menggunakan media Siswa mampu menjelaskan cara penyelesaian soal yang telah diberikan guru menggunakan media yang tersedia dengan benar dan penuh keyakinan dalam melakukannya.

Menurut Elis dkk (2019:44) kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi siswa. Keterampilan berhitung harus menggunakan media atau permainan yang memberikan siswa kesempatan untuk bereksplorasi dan bermain sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang berharga. Penggunaan media atau permainan yang tepat menjadi salah satu penentu dalam meningkatkan keterampilan berhitung.

2.2 Kerangka Konseptual

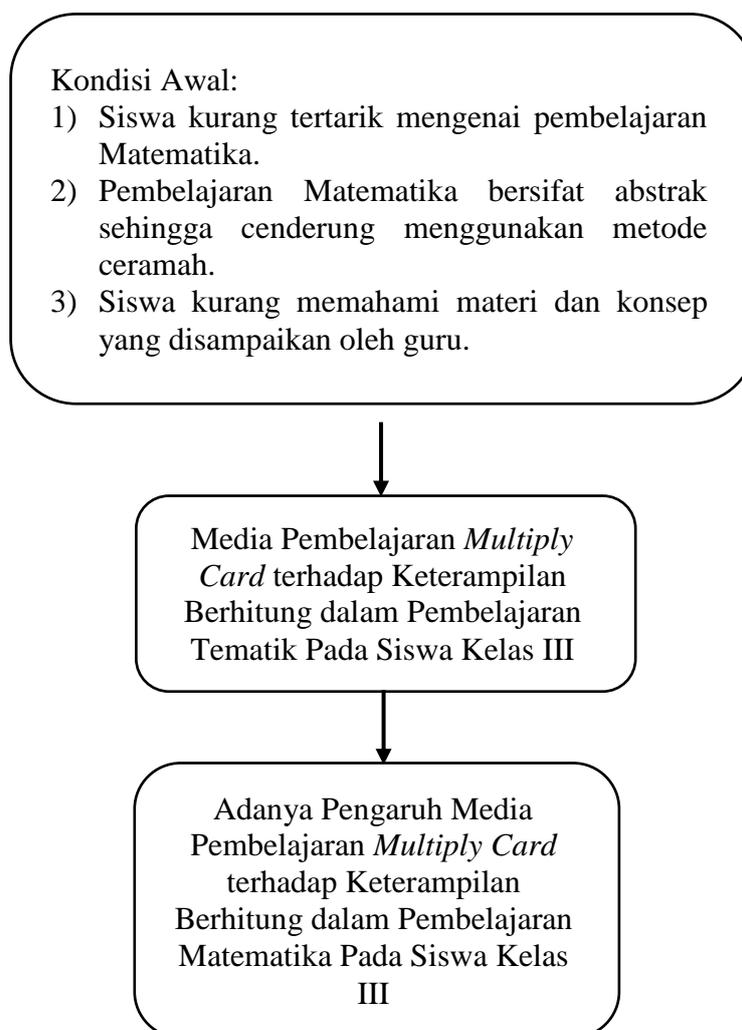
Mengingat di era modern saat ini siswa kurang tertarik mengenai pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran matematika sangat penting menerapkan media yang membuat siswa tertarik serta mengalihkan perhatian siswa terfokus pada materi ini saja. Awalnya pembelajaran Matematika bersifat abstrak sehingga cenderung menggunakan metode ceramah. Maka hal tersebut menyulitkan siswa dalam memahami materi dan konsep yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran *multiply card* agar pembelajaran lebih menarik. Diharapkan siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta dapat memahami secara mandiri konsep-konsep yang diterima.

Media pembelajaran *multiply card* merupakan media pembelajaran yang beradaptasi dari permainan yang sudah ada yaitu permainan Domino Number. Permainan kartu domino number termasuk media yang sering digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan anak pada operasi hitung bilangan bulat ataupun pecahan. Media pembelajaran *multiply card* adalah alat bantu bagi siswa untuk mengingat pembelajaran. *Multiply Card* dapat menimbulkan kesan di hati sehingga siswa tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan siswa, *multiply card* juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa membutuhkan suatu media agar pesan secara mudah dapat tersampaikan. Media yang efektif akan memudahkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif pula. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *multiply card* pada pembelajaran Matematika diharapkan dapat membantu siswa untuk

meningkatkan keterampilan berhitung. Hal ini akan membantu siswa untuk menarik perhatian siswa dalam berhitung dan rasa peduli terhadap materi pembelajaran dan terhadap kegiatan yang dilakukan Bersama teman yang lainnya.

Berdasarkan uraian pada Kerangka konseptual yang telah dijabarkan dalam hal-hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, kerangka konseptual menyajikan konsep-konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Berikut kerangka konseptual pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019: 99). Hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran tanggapan yang bersifat sementara dari penelitian ini, diperlukan suatu hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Adanya Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III.

H_0 : Tidak Adanya Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif. Disebut dengan kuantitatif karena yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang ditanya berapa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena yang ada menggunakan angka-angka.

Berdasarkan metode penelitian diatas maka dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mendeskripsikan Media Pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari Medan Marelان.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Swasta Islam Azhari yang terletak di Gang. Andalas, Terjun, Kecamatan Medan Marelان, Kota Medab, Sumatera Utara 20255.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 11 September 2024 sampai 13 Januari 2025. Adapun pelaksanaan penelitian yang memuat kegiatan rencana dan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1
Rincian dan Waktu Penelitian

| Kegiatan | Bulan/Tahun | | | | | | |
|--|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | Sept | Okt | Nov | Des | Jan | Feb | Mar |
| Observasi awal | ■ | | | | | | |
| Penyusunan proposal | ■ | | | | ■ | | |
| Bimbingan proposal | ■ | | | | | | |
| Seminar proposal | | ■ | | | | | |
| Pelaksanaan penelitian | | | ■ | | | | |
| Pengelolaan data, analisis, penyusunan laporan | | | | ■ | | | |
| Hasil akhir dan kesimpulan | | | | | ■ | | |
| Sidang skripsi | | | | | | ■ | |

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 126). Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 82.

| Kelas | Siswa |
|------------------|----------|
| Kelas III Syafii | 31 Siswa |
| Kelas III Hanafi | 31 Siswa |

| | |
|-------------------|----------|
| Kelas III Hambali | 20 Siswa |
|-------------------|----------|

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019: 127) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Ada beberapa teknik pengambilan sampel penelitian. Adapun teknik sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis total sampling. Total sampling merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka dari itu penulis memilih kelas III Hanafi sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III Hambali sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2017:39) adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel X_1 (Penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan berhitung)

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel *Independen* (x) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel 1 ialah “Media Pembelajaran *Multiply Card*”.

2. **Variabel X_2** (Tanpa menggunakan media pembelajaran terhadap keterampilan berhitung)

Variabel *Dependen* (y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel 2 ialah “Keterampilan Berhitung”.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan peneliti sebagai dasar melakukan penilaian produk media pembelajaran *multiply card* pada pembelajaran tematik. Menurut Sugiyono (2019:156) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah sebuah alat yang dapat menghasilkan data kuantitatif yang bertujuan untuk mengobservasi dan mengukur data. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Tes.

1. Tes

Tes ini digunakan untuk mengukur keterampilan berhitung siswa dalam pembelajaran tematik terfokus pada pembelajaran matematika dengan materi operasi hitung perkalian dengan menggunakan medi pembelajaran *multiply card*.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Tes Keterampilan Berhitung

| Kompetensi Dasar | Indikator | Jenis Soal | Nomor Soal | Waktu |
|--|--|---------------|------------------------------------|----------|
| 3.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat keterampilan berhitung | 3.1.1 Membuat penyelesaian soal-soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan. | Pilihan Ganda | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. | 10 Menit |

| | | | | |
|--|--|---------------|---|----------|
| | 3.2.2 Membuat penyelesaian soal-soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan ratusan. | Pilihan Ganda | 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20. | 10 Menit |
|--|--|---------------|---|----------|

Tabel 3.3
Penilaian Kriteria Keterampilan Berhitung

| Kriteria | Nilai |
|---------------|----------|
| Sangat Baik | 85 – 100 |
| Baik | 80 – 65 |
| Cukup | 60 – 45 |
| Kurang | 40 – 25 |
| Kurang Sekali | 0 – 20 |

Sumber : Siti & Darmawati (2024: 5)

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Menurut Rahayu dan Maman (2012: 177) menyatakan, “Uji Normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data”. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diambil merupakan data normal atau bukan. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Pengujian normalitas data dengan uji *Shapiro-wilk* dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20.0 *for windows* dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% (0,05).

- 1) Jika $sign \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $sign < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Langkah-langkah uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan SPSS versi 20.0 for windows sebagai berikut:

- 1) Buka lembar kerja SPSS, lalu klik *variable view* pada bagian ini isi properti variabel dengan data yang akan di buat. pada kolom *values labels* isi nama kelasnya.
- 2) Setelah itu, klik data view untuk variabel tes siswa untuk kelas III lalu isikan kode kelompok.
- 3) Selanjutnya klik pilih menu *Analyze* selanjutnya *Descriptive Statistics* lalu pilih *Explore*.
- 4) Maka muncul kota dialog *explore* masukan variabel tes ke kotak *Dependent list*, lalu masukan variabel kelompok ke kotak *Factor list*, pada bagian *Display* pilih *both*, selanjutnya klik *plots*.
- 5) Maka akan muncul kota dialog *explore plots*, dari pilihan tersebut berikan tanda centang (\surd) pada *normality plots with tests*, lalu klik *continue*.
- 6) Klik ok, maka akan muncul output SPSS. Untuk uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro wilk* perhatikan pada tabel *output test of normality*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaannya mewakili varians yang tergolong homogen (tidak berbeda). Hal ini dilakukan karena untuk meenggunakan uji beda, Maka *variens*

dari kelompok data yang akan diuji harus homogen Untuk mempermudah perhitungan homogenitas data, peneliti mengguankan program SPSS versi 20.0 *for windows* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Nilai sig $\geq 0,05$ maka data mempunyai *varians* yang homogen.
- 2) Nilai sig $< 0,05$ maka data mempunyai *varians* yang tidak homogen.

Langkah-langkah uji homogenitas dengan SPSS versi 20.0 *for windows* sebagai berikut:

- 1) Buka lembar kerja SPSS, lalu klik *variable view* pada bagian ini isi *properti variabel* penelitian dengan data yang akan di buat. Pada ikolom *values labels* isi nama kelasnya.
- 2) Setelah itu, klik data view untuk menginput data yang ada di *excel*, variabel tes isiswa untuk kelas III.
- 3) Selanjutnya klik pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Compare Means* lalu klik *One-Way Anova*.
- 4) Maka muncul kota dialog *one-way anova* masukan variabel tes ke kotak *dependent list*, lalu masukan variabel kelas ke kotak *Factor*, lalu klik options.
- 5) Maka akan muncul kota dialog *one-way anova*, kemudian pada bagian *statistics* berikan tanda centang (\checkmark) pada *homogeneity of variance test*, lalu klik *continue*.
- 6) Klik ok, maka akan muncul output SPSS berjudul "*oneway*". Untuk menafsirkan hasil uji homogenitas, lihat pada tabel output "*test of homogenelty of variances*".

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara variabel x dan variabel y sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan uji *Independent Sampel Test*. Menurut Prabawati (2023: 247) Uji *Independent Sampel Test* adalah mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok tidak saling berpasangan. Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi beda rata-rata pengaruh kelas. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (bebas) terhadap variabel dependen (terikat). Adapun syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (sig), yaitu:

- 1) Jika nilai $\text{Sig} \geq \alpha$ (0,05) maka H_a diterima. Terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
- 2) Jika nilai $\text{Sig} < \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak. Tidak terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Langkah-Langkah melakukan uji-t Parsial dalam analisis regresi dengan bantuan SPSS versi 20.0 *for windows* sebagai berikut:

- 1) Buka SPSS. Klik file, lalu sorot new dan klik data.
- 2) Klik variabel view pada baris pertama kolom *Name*, kemudian kolom *Decimals*, set ke angka 0.
- 3) Kemudian klik data vie.
- 4) Setelah seluruh data selesai diinput, klik *Anlyze*. Sorot *Compare Means*, kemudian klik *Independent Samples T-Test*. Maka akan muncul kotak dialog.

- 5) Pindahkan variabel ke kotak *Test Variabel*, kemudian pindahkan ke kotak *Grouping Variable*. Klik *Define Groups*, maka akan muncul kotak dialog.
- 6) Klik *Continue* dan Klik *Ok*.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data Hasil

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil penelitian serta pembahasan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas III di SDS Islam Cahaya Azhari di dua kelas, yaitu Kelas III-A yang berjumlah 31 siswa dan kelas III-B yang berjumlah 20 siswa. Variabel bebas yang diteliti adalah *multiply card* dan variabel terikat adalah keterampilan berhitung. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah keterampilan berhitung siswa pada pembelajaran Matematika.

4.2 Kecenderungan Variabel Penelitian

1. Deskripsi Hasil Data Tes Keterampilan Berhitung Dengan Menggunakan Media *Multiply Card*

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data Tes pada kelas Eksperimen. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh dengan menggunakan data frekuensi pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1
Data Nilai Tes Kelas Eksperimen

| Kriteria | Nilai | Jumlah Siswa | Presentase |
|---------------|----------|--------------|------------|
| Sangat Baik | 85 – 100 | 9 | 64% |
| Baik | 80 – 65 | 17 | 121% |
| Cukup | 60 – 45 | 5 | 36% |
| Kurang | 40 – 25 | 0 | 0% |
| Kurang Sekali | 0 – 20 | 0 | 0% |
| Total | | 31 | 75,1 |

Berdasarkan hasil data di atas, jumlah siswa yang berkategori sangat baik 9 siswa (64%), berkategori baik 17 siswa (121%), berkategori cukup 5 siswa (36%), berkategori kurang 0 siswa (0%), dan berkategori kurang sekali 0 siswa (0%). Berdasarkan kesimpulan di atas kategori “baik” ada 17 siswa yang memiliki rentang 65-80

2. Deskripsi Hasil Data Tes Keterampilan Berhitung Tanpa Menggunakan Media *Multiply Card*

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data Tes pada kelas Kontrol. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh dengan menggunakan data frekuensi pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2
Data Nilai Tes Kelas Kontrol

| Kriteria | Nilai | Jumlah Siswa | Presentase |
|-----------------|--------------|---------------------|-------------------|
| Sangat Baik | 85 – 100 | 0 | 0% |
| Baik | 80 – 65 | 4 | 29% |
| Cukup | 60 – 45 | 4 | 29% |
| Kurang | 40 – 25 | 7 | 50% |
| Kurang Sekali | 0 – 20 | 4 | 29% |
| Total | | 19 | 40,4 |

Berdasarkan hasil data di atas, jumlah siswa yang berkategori sangat baik 0 siswa (0%), berkategori baik 4 siswa (29%), berkategori cukup 4 siswa (29%), berkategori kurang 7 siswa (50%), dan berkategori kurang sekali 4 siswa (29%). Berdasarkan kesimpulan di atas kategori “kurang sekali” ada 4 siswa yang memiliki rentang 40-25.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diambil merupakan data normal atau bukan. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Pengujian normalitas data dengan uji *Shapiro-wilk* dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20.0 *for windows* dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% (0,05) pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| VAR00001 | .160 | 20 | .192 | .927 | 20 | .134 |
| VAR00002 | .173 | 20 | .117 | .894 | 20 | .032 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas di atas menggunakan jenis *Shapiro-Wilk*. Pada *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi (sig) kelas eksperimen 0,134 untuk kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi (sig) 0,032. Maka dapat disimpulkan instrument performance test keterampilan berhitung kelas eksperimen berdistribusi normal dan kelas kontrol berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaannya mewakili varians yang tergolong homogen (tidak berbeda). Hal ini dilakukan karena untuk menggunakan uji beda, Maka *variens* dari kelompok data yang akan diuji harus homogen Untuk mempermudah

perhitungan homogenitas data, peneliti menggunakan program *SPSS versi 20.0 for windows* dapat dilihat ada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

| Berhitung | | | |
|------------------|-----|-----|------|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 2.902 | 1 | 49 | .095 |

Berdasarkan output hasil uji homogenitas performance test di atas menunjukkan sig $0,945 > 0,05$, maka dapat di simpulkan bahwa kedua kelas memiliki item dengan varian yang sama (homogen).

4.3 Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan uji Hipotesis. Untuk melihat bagaimana pengaruh media pembelajaran *multiply card* terhadap keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika kelas III SD Swasta Islam Azhari, maka dapat dihitung dengan melakukan Uji *Independent Sampel Test*. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 20,0 for windows*. Uji-t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini bertujuan untuk melihat sampel berpasangan dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda.

Dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan signifikansi ada skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan keputusan yang dinyatakan signifikansi apabila data mempunyai nilai *sig (2-tailed) < 0,05*. Berikut dibawah ini penjelasan data hasil uji t *Independent Sampel Test* dengan bantuan *SPSS 20,0 for windows*.

Tabel 4.5
Hasil Uji Independent Sampel Test

| Group Statistics | | | | | |
|------------------|-----------------|----|-------|----------------|-----------------|
| | Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Hasil Berhitung | Kelas 3 Hanafi | 31 | 82.26 | 15.537 | 2.791 |
| | Kelas 3 Hambali | 20 | 43.50 | 22.542 | 5.041 |

| | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|-----------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | Lower | Upper |
| Hasil Berhitung | 2.902 | .095 | 7.277 | 49 | .000 | 38.758 | 5.326 | 28.055 | 49.461 |
| g | | | 6.727 | 30.610 | .000 | 38.758 | 5.762 | 27.001 | 50.515 |

Berdasarkan tabel di atas menyajikan data uji t-test yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari peningkatan skor siswa kelas eksperimen (Mean = 82,26) dan kelas kontrol (Mean = 43,50) dengan sig (2-tailed) = 0,000 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Dapat dilihat bahwa adanya perbedaan signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka disimpulkan terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari.

4.4 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Pembahasan yang dijelaskan dalam hasil penelitian ini berdasarkan dari hasil uji penelitian dan pengolahan data di lapangan. Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Islam Azhari, dengan sampel sebanyak 51 siswa terhadap dua kelas. Pengolahan data diperoleh berdasarkan dengan penyebaran tes di kelas eksperimen menggunakan media *multiply card* dan kelas control tanpa menggunakan media *multiply card*. Data yang diperoleh berdasarkan 20 pertanyaan tes dengan 51 responden yang telah di uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Keterampilan berhitung menggunakan media *multiply card* = 75,1 berkategori baik
2. Keterampilan berhitung tanpa menggunakan media *multiply card* = 40,4 berkategori kurang baik
3. Pengaruh penggunaan media *multiply card* = Sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control.

Pada pembahasan ini akan dikaji terhadap perbedaan hasil keterampilan berhitung siswa sebelum dilaksanakan penelitian dan sesudah dilaksanakan penelitian media *multiply card*. Peneliti memberikan tes di kelas eksperimen kepada siswa dengan memperoleh jumlah siswa berkategori sangat baik 9 siswa (64%), berkategori baik 17 siswa (121%), berkategori cukup 5 siswa (36%), berkategori kurang 0 siswa (0%), dan berkategori kurang sekali 0 siswa (0%).

Sedangkan peneliti menyebar tes di kelas kontrol kepada siswa dengan memperoleh jumlah siswa berkategori 0 siswa (0%), berkategori baik 4 siswa

(29%), berkategori cukup 4 siswa (29%), berkategori kurang 7 siswa (50%), dan berkategori kurang sekali 4 siswa (29%).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:898), *multiply* adalah alat untuk bermain, benda atau sesuatu untuk dimainkan. Pengertian game ini menitikberatkan pada makna game sebagai media konkrit. Media bahannya adalah media kartu (*Card*).

Menurut Sadiman (dalam Komariyah 2010:79), permainan mengacu pada persaingan (perkalian) antara satu pemain dengan pemain lain menurut aturan tertentu. Menjelaskan elemen dalam game seperti tujuan permainan, alat permainan (perlengkapan permainan dan kerajinan), dan cara bermain kartu.

Menurut Septiani (2021) Kelebihan dari media pembelajaran *multiply card* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bahan untuk membuat media mudah diperoleh.
- 2) Media dengan menggunakan kartu menarik perhatian siswa.
- 3) Ukuran yang sesuai dengan karakter siswa.
- 4) Warna yang menarik.
- 5) Dapat menumbuhkan kerja sama dan kekompakan antarsiswa.

Menurut Septian (2021) kelemahan dari menggunakan media pembelajaran *multiply card* sebagai pembelajaran, yaitu :

- 1) Bahan terbuat dari kertas sehingga mudah sobek jika terkena air.
- 2) Jumlah kartu yang banyak memungkinkan siswa bingung dalam penggunaannya.

- 3) Jika tidak memperhatikan aturan main dapat terjadi kesalahan pemasangan kartu.

4.5 Keterbatasan Penelitian

Pada Penelitian ini terdapat keterbatasan yang belum dapat dijangkau oleh penelitian baik pada aspek penulisan, pengumpulan data, dan analisis data.

Keterbatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya mengambil satu variabel independen, yaitu keterampilan berhitung. Karena masih banyak terdapat rendahnya keterampilan berhitung siswa.
- 2) Objek dalam penelitian ini hanya diteliti tentang pengaruh media pembelajaran *multiply card* terhadap keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap temuan-temuan selama penelitian, maka diperoleh kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *multiply card* berpengaruh terhadap keterampilan berhitung siswa.

Penggunaan media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berhitung.

2. Keterampilan berhitung siswa yang menggunakan *multiply card* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai tes keterampilan berhitung yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan media *multiplay card*.

3. Mode pembelajaran berbasis *multiply card* dapat menjadi alternative inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Media ini membantu guru dalam menjeaskan konsep berhitung secara konkret dan mudah dipahami sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui hubungan yang signifikan Antara pengaruh penggunaan Model *Multiplay Card*

terhadap keterampilan berhitung siswa kelas III Sd swasta islam azhari, maka saran penelitian ini, yaitu :

- 1) Bagi guru, hendaknya menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan Model *Multiplay Card*.. Sehingga penerapan media ini lebih menarik dan lebih bagus, serta dapat menunjang tercapainya peningkatan kualitas pembelajaran.
- 2) Bagi penulis, diharapkan menggunakan mata pelajaran lain, sehingga dapat terlihat apakah Model *Multiplay Card* dapat berhasil jika diterapkan pada pembelajaran selain matematika agar dapat merangsang kemampuan minat membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, 2018. *Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi*. Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah Vol. 3 No. 2 Th. 2018 (Page 139-144).
- Ai Tusi Fatimah. (2018). *Koneksi Matematis Pada Konsep Ekonomi*. Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA) Vol. 2 No. 2, Hal, 108-116, Maret 2018.
- Aisyah, dkk. 2023. *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. Vol. 1, No. 2, Hal. 01-17.
- Almira, 2020. *Pembelajaran Matematika Sd Dengan Menggunakan Media Manipulatif*. Vol. VI, No. 1, Hal. 73-89.
- Anggraini, M. 2021. *Analisis Keberhasilan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Melalui Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 5. Hal 3013.
- Ating, dkk. 2018. *Permainan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas Rendah SD Kupang Bondowoso*. Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JFKDIP), Hal. 74-83.
- Cahyaningtyas, Y. 2016. *Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV mi Miftahul Huda Kecamatan Mijen*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Citra, dkk. 2020. *Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas II SDN Bojo Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurnal PGSD. Hal. 109-116.
- Depdiknas, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", (Indonesia: Gramedia Pustaka, 2008), hlm. 235.
- Elan, dkk. 2017. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*. Jurnal Paud Agapedia, Vol. 1, No.1, Hal. 66-75
- Elis, Ai; Sutrisno; Maulina, Lin. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Fishing Game di TK*

- Pertiwi Dinas Perkebunan Pontianak. *Jurnal Edukasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 44-52.
- Fernando, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. .
- Haris, F., dkk. 2021. *Pengembangan Media Kereta Pembagi Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas Ii C Mi Pgm Kota Cirebon*. Vol. 02, No. 1, Hal. 65-81.
- Isran & Rohani, 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249.
- Jhon, dkk., 2022. Pendidikan jendela dunia. *Jurnal visi pengabdian kepada masyarakat*. Vol. 4, No. 2, Hal. 69-77.
- Maesaroh, Maya; Sumardi; Nur, Lutfi. 2019. *Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya*. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 61-75.
- Meria, dkk. 2022. *Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*. Vol. 3, No. 3, Hal. 636-646.
- Nilu Kesumawati. (2018). *Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika*. Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika 2008.
- Nur, M., dkk. 2021. *Peningkatan Keterampilan Berhitung Permulaan 1-6 Melalui Permainan Dadu*. Hal. 122.
- Nurnita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Misykat*, Vol.3, No. 1. Hal. 173.
- Prabawati, A. 2016. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: Andi.
- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Kencana.
- Rahayu, Kariadinata & Maman, Abdurrahman. 2012. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rinto & Lasia, 2021. *Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika*. Vol. 1, No. 1 Hal. 33-40.

- Safitri, dkk. 2021. *Pengembangan Permainan Multiply Card Sebagai Media Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa Kelas IV MI An-Nizham Kota Jambi (Doctoral Dissertation, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).*
- Sanjaya, W.2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Bandung: Rosdakarya.
- Septi, dkk. 2021. *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah.* Jurnal Edukasi dan Sains. Vol. 3, No. 2, Hal. 289-298.
- Siti & Darmawati. 2024. *Peningkatan Keterampilan Berhitung Melalui Penggunaan Alat Peraga Pada Materi Penjumlahan Bilangan Untuk Siswa Kelas II SD 060913 Medan Tembung.* Vol. 4, No. 4, Hal 13676-13684.
- Siti Mawaddah dan Ratih Maryanti, “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning),” Edumat : Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4, No. 1, 2020, hal. 79.
- Siti, dkk. 2023. *Hubungan Permainan Congkak Terhadap Keterampilan Berhitung Anak Raudhatul Athfal An-Namir Rantauprapat.* Vol. 2, No. 1, Hal. 28-41.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Tri, W., W. 2021. *Terampil Berhitung Cepat Dengan Metode Drill Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Sekolah Dasar.* Vol. 1, No. 2, Hal 114-121.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Silabus

Sekolah : SD Swasta Islam Azhari
Kelas / Semester : III (Tiga) / I (Satu)
Mata Pelajaran : Matematika

Kompetensi Inti :

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
- 3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Nilai Karakter | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|--|---|--|--|---------------|---|
| 3.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan keterampilan berhitung 3.1.1 Membuat penyelesaian dari soal-soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan menggunakan media <i>Multiply</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menyelesaikan permasalahan dari soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan | <ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalisme • Mandiri | <ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami perkalian • Menyelesaikan soal cerita dengan perkalian bilangan puluhan. | <ul style="list-style-type: none"> • Sikap • Pengetahuan • Keterampilan | 24 JP | <ul style="list-style-type: none"> • Buku • Media <i>Multiply Card.</i> |

| | | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--|--|
| <i>Card.</i> | puluhan menggunakan media <i>Multiply Card.</i> | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--|--|

Medan, 16 November 2024

Wali Kelas III



Diyan

Diyan Maghfira Syafitri

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Swasta Islam Azhari

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : III (tiga) / 1 (satu)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan keterampilan berhitung | 3.1.1 Membuat penyelesaian dari soal-soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan menggunakan media <i>Multiply Card</i> . |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Siswa mampu menyelesaikan permasalahan dari soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan menggunakan media *Multiply Card*.

D. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Waktu |
|-------------|---|----------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2) Guru memeriksa kehadiran siswa. 3) Guru menyiapkan kondisi siswa | 10 Menit |

| | | |
|----------------------|---|----------|
| | <p>dengan menyanyikan lagu singkat.</p> <p>4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan hari ini.</p> <p>5) Guru menyampaikan manfaat pelajaran yang akan dipelajari pada kehidupan sehari-hari</p> | |
| Kegiatan Inti | <p>1) Guru meminta siswa menyiapkan buku matematika.</p> <p>2) Siswa diminta untuk memperhatikan guru mengenai media <i>Multiplay Card</i> yang diajarkan untuk</p> | 50 Menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>pelajaran perkalian bilangan puluhan.</p> <p>3) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai media tersebut.</p> <p>4) Siswa diminta memperhatikan guru yang akan menjelaskan soal cerita berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan menggunakan media.</p> <p>5) Siswa mencermati dan mempraktikan soal cerita perkalian bilangan puluhan menggunakan media.</p> <p>6) Guru memilih siswa secara acak untuk</p> | |
|--|--|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <p>menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan dengan media.</p> <p>7) Kemudian setiap siswa diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) perkalian bilangan puluhan.</p> <p>8) Guru mengkondisikan siswa untuk memulai mengerjakan LKPD perkalian bilangan puluhan.</p> <p>9) Siswa mengerjakan LKPD untuk penilaian.</p> <p>10) Siswa</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|------------------|---|---------|
| | mengumpulkan lembar kerja peserta didik (LKPD). | |
| Penutupan | <p>1) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.</p> <p>2) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar pertemuan ini.</p> <p>3) Guru dan siswa melaksanakan refleksi tentang 2 hal yaitu :</p> <p>a. Apa yang sudah dipelajari hari ini?</p> <p>b. Apakah sudah memahami cara mudah</p> | 10 enit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>untuk belajar perkalian bilangan puluhan?</p> <p>4) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>5) Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing</p> | |
|--|--|--|

E. PENILAIAN

- 1) Penilaian Sikap : Pengamatan selama berdiskusi
- 2) Penilaian Pengetahuan : Menyebutkan cara-cara beristirahat
- 3) Penilaian Keterampilan : Menyampaikan Pendapat



Medan, 16 November 2024

Wali Kelas III

Diyan Maghfira Syafitri

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Swasta Islam Azhari

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : III (tiga) / 1 (satu)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan keterampilan berhitung | 3.1.1 Membuat penyelesaian dari soal-soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan menggunakan media <i>Multiply Card</i> . |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Siswa mampu menyelesaikan permasalahan dari soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan menggunakan media *Multiply Card*.

D. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Waktu |
|-------------|---|----------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2) Guru memeriksa kehadiran siswa. 3) Guru menyiapkan | 10 Menit |

| | | |
|----------------------|---|----------|
| | <p>kondisi siswa dengan menyanyikan lagu singkat.</p> <p>4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan hari ini.</p> <p>5) Guru menyampaikan manfaat pelajaran yang akan dipelajari pada kehidupan sehari-hari</p> | |
| Kegiatan Inti | <p>1) Guru meminta siswa menyiapkan buku matematika.</p> <p>2) Siswa diminta untuk memperhatikan</p> | 50 Menit |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>guru mengenai media <i>Multiplay Card</i> yang diajarkan untuk pelajaran perkalian bilangan puluhan.</p> <p>3) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai media tersebut.</p> <p>4) Siswa diminta memperhatikan guru yang akan menjelaskan soal cerita berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan menggunakan media.</p> <p>5) Siswa mencermati dan mempraktikan soal cerita perkalian bilangan</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <p>puluhan</p> <p>menggunakan</p> <p>media.</p> <p>6) Guru memilih siswa secara acak untuk menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan perkalian bilangan puluhan dengan media.</p> <p>7) Kemudian setiap siswa diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) perkalian bilangan puluhan.</p> <p>8) Guru mengkondisikan siswa untuk memulai mengerjakan</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|------------------|--|----------|
| | <p>LKPD perkalian bilangan puluhan.</p> <p>9) Siswa mengerjakan LKPD untuk penilaian.</p> <p>10) Siswa mengumpulkan lembar kerja peserta didik (LKPD).</p> | |
| Penutupan | <p>1) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.</p> <p>2) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar pertemuan ini.</p> <p>3) Guru dan siswa melaksanakan refleksi tentang 2 hal yaitu :</p> | 10 Menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>a. Apa yang sudah dipelajari hari ini?</p> <p>b. Apakah sudah memahami cara mudah untuk belajar perkalian bilangan puluhan?</p> <p>4) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>5) Siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing</p> | |
|--|--|--|

E. PENILAIAN

- 1) Penilaian Sikap : Pengamatan selama berdiskusi

- 2) Penilaian Pengetahuan : Menyebutkan cara-cara beristirahat
- 3) Penilaian Keterampilan : Menyampaikan Pendapat

Medan, 16 November 2024

Wali Kelas III



A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Diyan', is written on the page.

Diyan Maghfira Syafitri

Lampiran 4

LEMBAR KERJA SISWA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : III

Nama :

Petunjuk Soal :

- 1) Bacalah doa terlebih dahulu dengan teliti.
 - 2) Isilah soal essay tersebut dengan benar!
1. Pada saat panen, kakek ingin menjual mangga-mangganya ke pasar. Kakek membungkusnya menjadi 37 kantong. Tiap kantongnya berisi 8 butir manga. Berapakah jumlah keseluruhan mangga milik kakek yang dibawa atau dijual di pasar?
 - a. 296
 - b. 150
 - c. 432
 - d. 333
 2. 3×10 dapat ditulis menjadi kalimat penjumlahan berulang, yaitu
 - a. $10 + 10 + 10$
 - b. 30
 - c. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
 - d. 60
 3. Terdapat 17 kotak permen di toko makmur. Setiap kotak berisi 6 permen. Berapa banyak persediaan permen di toko makmur?
 - a. 222
 - b. 102
 - c. 540
 - d. 100

4. $18 \times 5 =$
- a. 60
b. 90
- c. 75
d. 50
5. Pak Badru akan membuat 13 buah kandang bebek. Setiap kandangnya membutuhkan kayu sebanyak 14 potong. Berapakah kayu yang dibutuhkan pak Badru untuk membuat semua kandang bebek tersebut?
- a. 690
b. 234
- c. 182
d. 212
6. $8 \times 8 \times 4 = (\dots \times \dots) \times \dots = \dots$
- a. $(8 \times 8) \times 4 = 256$
b. $(4 \times 8) \times 8 = 255$
- c. $(4 \times 4) \times 8 = 128$
d. $(4 \times 4) \times 4 = 64$
7. Kayla memiliki pohon mangga sebanyak 2 pohon. Setiap pohon berbuah sebanyak 16 buah mangga. Berapa banyak buah mangga yang dimiliki Kayla?
- a. 40
b. 12
- c. 42
d. 32
8. $25 \times \dots = 100$
- Isilah titik-titik di atas dengan angka yang tepat.
- a. 2
b. 8
- c. 4
d. 5
9. Bu Putri membeli 5 kardus air kemasan. Jika setiap kardus berisi 8 botol air kemasan. Berapa banyak air kemasan yang dibeli bu Putri?
- a. 10
c. 30

20. Murid kelas tiga membentuk kelompok belajar. Tiap kelompok terdiri dari 10 orang. Berapa jumlah murid kelas tiga tersebut jika di kelas itu terdapat 9 kelompok belajar?

a. 19

c. 80

b. 9

d. 90

Lampiran 5

Hasil Evaluasi Kelas Eksperimen

Lampiran 2

LEMBAR KERJA SISWA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : III

Nama : Zhafran

100

Petunjuk Soal :

1. Bacalah doa terlebih dahulu dengan teliti.
 2. Isilah soal essay tersebut dengan benar!
1. Pada saat panen, kakek ingin menjual mangga-mangganya ke pasar. Kakek membungkusnya menjadi 37 kantong. Tiap kantongnya berisi 8 butir manga. Berapakah jumlah keseluruhan mangga milik kakek yang dibawa atau dijual di pasar?
 a. 296 c. 432
 b. 150 d. 333
 2. 3×10 dapat ditulis menjadi kalimat penjumlahan berulang, yaitu
 a. $10 + 10 + 10$
 b. 30
 c. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
 d. 60
 3. Terdapat 17 kotak permen di toko makmur. Setiap kotak berisi 6 permen. Berapa banyak persediaan permen di toko makmur?
 a. 222 c. 540
 b. 102 d. 100

4. $18 \times 5 =$

- a. 60
b. 90
c. 75
d. 50

5. Pak Badru akan membuat 13 buah kandang bebek. Setiap kandangnya membutuhkan kayu sebanyak 14 potong. Berapakah kayu yang dibutuhkan pak Badru untuk membuat semua kandang bebek tersebut?

- a. 690
b. 234
c. 182
d. 212

6. $8 \times 8 \times 4 = (\dots \times \dots) \times \dots = \dots$

- a. $(8 \times 8) \times 4 = 256$
b. $(4 \times 8) \times 8 = 255$
c. $(4 \times 4) \times 8 = 128$
d. $(4 \times 4) \times 4 = 64$

7. Kayla memiliki pohon mangga sebanyak 2 pohon. Setiap pohon berbuah sebanyak 16 buah mangga. Berapa banyak buah mangga yang dimiliki Kayla?

- a. 40
b. 12
c. 42
d. 32

8. $25 \times \dots = 100$

Isilah titik-titik di atas dengan angka yang tepat.

- a. 2
b. 8
c. 4
d. 5

9. Bu Putri membeli 5 kardus air kemasan. Jika setiap kardus berisi 8 botol air kemasan. Berapa banyak air kemasan yang dibeli bu Putri?

- a. 10
b. 20
c. 30
d. 40

50

20. Murid kelas tiga membentuk kelompok belajar. Tiap kelompok terdiri dari 10 orang. Berapa jumlah murid kelas tiga tersebut jika di kelas itu terdapat 9 kelompok belajar?

a. 19

b. 9

c. 80

~~d. 90~~

$$20 \times 5 = \underline{\underline{100}}$$

4. $18 \times 5 =$

a. 60

c. 75

b. 90

d. 50

5. Pak Badru akan membuat 13 kandang bebek. Setiap kandangnya membutuhkan kayu sebanyak 14 potong. Berapakah kayu yang dibutuhkan pak Badru untuk membuat semua kandang bebek tersebut?

a. 690

b. 182

b. 234

d. 212

6. $8 \times 8 \times 4 = (\dots \times \dots) \times \dots = \dots$

a. $(8 \times 8) \times 4 = 256$

c. $(4 \times 4) \times 8 = 128$

b. $(4 \times 8) \times 8 = 255$

d. $(4 \times 4) \times 4 = 64$

7. Kayla memiliki pohon mangga sebanyak 2 pohon. Setiap pohon berbuah sebanyak 16 buah mangga. Berapa banyak buah mangga yang dimiliki Kayla?

a. 40

c. 42

b. 12

d. 32

8. $25 \times \dots = 100$

Isilah titik-titik di atas dengan angka yang tepat.

a. 2

c. 4

b. 8

d. 5

9. Bu Putri membeli 5 kardus air kemasan. Jika setiap kardus berisi 8 botol air kemasan. Berapa banyak air kemasan yang dibeli bu Putri?

a. 10

c. 30

b. 20

d. 40

15. Terdapat 15 kardus jajanan di toko makmur. Setiap kardus berisi 6 jajanan.

Berapa banyak persediaan kardus jajanan di toko makmur?

- a. 90
 b. 75
 c. 200
 d. 99

16. Saat panen semangka, Pak Budi ingin menjual semangkanya ke pasar. Pak Budi membungkusnya menjadi 25 kantong. Tiap kantongnya berisi 10 butir semangka. Berapakah jumlah keseluruhan semangka milik Pak Budi yang dibawa atau dijual di pasar?

- a. 211
 b. 250
 c. 300
 d. 321

17. Nenek memiliki 10 keranjang buah jeruk. Tiap keranjang berisi 5 buah jeruk.

Berapa banyak buah jeruk nenek?

- a. 5
 b. 15
 c. 45
 d. 50

18. Bunga mendapatkan tugas untuk membeli pulpen yang akan ditempatkan di ruang koperasi SD Swasta Islam Cahaya Azhari. Ruang koperasi tersebut memiliki 10 keranjang. Setiap keranjang hanya cukup 30 pulpen. Berapakah buku yang harus dibeli Bunga agar keranjang tersebut terisi penuh?

- a. 200
 b. 100
 c. 300
 d. 400

19. $8 + 8 + 8 + 8 + 8 = \dots$

- a. 8×6
 b. 8×5
 c. 8×4
 d. 8×3

Lampiran 7

Tabulasi Nilai Tes Keterampilan Berhitung Dengan Menggunakan Media

Mutyplay Card

| No | Nama | Nilai |
|----|------------|-------|
| 1 | Aina | 80 |
| 2 | Alfarezel | 85 |
| 3 | Alfi | 75 |
| 4 | Alika | 80 |
| 5 | Annisa | 90 |
| 6 | Aqila | 80 |
| 7 | Azka | 50 |
| 8 | Bilqis | 55 |
| 9 | Bunga | 100 |
| 10 | Febian | 75 |
| 11 | Falisha | 80 |
| 12 | Hanif | 85 |
| 13 | Hakam | 90 |
| 14 | Kinaya | 90 |
| 15 | Faiz | 75 |
| 16 | Aufa | 100 |
| 17 | Rizky | 50 |
| 18 | Zahra | 60 |
| 19 | Rafardhan | 100 |
| 20 | Raffasya | 70 |
| 21 | Rahmat | 100 |
| 22 | Rifqy | 100 |
| 23 | April | 80 |
| 24 | Abbas | 100 |
| 25 | Salwa | 80 |
| 26 | Fakhira | 60 |
| 27 | Naura | 100 |
| 28 | El Zhafran | 100 |
| 29 | Tasya | 100 |
| 30 | Yani | 85 |
| 31 | Nadin | 75 |

Lampiran 8

Tabulasi Nilai Tes Keterampilan Berhitung Tanpa Menggunakan Media

Multiply Card

| No | Nama | Nilai |
|-----|---------|-------|
| 1. | Abizar | 50 |
| 2. | Aura | 40 |
| 3. | Azam | 60 |
| 4. | Della | 85 |
| 5. | Diki | 25 |
| 6. | Fadli | 40 |
| 7. | Fadhil | 40 |
| 8. | Haliff | 20 |
| 9. | Jefri | 80 |
| 10. | Madan | 20 |
| 11. | Masitah | 35 |
| 12. | Nisa | 45 |
| 13. | Raka | 45 |
| 14. | Raihan | 80 |
| 15. | Rapa | 35 |
| 16. | Reyhan | 30 |
| 17. | Rizky | 30 |
| 18. | Sari | 15 |
| 19. | Stella | 15 |
| 20. | Zahra | 80 |

Lampiran 10

1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| VAR00001 | .160 | 20 | .192 | .927 | 20 | .134 |
| VAR00002 | .173 | 20 | .117 | .894 | 20 | .032 |

a. Lilliefors Significance Correction

2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Berhitung

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 2.902 | 1 | 49 | .095 |

ANOVA

Berhitung

| | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|----------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Between Groups | 18261.888 | 1 | 18261.888 | 52.958 | .000 |
| Within Groups | 16896.935 | 49 | 344.835 | | |
| Total | 35158.824 | 50 | | | |

Lampiran 11

Hasil Uji Independent Sampel Test

Group Statistics

| | Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-----------------|-----------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Hasil Berhitung | Kelas 3 Hanafi | 31 | 82.26 | 15.537 | 2.791 |
| | Kelas 3 Hambali | 20 | 43.50 | 22.542 | 5.041 |

Independent Samples Test

| | Levene's Test for Equality of Variances | t-test for Equality of Means | | | | | | | | |
|-----------------|---|------------------------------|------|-------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Hasil Berhitung | Equal variances assumed | 2.902 | .095 | 7.277 | 49 | .000 | 38.758 | 5.326 | 28.055 | 49.461 |
| | Equal variances not assumed | | | 6.727 | 30.610 | .000 | 38.758 | 5.762 | 27.001 | 50.515 |

Lampiran 12

DOKUMENTASI







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 139 SKS

IPK= 3.73

| Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi | Judul yang Diajukan | Disahkan oleh Dekan Fakultas |
|--|---|--|
|  | Pengaruh Media Pembelajaran <i>Multiply Card</i> Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari |  |
| | Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa | |
| | Pengaruh Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2024
Hormat Pemohon


Andini Diyah Pratiwi

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2024
Hormat Pemohon,


Andini Diyah Pratiwi

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3356/ IL3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Andini Diyah Pratiwi**
N P M : 1802090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari**

Pembimbing : **Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **31 Oktober 2025**

Medan, 28 Rabi'ul Akhir 1446 H
31 Oktober 2024 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkp@umhu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 06 Bulan Desember Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Andini Diyah Pratiwi
 NPM : 1802090130
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 06 Bulan Desember Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari
Revisi / Perbaikan :

| No | Uraian/Saran Perbaikan |
|----|--|
| 1. | Belum ada media <i>Multiply Card</i> ny / Belum ada gambar media <i>Multiply Card</i> |
| 2. | Belum ada dokumentasi pada observasi awal |
| 3. | Indikator penelitiannya harus sinkron dengan bab II, Bab III, dan harus sinkron dengan instrumen penelitiannya |

Medan, Desember 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Andini Diyah Pratiwi
 NPM : 1802090130
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* Terhadap Keterampilan Berhitung Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Azhari

Pada hari Jum'at, tanggal 06 Desember, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkp@umma.ac.id



SURAT KETERANGAN

Pada hari ini Jumat, 06 bulan Desember 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Medan, Januari 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamuataikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Andini Diyah Pratiwi
NPM : 1802090130
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pertinggal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Andini Diyah Pratiwi
 NPM : 1802090130
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media pembelajaran *Multiply Card* terhadap Keterampilan Berhitung dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III SD Swasta Islam Cahaya Azhari

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2025
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Andini Diyah Pratiwi

ANDINI DIYAH PRATIWI : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIPLY CARD TERHADAP KETERAMPILAN BERHITUNG
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III SD
SWASTA ISLAM AZHARI

ORIGINALITY REPORT

| | | | |
|--------------------------------|--------------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| 16% SIMILARITY INDEX | 16% INTERNET SOURCES | 10% PUBLICATIONS | 9% STUDENT PAPERS |
|--------------------------------|--------------------------------|----------------------------|-----------------------------|

PRIMARY SOURCES

| | | |
|-----------|---|----------------|
| 1 | repository.umsu.ac.id Internet Source | 9% |
| 2 | repository.uin-suska.ac.id Internet Source | 1% |
| 3 | eprints.walisongo.ac.id Internet Source | 1% |
| 4 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | repository.metrouniv.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source | < 1% |
| 7 | Submitted to Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong Student Paper | < 1% |
| 8 | eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source | < 1% |
| 9 | Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper | < 1% |
| 10 | e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source | < 1% |

| | | |
|----|---|-------|
| 11 | Siti Solikah, Lisa Virdinarti Putra. "Keefektifan Model Pembelajaran Example Non Example dengan Pendekatan Realistik pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SDN Ngempon 2", <i>Journal on Education</i> , 2023 Publication | < 1 % |
| 12 | ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source | < 1 % |
| 13 | eprints.uny.ac.id Internet Source | < 1 % |
| 14 | Mochammad Agung Setiawan, Hasan Ubaidillah, Vera Firdaus, Kumara Adji Kusuma. "Meningkatkan Kinerja Karyawan di Indonesia: Studi tentang Determinan dan Implikasinya", <i>Jurnal Pemberdayaan Ekonomi dan Masyarakat</i> , 2024 Publication | < 1 % |
| 15 | Nurul Aisyah. "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik", <i>Cakrawala: Jurnal Pendidikan</i> , 2020 Publication | < 1 % |
| 16 | Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper | < 1 % |
| 17 | etd.uinsyahada.ac.id Internet Source | < 1 % |
| 18 | jurnal.jurmat.com Internet Source | < 1 % |

| | | |
|----|--|-------|
| 19 | Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper | < 1 % |
| 20 | etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source | < 1 % |
| 21 | Dian Darlina Sari, Arismunandar Arismunandar, Muhammad Irfan. "Hubungan Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa SD Gugus III Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone", Journal on Education, 2024 Publication | < 1 % |
| 22 | Lina Falah, Eni Setyowati, H. Akhyak. "The influence of video-based media multiplication boards in improving mathematics learning outcomes for MI plus grade II students Al- Istighotsah Tulungagung", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2022 Publication | < 1 % |
| 23 | id.123dok.com Internet Source | < 1 % |
| 24 | pdfcoffee.com Internet Source | < 1 % |
| 25 | Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper | < 1 % |
| 26 | idr.uin-antasari.ac.id Internet Source | < 1 % |
| 27 | repository.unsri.ac.id Internet Source | < 1 % |
| 28 | www.filebuku.com Internet Source | < 1 % |

< 1 %

29 Novia Kusumaningrum, Honest Ummi Kaltsum. "Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022
Publication

< 1 %

30 repository.umsu.ac.id
Internet Source

< 1 %

31 repository.usd.ac.id
Internet Source

< 1 %

32 id.scribd.com
Internet Source

< 1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

RIWAYAT HIDUP



I. Identitas Mahasiswa

Nama : Andini Diah Pratiwi
Npm : 1802090130
Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 16 April 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak ke : 1 dari 2 Bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Jl. Bilal Dalam Gg Buntu I
Email : andinidiah16@gmail.com

II. Nama Orang Tua

Ayah : Supandi Ragil Pamungkas
Ibu : Sumarni

III. Pendidikan

1. SD Muhammadiyah 02 Medan (Lulusan Tahun 2012)
2. SMP Muhammadiyah 57 Medan (Lulusan Tahun 2015)
3. SMA Swasta Pertiwi (Lulusan Tahun 2018)
4. Tahun 2018 tercatat sebagai Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

