

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL  
BERBASIS *BLOOKET* TERHADAP PEMAHAMAN  
KONSEP PERKALIAN PADA SISWA KELAS III  
SDS MUHAMMADIYAH 13 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

**WENNI JUNIARTI**  
**NPM. 2202090115**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

**2026**



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:


Nama : Wenni Juniarti  
NPM : 2202090115  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III Sds Muhammadiyah 13 Medan

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

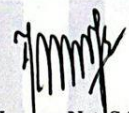
Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

  
Dr. Hj. Svamsuyunita, M.Pd.

Sekretaris

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

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Wenni Juniarti  
NPM : 2202090115  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

sudah layak disidangkan.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hi. Svamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Wenni Juniarti  
NPM : 2202090115  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

Nama Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
2/2-2026	Perbaikan Bab 4		
4/2-2026	Perbaikan hasil Pengumpulan Data		
7/2-2026	Perbaikan Keterbatasan Penelitian		
10/2-2026	Perbaikan Bab 5		
14/2-2026	Perbaikan Daftar Pustaka		
23/2-2026	Penambahan Lampiran		
24/2-2026	Acc Sidang		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, Februari 2026  
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, 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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Wenni Juniarti  
NPM : 2202090115  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.**” 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, Februari 2026  
Yang menyatakan



Wenni Juniarti  
NPM. 2202090115

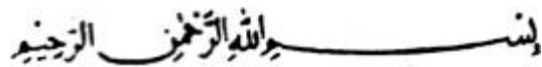
## ABATRAK

**Wenni Juniarti. NPM 2202090115. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes pretest dan posttest kepada siswa. Selanjutnya, data diperoleh dianalisis menggunakan uji Independent Sampel T-test. Hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *blooket* terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang menyatakan nilai signifikansi 0,028 yang dimana lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga hipotesis diterima dan berpengaruh. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest dengan demikian terdapat pengaruh media pembelajaran digital berbasis *blooket* terhadap pemahaman konsep perkalian siswa pada kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

Kata Kunci: *Blooket*, Pemahaman Konsep Perkalian, Matematika.

## KATA PENGANTAR



Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan berkat rahmat dan karunia Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan Skripsi Penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Blooket Terhadap Pemahaman Konsep Pererkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan** “ Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu peneliti, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua peneliti ayahanda **Sunardi S.Pd.** dan ibunda tercinta **Ngatinem** yang telah membesarkan peneliti dengan kasih sayang, memotivasi, dan dengan do'a kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya serta berkorban untuk peneliti baik secara moril maupun materil. meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa bicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu tersimpan doa dan harapan yang tak pernah putus untuk penulis. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk selesainya skripsi ini, adalah bagian dari doa dan harapan kalian. Terima kasih atas segala pengorbanan, restu, dan kebahagiaan yang telah kalian berikan.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih 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 Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.** selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing peneliti dan memberikan masukan maupun arahan
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

8. Terima kasih kepada Orang Tua Wali ayah Supriadi dan ibunda Sugini yang ikut serta merawat dan membesarkan penulis sejak kecil kalian adalah pelabuhan dan rumah bagi penulis, kalian tidak hanya menjadi orang tua wali melainkan telah penulis anggap seperti orang tua kandung sendiri. Setiap langkah dan impian penulis, selalu kalian usahakan dengan segenap jiwa. Kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan tiada henti dari kalian yang telah menghantarkan penulis hingga titik ini. Tanpa doa dan dukungan yang selalu kalian berikan. Mungkin penulis tidak akan mampu melangkah sejauh ini.
9. Terima kasih kepada kakak tercinta, **dr. Dewi Romadhani** dan **dr. Mega Anggraini** yang selalu mendoakan dan mendukung serta memotivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian selalu menjadi tempat berbagi cerita, tempat pulang saat lelah, dan sumber semangat dalam setiap proses yang penulis jalani.
10. Terima kasih kepada adik penulis **Levyana Putri**, yang senantiasa menjadi pelengkap dinamika dalam hidup penulis. Di balik segala kekeraskepalaan dan tingkah laku yang menguji kesabaran, kamu adalah sosok yang mengajari penulis banyak hal tentang artii menerima dan menyayangi. Sebagai seorang kakak, kamu amanah yang akan selalu penulis jaga. Kehadiranmu adalah motivasi tersendiri dalam setiap perjuangan ini.
11. Terima kasih kepada sahabat terbaik penulis **Salsabila** dan **Vera Faujiah Siregar**, perjumpaan kita dibangku perkuliahan adalah

anugrah yang tak pernah penulis duga. Kalian bukan hanya sekedar teman, melainkan sahabat yang selalu ada disetiap fase perjalanan hidup penulis. Kalian selalu menjadi pendengar setia penulis dan penopang utama yang mampu menerima setiap sisi baik dan buruk diri penulis tanpa pernah menghakimi. Kehadiran kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi yang tak ternilai selama masa-masa perkuliahan ini. Setiap tawa, setiap diskusi, dan setiap dukungan tulus yang kalian berikan telah menjadi penyemangat dalam menghadapi setiap tantangan akademis dan personal. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebahagiaan dan kesuksesan dalam setiap langkah hidupmu.

12. Terima kasih kepada diri sendiri sudah kuat dan tidak menyerah meskipun tidak selalu yakin dan mungkin tidak pandai menunjukkan perasaan, tapi tetap memilih untuk bertahan, berjalan, dan menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Semoga langkah ini menjadi bukti bahwa saya mampu.

Medan, Febuari 2026

Penulis

**Wenni Juniarti**  
**NPM. 2202090115**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	11
2.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran .....	12
2.1.1 Media <i>Blooket</i> .....	14
a. Pengertian Media <i>Blooket</i> .....	14
b. Manfaat Media <i>Blooket</i> .....	15
c. Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Blooket</i> .....	16
d. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Blooket</i> .....	18
2.1.2 Pemahaman Konsep Perkalian .....	24
a. Pengertian Pemahaman Konsep Perkalian .....	24

b. Indikator Pemahaman Konsep Perkalian .....	25
c. Karakteristik Pemahaman Konsep Perkalian .....	26
d. Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Perkalian .....	27
2.1.3 Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar .....	29
a. Pengertian Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar .....	29
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	30
2.3 Kerangka Konseptual .....	33
2.4 Hipotesis Penelitian.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	35
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	36
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	36
3.3 Populasi Dan Sampel.....	37
3.3.1 Populasi .....	37
3.3.2 Sampel .....	37
3.4 Variabel Penelitian .....	38
3.5 Defenisi Operasional Variabel.....	39
3.6 Instrumen Penelitian .....	40
3.6.1 Tes .....	40
A. Uji Validitas .....	44
B. Uji Reliabilitas.....	45
3.7 Teknik Analisis Data .....	46

3.7.1 Uji Persyarat Analisis .....	46
A. Uji Normalitas .....	46
B. Uji Homogenitas.....	47
3.7.2 Uji Hipotesis .....	47
3.7.3 Uji N-Gain .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	50
4.1.1 Uji Validitas.....	50
4.1.2 Uji Reliabilitas .....	51
4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Penelitian .....	52
4.1.4 Uji Normalitas .....	53
4.1.5 Uji Homogenitas.....	54
4.1.6 Uji Hipotesis .....	55
4.1.7 Uji N-Gain .....	56
4.2 Hasil Pembahasan .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPILRAN .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	67
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	73
Lampiran 3 Lembar Soal.....	78
Lampiran 4 Kunci Jawaban.....	80
Lampiran 5 Hasil Lembar Kerja (kelas eksperimen) .....	81
Lampiran 6 Hasil Lembar Kerja (kelas control) .....	91
Lampiran 7 Data Penelitian.....	101
Lampiran 8 Uji Validitas.....	102
Lampiran 9 Uji Reliabilitas .....	106
Lampiran 10 Uji Hipotesis dan Uji N-Gain .....	107
Lampiran 11 Dokumentasi Observasi.....	109
Lampiran 12 Dokumentasi Riset.....	110
Lampiran 13 K1 .....	111
Lampiran 14 K2 .....	112
Lampiran 15 K3 .....	113
Lampiran 16 Permohonan Izin Riset .....	114
Lampiran 17 Surat Keterangan Pihak Sekolah .....	115
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Proposal.....	116
Lampiran 19 Berita acara .....	117
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup.....	118

## DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 Nilai Ulangan Bulanan .....	4
TABEL 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	36
TABEL 3.2 Rincian Populasi .....	37
TABEL 3.3 Kategori Penilaian Pemahaman Belajar.....	41
TABEL 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	41
TABEL 3.5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain .....	49
TABEL 4.1 Hasil Uji Validitas.....	51
TABEL 4.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	52
TABEL 4.3 Data Penelitian (Pretes).....	52
TABEL 4.4 Data Penelitian (Posttest) .....	53
TABEL 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	54
TABEL 4.6 hasil Uji Homogenitas.....	55
TABEL 4.7 Hasil Uji Hipotesis .....	55
TABEL 4.8 Hasil Uji N-Gain .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Daftar/Login Blooket .....	19
Gambar 2.2 Tampilan Dashboard Blooket.....	20
Gambar 2.3 Guru Dapat Memberi Gambar Pada Cover Dan Memberi Judul Kuis Yang Ingin Dibuat .....	21
Gambar 2.4 Guru Dapat Membuat Soal Dan Jawaban .....	21
Gambar 2.5 Guru Dapat Memilih Permainan Yang Akan Dimainkan .....	21
Gambar 2.6 Guru Dapat Mengatur Waktu Dan Mulai Menjadi Host.....	22
Gambar 2.7 Guru Dapat Melihat Peserta Dan Memulai Permainan .....	22
Gambar 2.8 Bergabung Mengerjakan Kuis Pada Blooket .....	22
Gambar 2.9 Siswa Dapat Memilih Icon.....	23
Gambar 2.10 Tampilan Permainan Fishing Frenzy .....	23
Gambar 2.11 Tampilan Pemenang Utama .....	24
Gambar 2.12 Kerangka Konseptual .....	34

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut (Yusnita, 2022) Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk mencapai kesejahteraan dan kemajuan hidup. Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Proses pendidikan dapat dilaksanakan melalui jalur formal maupun nonformal. Salah satu bidang ilmu yang dipelajari dalam dunia pendidikan adalah matematika, yang menjadi mata pelajaran pokok di setiap jenjang sekolah. Pembelajaran matematika memiliki banyak manfaat karena konsep dan penerapannya dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan nyata. Berbagai inovasi dan pembaruan dalam sistem pendidikan terus dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat modern. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan yang memadai, sehingga mampu beradaptasi dan berperan aktif dalam kehidupan sosial yang semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi.

Menurut (Alpiana & Muhtarom, 2023) Sistem Pendidikan dalam Pasal 20 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan nasional yang berperan dalam peningkatan keterampilan dan karakter berdampak tentang bagaimana kehidupan bangsa dibentuk. Pada dasarnya kurikulum dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan dari peraturan perundang-undangan tersebut di atas. Salah satu aspek dalam pendidikan adalah

adanya pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dan pendidik dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang terjadi pada suatu lingkungan belajar dengan tujuan dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih baik.

Menurut (Munawaroh & Hadi, 2024) salah satu pembelajaran yang akan diperlukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari adalah pembelajaran matematika. matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis, sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. Maka tujuan adanya pembelajaran matematika adalah untuk memberikan bekal kepada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari agar dapat berpikir secara logis, kritis, analitis dan sistematis.

Menurut (Dewi Kesuma Nasution, 2023) menjelaskan bahwa berhitung merupakan keterampilan individu dalam merumuskan, mengenali, serta menerapkan konsep-konsep dasar matematika pada berbagai situasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, bahwa kemampuan berhitung mencakup kecakapan seseorang dalam menafsirkan dan merumuskan matematika dalam beragam konteks, yang meliputi penalaran matematis, penguasaan konsep, prosedur, serta fakta untuk menjelaskan dan memprediksi suatu kejadian sehingga mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Berpikir dalam konteks ini dimaknai sebagai kemampuan memahami dan menganalisis suatu pernyataan melalui operasi serta manipulasi simbol-simbol matematika yang

berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan dapat diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan.

Aktivitas siswa dalam belajar sangat penting dan sebaiknya dilakukan dengan bantuan alat atau media pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menggunakan kemampuan fisik dan mental mereka dalam fokus pada materi yang sedang dipelajari. (Nugroho et al., 2023) Bagi siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran pada saat mempelajari matematika maka siswa harus lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran tersebut supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga hasil belajar matematika siswa dapat lebih baik. Media merupakan segala sesuatu yang dipilih oleh pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan merangsang perasaan dan perhatian peserta didik agar terdorong motivasi dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak dimaksudkan mengganti pendidik mengajar melainkan menjadi pelengkap dan membantu pendidik dalam kegiatan mengajar. (Syifaun Nafisah & Yayang Furi Furnamasari, 2023)

Salah satu pokok bahasan yang dianggap sulit dalam matematika adalah perkalian. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil ulangan yang belum mencapai KKM = 70 dan melakukan observasi pada tanggal 5 November dengan guru wali kelas bersama siswa di SDS Muhammadiyah 13 Medan yang mengatakan bahwa perkalian itu sangat sulit. Kesulitan yang dialami dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami perkalian.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Bulanan 1 s/d 3 Siswa Kelas IIIA SDS Muhammadiyah 13 Medan T.A 2025/2026**

Bulan	Nilai	Jumlah Siswa	Frekuensi	Keterangan
Bulan Ke-1	70>	6 Siswa	33%	Tidak Tuntas
	70<	12 Siswa	67%	
Bulan Ke-2	70>	7 Siswa	39%	Tidak Tuntas
	70<	11 Siswa	61%	
Bulan Ke-3	70>	8 Siswa	44%	Tidak Tuntas
	70<	10 Siswa	56%	

Selain itu ada juga faktor lain yang berpengaruh pada hasil belajar siswa, yaitu dalam pembelajaran guru masih menggunakan pendekatan teaching center artinya bahwa guru menjadi sumber segala pengetahuan yang akan diterima dan diketahui oleh siswa. Maka dari itu diperlukan pemahaman atau proses yang cukup lama dalam menanamkan konsep tersebut. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan suatu pendekatan model pengajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa sehingga dapat diserap oleh siswa dengan mudah. (Mei et al., 2020)

Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan *game*, yaitu metode pembelajaran berbasis permainan. *Blooket* merupakan salah satu platform permainan edukatif yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan elemen kompetitif, visual menarik, dan pengalaman bermain yang seru. Penggunaan *Blooket* di kelas tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran,

sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian mereka terhadap materi. (Anggun Siska Pratiwi et al., 2025)

Media pembelajaran yang kedua adalah Pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran. Mata Pelajaran Matematika Mata Pelajaran ujian. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah belajar. Matematika pada setiap jenjang pendidikan memainkan peran penting karena dapat melatih berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, kreatif, dan adil Mahyudi. Matematika juga sebaiknya ilmu basic untuk ilmu-ilmu lain. Matematika merupakan dasar dari berbagai ilmu. Pelajaran dianggap pelajaran yang sulit dan susah bagi siswa. (Midya Yuli Amreta et al., 2023)

Kemampuan untuk meningkatkan belajar siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan masalah. Karena itu diperlukan pemahaman agar siswa mengerti dan mengetahui apa yang sedang dipelajari sehingga siswa dapat menerjemahkan, menginterpretasikan dan mengekstrapolasikan persoalan tersebut ke dunia sebenarnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran matematika di era

digital, dengan menyediakan bukti ilmiah tentang efektivitas media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan adaptif, serta memberikan kontribusi terhadap praktik pendidikan yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan siswa masa kini. (Rahmatyas, 2024)

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, adapun identifikasi masalah tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dalam pemahaman konsep perkalian
2. Kurang tersedianya media yang tepat yang digunakan guru saat mengajar. Guru menyatakan bahwa media masi kurang bervariasi guru biasa menggunakan media gambar dan mengajak siswa dalam penggunaan media. Apalagi di lingkungan kelas III yang termasuk kelas rendah.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan pada penelitian ini jelas dan terukur, maka diperlukan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan T.A 2025/2026

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah tersebut, adapun perumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *blooket* terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan pemarsalahan yang telah dirumuskan. Adapun tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *blooket* terhadap pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun alasan penggunaan media digital berbasis *blooket* tersebut dapat menumbuhkan minat anak untuk mendalami pemahaman konsep dalam belajar matematika, khususnya pada materi perkalian, merupakan kunci dasar siswa untuk memecahkan permasalahan pada tiap soal matematika. Hal ini dikarenakan perkalian merupakan dasar dari operasi matematika lainnya. Dengan menguasai dasar-dasar perkalian, siswa akan dapat memahami konsep-konsep matematika lainnya dengan lebih mudah. Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk

menguasai materi, tetapi dengan menggunakannya kembali dalam bentuk lain yang mudah dipahami, mampu berpendapat mengenai data dan mampu menerapkan konsep sesuai dengan tingkat pemahaman yang dimiliki siswa. (Widiastini, 2024)

Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mengakibatkan suasana belajar yang membosankan sehingga kurang maksimalnya penguasaan materi pada siswa. Hasil belajar yang kurang maksimal ini diketahui saat dilakukannya proses evaluasi pembelajaran. Sehingga sebagai pendidik, peneliti berkewajiban untuk mencari solusi mengatasi hal tersebut dengan cara memberikan gagasan baru kepada para guru membuat serta memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat guna. (Dian, 2024)

Dalam penelitian yang menyelidiki pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *blookey* terhadap konsep perkalian siswa, manfaat yang dihasilkan dapat dibagi menjadi dua kategori:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui media digital interaktif.
- b. Memperkuat kajian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar.

- c. Menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang inovasi media pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar.
- d. Mendukung teori multimedia learning yang menyatakan bahwa kombinasi antara teks, gambar, dan interaktivitas dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar siswa.
- e. Menambah literatur ilmiah mengenai penerapan media Blooket sebagai sarana pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru:

Menjadi referensi dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran digital berbasis Blooket untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep perkalian siswa. Membantu guru merancang pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

### b. Bagi Siswa:

Meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika. Membantu siswa memahami konsep perkalian dengan cara yang menyenangkan dan interaktif melalui permainan edukatif.

### c. Bagi Sekolah:

Memberikan dasar bagi sekolah untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan kebutuhan

pembelajaran abad ke-21. Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan media digital inovatif.

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, tetapi juga memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas Pendidikan secara lebih luas, dan media pembelajaran berbasis *blooket* ini dapat membantu siswa kelas III di SDS Muhammadiyah 13 Medan untuk mengembangkan kemampuan mereka dengan cara yang mudah dipahami, menarik dan efektif.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

Menurut (Hasan et al., n.d.) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar –mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut.

Menurut (Sitepu, 2022) Media pembelajaran yang paling ngetren pada zaman ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual. Dengan adanya audio visual tersebut dapat menumbuhkan, bahkanmeningkatkan motivasi belajar siswa semua jenjang pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital ini bisa dalam bentuk elektronik, seperti: ebook, web, e-modul, flash, CD multimedia interaktif dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis digital memberikan sebuah revolusi baru dalam metode pembelajaran yang digunakan. Bila selama ini, tempat belajar

biasanya adalah ruang kelas maka dengan adanya pemanfaatan, belajar pembelajaran berbasis digital bisa di lakukan di luar kelas. Guru ataupun dosen bisa menggunakan media pembelajaran seperti blog ataupun moodle. Dalam hal ini, pemanfaatan jejaring sosial seperti Twitter ataupun Facebook untuk bisa berinteraksi dengan para peserta didik pun bisa juga dilakukan untuk semakin meningkatkan metode pembelajaran berbasis digital tersebut

## **2.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Fadilah & Kanya, 2023) Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Adapun contoh dari media-media tersebut yaitu:

1. Media Visual. Berupa Gambar atau Foto, Grafik, Peta dan Globe, serta Bagan .
2. Media Audio Berupa Radio, Podcast, Story telling, Lag
3. Media Audio Visual Berupa Film, Video, Pertunjukan/drama, Televisi

Perkembangan media pembelajaran sudah semakin kompleks, tidak hanya berbentuk visual ( seperti slide, gambar, ataupun grafik) tetapi sudah menamabah ke audio visual ( seperti video pembelajaran, kuis edukatif, platform digital lainnya). Adapun jenis-jenis lainnya:

1. Alat Peraga (Media Visual/Fisik)

Guru perlu memilih alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Ketepatan media sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

2. Media Presentasi (PowerPoint)

PowerPoint digunakan untuk membantu penyampaian materi secara menarik. Media ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video, serta memudahkan dalam pengaturan dan pencetakan bahan presentasi.

3. Platform E-Learning (Edmodo)

Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis online yang menyerupai jejaring sosial. Media ini memfasilitasi interaksi antara guru, siswa, dan orang tua dalam kelas virtual secara mudah, efisien, dan menyenangkan.

4. Situs Pembelajaran Online

Berbagai situs pembelajaran menyediakan sumber belajar digital seperti buku elektronik, latihan soal, simulasi, dan kegiatan laboratorium virtual yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

### 2.1.1 Media *Blooket*

#### a. Pengertian Media *Blooket*

Blooket termasuk sebagai salah satu opsi media pembelajaran inovatif yang bisa dipakai sebagai penunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Platform ini menawarkan pendekatan interaktif berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik serta membuat pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mempunyai makna. Blooket, yaitu sebuah platform digital berbasis permainan edukatif yang mengusung format kuis interaktif dan dirancang untuk menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan. Pengguna dapat mengaksesnya melalui laman utama di <https://www.blooket.com/>. Peserta didik dapat bergabung untuk bermain dengan memasukkan kode pada tautan <https://play.blooket.com/play>. (Annisa Aulia, 2025) memaparkan bahwa Blooket adalah sebuah platform digital yang dapat dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar dikelas, terutama untuk mengerjakan kuis dengan pendekatan bermain yang dikenal sebagai playbased learning.

Blooket memberikan peluang kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan evaluasi secara efisien. Blooket memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran berbasis game yang memadukan unsur pembelajaran dengan hiburan. Adapun kesimpulan dari teori diatas adalah media pembelajaran *blooket* adalah media digital yang efektif yang menunjukkan pemahaman konsep perkalian peserta didik.

### **b. Manfaat Media *Blooket***

Ada beberapa manfaat dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, menurut (Andani, 2025) adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dengan mengubah suasana belajar yang semula pasif menjadi lebih interaktif.
2. Meningkatkan motivasi belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.
3. Menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, jauh dari kesan monoton.
4. Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa memperkuat hubungan komunikasi dua arah dalam proses belajar.
5. Membantu guru dalam evaluasi pemahaman siswa
6. Meningkatkan kerja sama dan sportivitas

Adapun menurut (Annisa Aulia, 2025) beberapa manfaat lainnya:

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa
2. Meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar
3. Menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar
4. Meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa
5. Mempermudah guru dalam evaluasi pembelajaran
6. Meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa

Selain itu, integrasi aplikasi berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif secara

pedagogis. Sebagai contoh, aplikasi digital berbasis gamifikasi tidak hanya dapat menciptakan suasana belajar bermain bagi peserta didik, tetapi juga memberikan informasi yang berharga bagi guru terkait dengan penguasaan konsep materi yang diajarkan pada peserta didik . Dengan demikian, ketika aplikasi gamifikasi dimanfaatkan secara strategis selama proses pembelajaran, itu tidak hanya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran tetapi juga efektifitas pelaksanaan pembelajaran melalui umpan balik yang tepat sasaran dari guru. (Pratiwi et al., 2025)

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Blooket***

#### **1. Kelebihan Media *Blooket***

Media *Blooket* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan adalah sebagai berikut:

Kelebihan *Blooket* sebagai Media Pembelajaran

- a. Meningkatkan Motivasi Belajar : *Blooket* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan elemen game, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengikuti pelajaran, karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar.
- b. Mendorong Partisipasi Aktif : Game interaktif memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Ini sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama bagi mereka yang mungkin kurang berpartisipasi dalam pengaturan kelas tradisional.

- c. Memfasilitasi Pembelajaran Personalisasi: Blooket memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ini sangat membantu karena setiap siswa memiliki cara belajar yang unik dan kecepatan yang berbeda.
- d. Meningkatkan Retensi Materi: Permainan dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan retensi materi. Siswa cenderung mengingat informasi lebih lama ketika mereka belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.
- e. Mengembangkan Keterampilan Sosial :Blooket sering dimainkan dalam grup atau tim, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim yang penting untuk perkembangan mereka. (Trebungan, 2024)

## **2. Kekurangan Media *Blooket***

Sementara itu, Menurut (Trebungan, 2024), mengemukakan bahwa *Blooket* tetap memiliki keterbatasan antara lain:

- a. Tidak berorientasi kelompok: jika Anda ingin siswa Anda berkumpul/menemukan koneksi, atau belajar dalam kelompok dengan Anda, hal ini tidak mungkin.
- b. Persyaratan membaca: Karena guru tidak dapat membacakan setiap pertanyaan dan tidak ada pembaca mendalam yang tersedia, ini lebih cocok untuk siswa yang lebih tua.

- c. Memerlukan banyak pertanyaan: Untuk mencegah pengulangan pertanyaan, diperlukan serangkaian pertanyaan yang besar.
- d. Tidak boleh mengedit kumpulan pertanyaan orang lain: Jika Anda menemukan kumpulan pertanyaan yang hampir sempurna, Anda harus membuat kumpulan pertanyaan Anda sendiri.

#### **d. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Blooket***

Menurut pendapat (Anggun Siska Pratiwi et al., 2025) memaparkan bahwa rencana tindakan ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penting.

1. Tahap perencanaan akan dilakukan dengan merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dalam tahap ini, guru akan membuat game yang menarik dan interaktif, mencakup ilustrasi gambar yang relevan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran matematika.
2. Pada tahap pelaksanaan, guru akan menerapkan game Blooket dalam proses pembelajaran di kelas. Aktivitas pembelajaran akan dilakukan secara langsung, di mana siswa akan diajak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru akan memfasilitasi diskusi dan memberikan bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Tahap observasi akan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Guru akan mencatat tingkat keterlibatan siswa, respon terhadap penggunaan game Blooket, serta kemajuan yang dicapai dalam

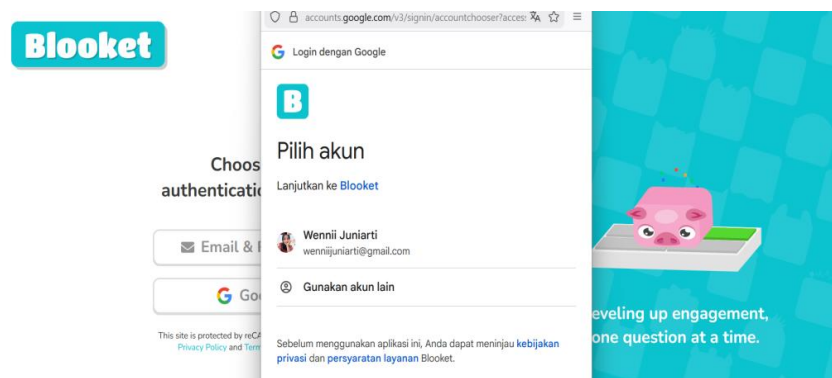
minat belajar matematika. Data ini akan dikumpulkan melalui observasi langsung dan catatan refleksi.

4. Pada tahap refleksi, guru akan mengevaluasi hasil pembelajaran berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Refleksi ini akan mencakup analisis terhadap efektivitas penggunaan game Blooket, tantangan yang dihadapi, serta umpan balik dari siswa.

Langkah – langkah Penggunaan *Blooket* menurut (Nakula et al., 2025) adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi potensi dan permasalahan
2. Pengumpulan data
3. Perencanaan produk (desain game *Blooket*)
4. Validasi desain
5. Uji coba utama (main trial)

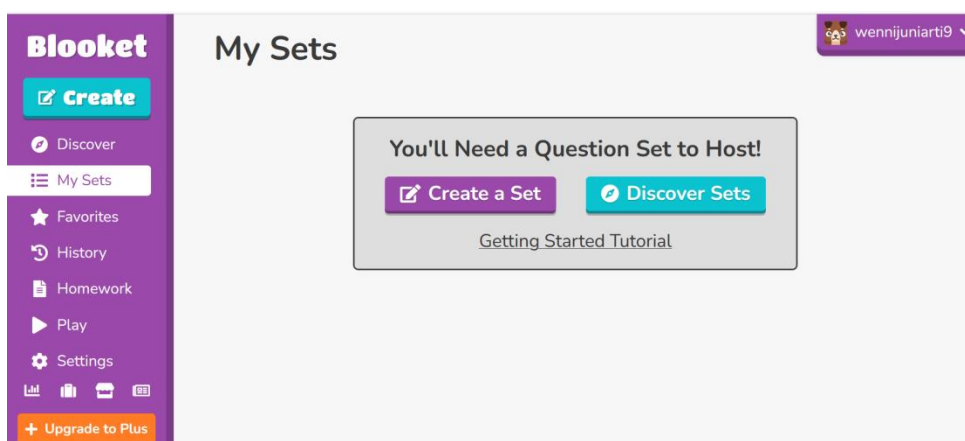
*Blooket* ini dapat diakses melalui <https://www.blooket.com/>. Untuk mendaftar akun *blooket* dapat juga didaftarkan melalui akungoogle pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun sudah berhasil dibuat, pengguna dapat login langsung ke akun yang sudah mereka buat.



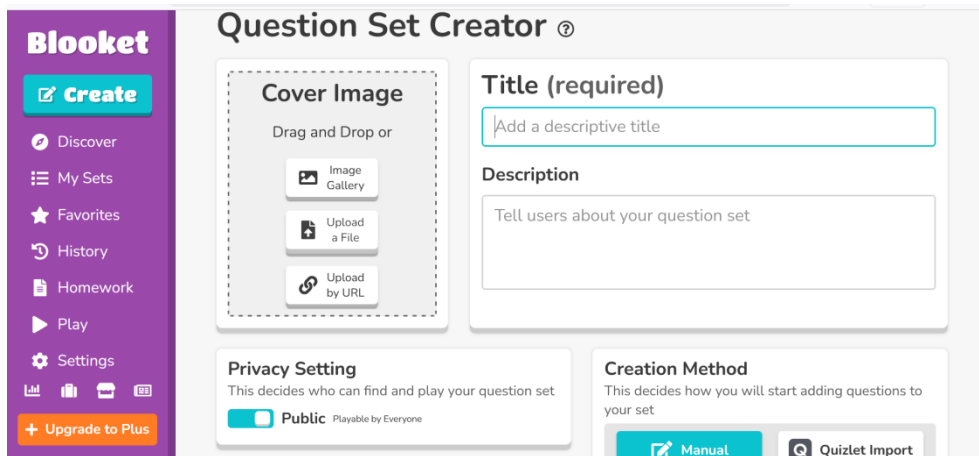
**Gambar 2.1 Tampilan Daftar/login Web Blooket**

Blooket dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, laptop, atau computer yang terhubung dengan internet. Guru memiliki kemampuan untuk memilih permainan yang ingin dimainkan, menentukan durasi kuis, memberikan kode permainan, dan memulai kuis blooket. Peserta didik dapat mengikuti kuis dengan cara memasukkan kode yang diberikan dan menjawab pertanyaan yang disajikan.

Platform ini menyediakan 14 gim yang beragam, termasuk *Moster Brawl*, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Deceptive Dinos*, *Blook Rush*, *Battle Royal*, *Tower Defense*, *Café Factory*, *Racing*, *Crazy Kingdom*, *Tower Of Doom*, dan *Classic*. Beberapa gim memiliki mode pekerjaan rumah, memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan tugas di rumah. Sementara itu, mode langsung memungkinkan peserta didik untuk bersaing secara real-time dengan layar guru yang menampilkan peringkat, item yang digunakan, dan peristiwa yang terjadi dalam gim. Keseluruhan, *blooket* menyajikan beragam pilihan dan fitur untuk mendukung pengalaman pembelajaran yang sangat interaktif dan menarik.



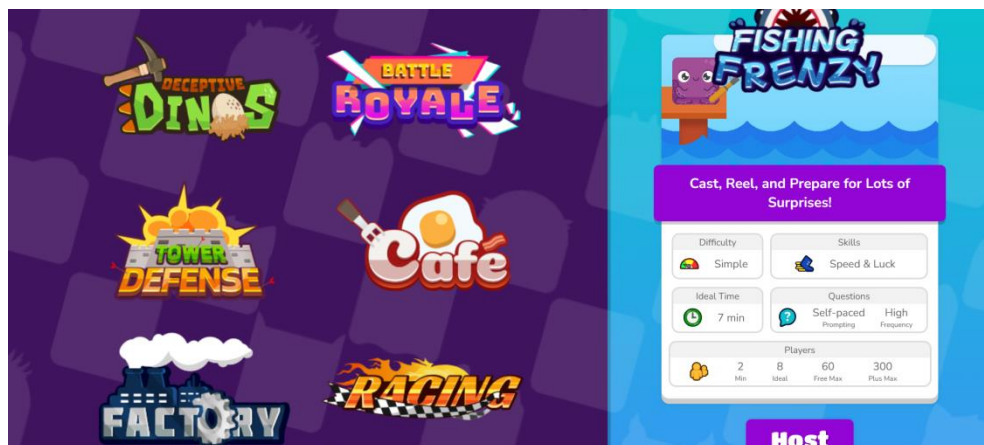
**Gambar 2.2 Tampilan Dashboard Blooket**



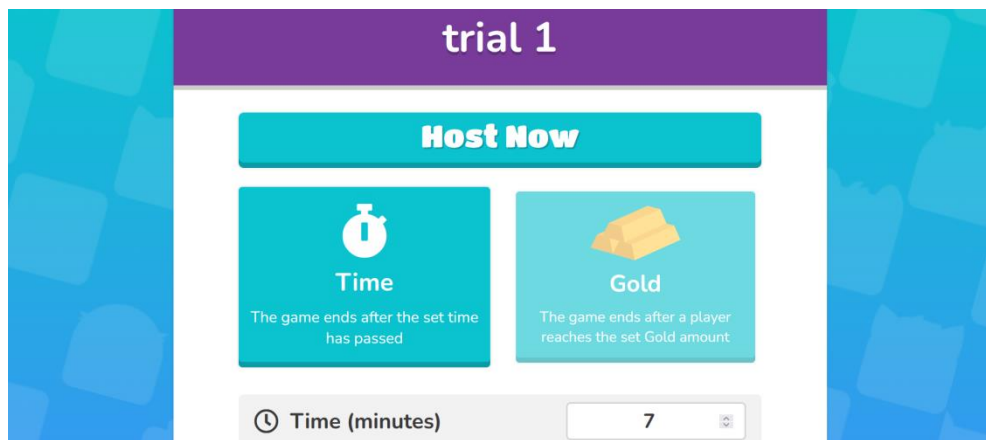
*Gambar 2.3 guru dapat memberi gambar pada cover dan memberi judul kuis yang ingin dibuat*



*Gambar 2.4 guru dapat membuat soal dan jawaban*



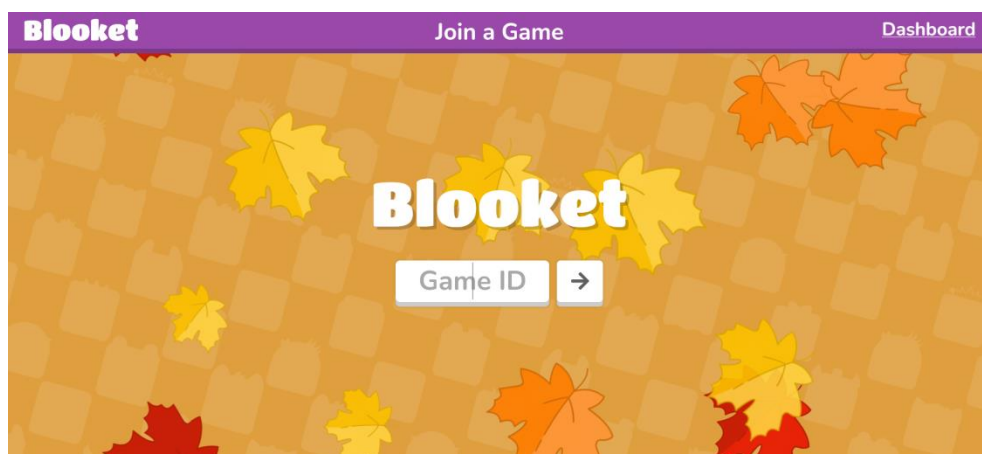
*Gambar 2.5 guru dapat memilih permainan yang akan dimainkan*



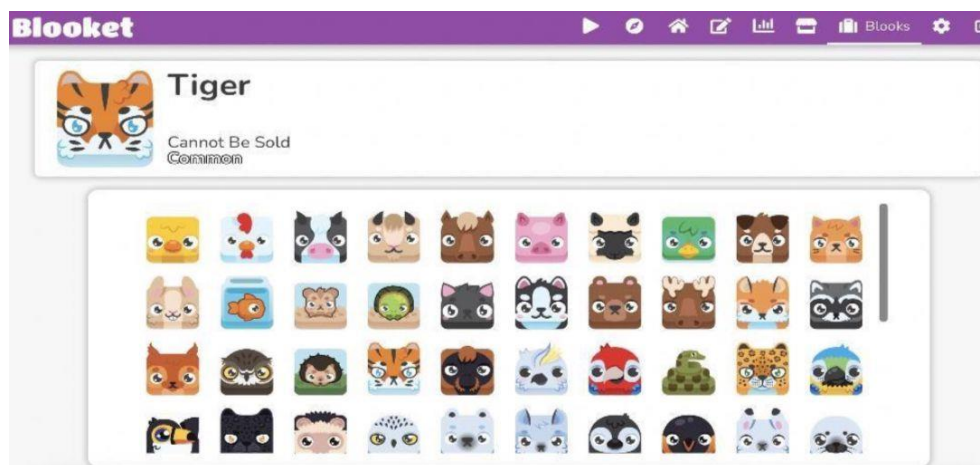
*Gambar 2.6 guru dapat mengatur waktu dan mulai menjadi host*



*Gambar 2.7 guru dapat melihat peserta dan memulai permainan*

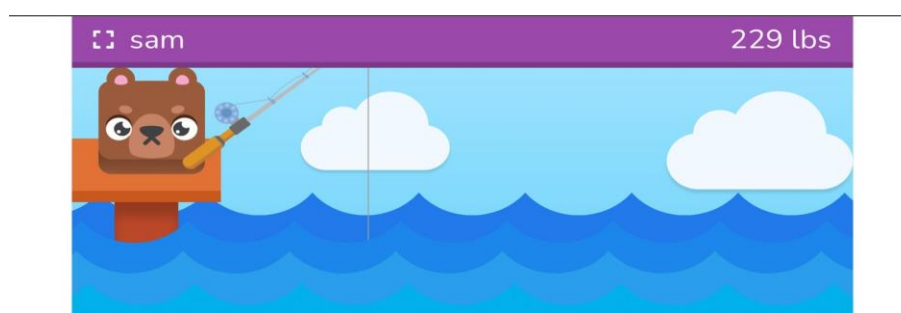


*Gambar 2.8 bergabung mengerjakan kuis pada blooket*

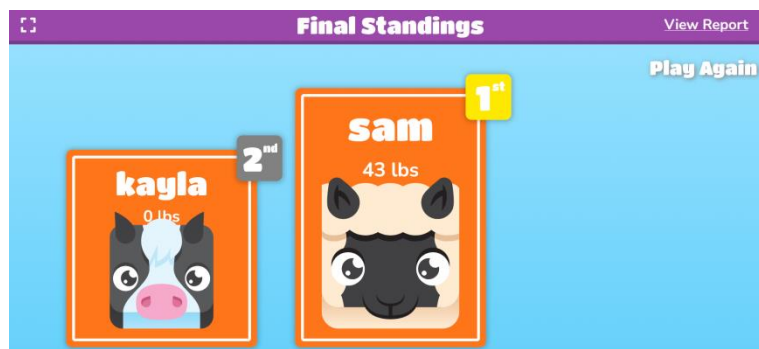


**Gambar 2.9** siswa dapat memilih icon

Sebelum mengerjakan soal kuis pada *blooket* ini, peserta akan bermain permainan yang sudah dipilihkan oleh guru, jika sudah peserta akan bisa mengisi kuis pertanyaan. Selain itu, karakteristik khusus dari *blooket* ini adalah *leaderboard*, yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan kinerja mereka masing-masing. Semakin cepat peserta menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang mereka akan dapatkan. Poin tersebut akan ditampilkan diantara setiap pertanyaan, dan pemenang utama akan ditampilkan di akhir permainan.



**Gambar 2.10** tampilan permainan fishing frenzy



*Gambar 2.11 tampilan pemenang utama*

## 2.1.2 Pemahaman Konsep Perkalian

### a. Pengertian Pemahaman Konsep Perkalian

Menurut (Rahmawati & Wulan, 2021) Pemahaman konsep merupakan landasan yang sangat penting untuk melatih siswa dalam berpikir dan dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan suatu permasalahan berkaitan dengan konsep yang dimiliki. Rendahnya pemahaman konsep siswa sebagian besar terjadi disebabkan siswa kurang paham dengan konsep – konsep yang dipelajari sebelumnya sehingga untuk memahami konsep yang baru, siswa merasa kesulitan. Faktor lain yang turut mempengaruhi, yaitu model pembelajaran yang diterapkan masih kurang efektif sehingga selama ini tidak mampu mewedahi permasalahan yang terjadi, akibat ketidakpahaman siswa terhadap suatu konsep akan menyebabkan sulitnya untuk memahami konsep selanjutnya sehingga menghubungkannya. Oleh karena itu, aspek pengajaran, konteks pembelajaran, bahan pembelajaran serta pendekatan pembelajaran sangat memengaruhi peningkatan pemahaman konsep siswa sehingga perlu diusahakan perbaikan dan persiapan yang optimal. Mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya

pembelajaran secara klasikal maupun individu karena usaha pembaharuan pendidikan khususnya dalam model pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar agar membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran disekolah.

Pengertian pemahaman konsep menurut (Rika Firma Yenni, 2019) adalah menjelaskan konsep dan pengaplikasian konsep atau algoritma, secara luwes dan tepat dalam memecahkan masalah. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan dalam memahami konsep secara luwes dan tepat dalam penguasaan sebuah materi pelajaran sehingga dapat mengaplikasikannya dalam permasalahan matematika.

#### **b. Indikator Pemahaman Konsep Perkalian**

Menurut (Wina Winarti, Lutfi Hamdani Maula, 2021) Penilaian komponen kelayakan isi diberikan oleh ahli materi dan praktisi dalam menilai materi yang pemahaman konsep perkalian dalam aplikasi yang dikembangkan. Terdapat 7 indikator dalam komponen kelayakan isi yaitu ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan dan kesesuaian dengan situasi peserta didik.

Menurut (Nanda & Wandini, 2024) beberapa indikator perkalian yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali konsep perkalian dengan bahasanya sendiri, misalnya sebagai penjumlahan berulang atau pengelompokan yang sama banyak.
2. Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari operasi perkalian dalam kehidupan sehari-hari.

3. Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi syarat atau karakteristik yang diperlukan agar suatu permasalahan dapat diselesaikan dengan konsep perkalian.
4. Kemampuan menerapkan konsep dan prosedur perkalian untuk menyelesaikan berbagai bentuk permasalahan, termasuk soal cerita.
5. Kemampuan mengelompokkan objek ke dalam kelompok-kelompok yang sama banyak sesuai dengan konsep perkalian.

Indikator-indikator ini dapat digunakan dalam penilaian pembelajaran matematika, terutama pada siswa sekolah dasar.

#### **c. Karakteristik Pemahaman Konsep Perkalian**

Matematika memiliki empat operasi hitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Materi operasi hitung matematika diajarkan secara terurut mulai dari penjumlahan dan pengurangan lalu berikutnya perkalian dan pembagian. Setelah memahami konsep dari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, siswa harus menguasai konsep operasi hitung perkalian. Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya. Pemahaman konsep perkalian yang didapat oleh siswa seringkali mengalami kesalahan, yaitu kesalahan dalam mengelola informasi dan mengaplikasikannya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan tes pemahaman konsep perkalian yang dilakukan oleh (Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjannah, 2023) kepada siswa tingkat sekolah dasar yang memberikan hasil bahwa siswa mampu menyelesaikan soal perkalian dengan menghafal, sedangkan ketika mengerjakan soal konseptual nilai mereka rendah.

Maka dari itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa tidak merasa jenuh dan dapat menguasai pemahaman konsep matematis dengan baik. Dengan pemahaman konsep matematis yang baik, siswa diharapkan mampu mengingat pelajaran matematika yang telah dipelajarinya dalam jangka waktu yang panjang.

Karakteristik dari matematika yaitu keteraturan mengenai struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara hirarkis dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling kompleks menurut (Elsani, 2021)

#### **d. Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Perkalian**

Menurut (Pratama et al., 2024) Pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian, merupakan hal yang esensial karena berkaitan dengan kemampuan berpikir logis dan abstrak. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini, baik karena sifat materi yang abstrak maupun karena faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun lingkungan belajarnya. Adapun berbagai faktor yaitu:

##### **1. Faktor Internal**

Faktor-faktor ini berkaitan dengan kondisi psikologis dan karakteristik pribadi siswa:

- a. Motivasi belajar rendah, siswa tidak terdorong untuk memahami konsep secara mendalam.

- b. Minat terhadap matematika kurang, siswa merasa bosan atau enggan belajar materi yang dianggap sulit.
- c. Rasa ingin tahu yang rendah, siswa tidak berusaha mencari tahu konsep di balik rumus atau prosedur.
- d. Kurangnya kepercayaan diri, siswa merasa takut salah atau ragu dalam menyelesaikan soal.
- e. Kemampuan berpikir abstrak terbatas, kesulitan memahami konsep matriks yang tidak konkret.
- f. Kebiasaan belajar yang kurang efektif, siswa tidak membiasakan diri berlatih atau meninjau kembali kesalahan yang dibuat.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor-faktor ini terkait dengan lingkungan belajar dan situasi eksternal:

- a. Lingkungan belajar kurang kondusif, suasana belajar yang bising, fasilitas kurang memadai, atau gangguan eksternal lainnya.
- b. Metode pembelajaran kurang variatif, guru menggunakan pendekatan konvensional tanpa mengaitkan materi dengan konteks nyata.
- c. Kurangnya dukungan dari guru dan orang tua, siswa tidak mendapatkan bimbingan atau dorongan belajar yang cukup.
- d. Keterbatasan media atau alat bantu pembelajaran, siswa kesulitan memvisualisasikan konsep matriks.
- e. Tekanan sosial atau akademik, siswa merasa cemas atau takut terhadap pelajaran matematika karena dianggap sulit.

- f. Waktu pembelajaran yang terbatas, siswa tidak memiliki cukup kesempatan untuk berlatih dan memahami konsep secara mendalam.

### **2.1.3 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pendidikan berperan penting untuk meningkatkan serta mengembangkan kualitas manusia dari berbagai macam aspek. Untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia tersebut dapat dilakukan dengan diberikannya pembelajaran matematika di sekolah, dimana pembelajaran matematika memungkinkan sebagai salah satu jalan dalam penyusunan pemikiran yang jelas, tepat dan teliti. Selain sebagai pelayan ilmu, matematika juga digunakan dalam banyak bidang ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang perkembangan teknologi seperti yang ada pada saat sekarang ini. Oleh sebab itu, penguasaan materi matematika

oleh peserta didik secara tuntas sangat diperlukan. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan belajar mengajar matematika perlu mendapat perhatian yang lebih dan mendalam. Hal ini juga diungkapkan bahwa Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar akan membahas tentang konsep – konsep dan materi – materi dasar matematika yang akan membantu siswa pada materi matematika mereka pada jenjang lebih lanjut. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk menanamkan materi matematika sejak SD dengan benar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika salah satunya

adalah guru. Guru memegang peranan yang penting dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan keterampilan mengajar matematika, agar siswa menjadi lebih tertarik dan tidak menganggap pelajaran matematika itu sulit. (Permatasari, 2021)

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

Pada penelitian ini, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Blooket Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III Sds Muhammadiyah 13 Medan“. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rizkia et al., 2022) yang berjudul “Analisis Kesulitan Memahami Perkalian 1 Sampai Dengan 10 Siswa Kelas 2 SDN 3 Loyok Tahun Pelajaran 2021/2022”. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa guru menggunakan metode hafalan dalam mengajarkan perkalian, baik secara bersama-sama maupun secara individu. Kesulitan yang dialami siswa kelas 2 dalam memahami konsep perkalian disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya minat belajar, rendahnya pemahaman terhadap konsep perkalian, motivasi belajar yang rendah, tidak mengetahui cara cepat menghafal perkalian, tidak mengulang hafalan di rumah, kurang teliti saat mengerjakan soal, keterampilan berhitung yang lemah, serta kelancaran membaca yang masih kurang. Sementara itu, faktor eksternal mencakup jaranganya guru menggunakan media pembelajaran, tidak adanya

kewajiban bagi siswa untuk menghafal perkalian, kurangnya motivasi yang diberikan guru, minimnya dukungan dan bimbingan dari orang tua, serta kondisi keluarga yang tidak harmonis (broken home). Sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran perkalian, dapat diterapkan kegiatan menghafal selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai, penggunaan metode bernyanyi untuk membantu hafalan, serta penerapan teknik jarimatika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru mengajarkan perkalian melalui metode hafalan bersama dan individu; kesulitan siswa disebabkan oleh faktor internal dan eksternal; serta solusi yang dapat diterapkan adalah menghafal sebelum pembelajaran, menggunakan metode bernyanyi, dan memanfaatkan jarimatika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Andani, 2025) yang berjudul “Penggunaan Permainan *Blooket* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa” Penelitian ini relevan dengan upaya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi timbal balik antara guru dan siswa yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang bermakna. Namun, dalam praktiknya sering dijumpai siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan permainan *Blooket* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi serta penerapan langsung platform

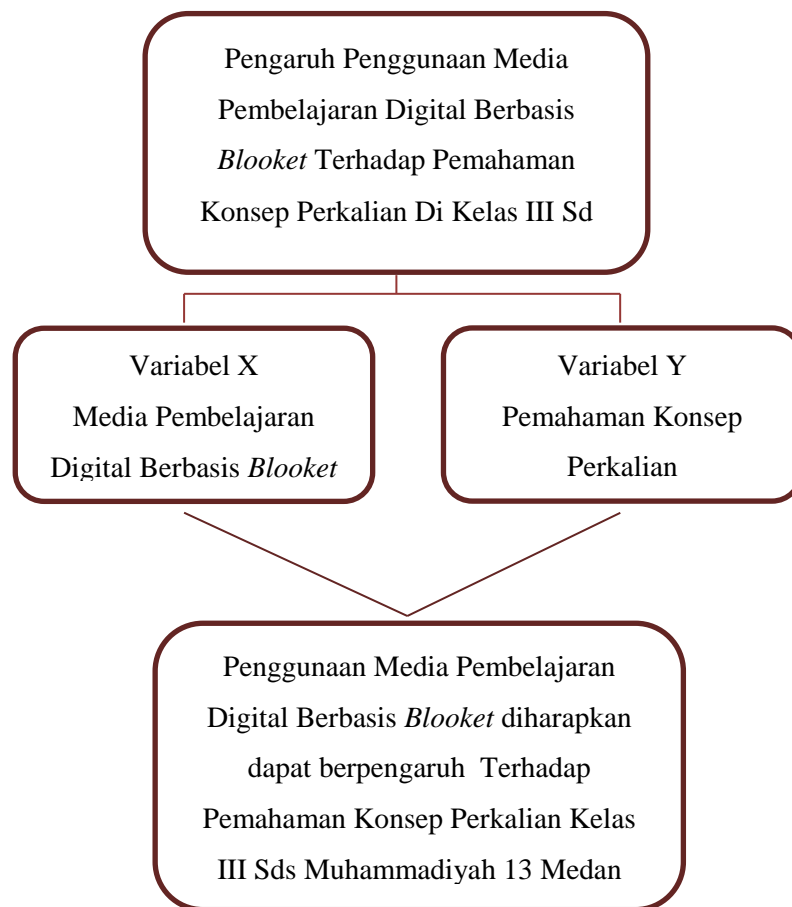
Blooket dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket*, yang memiliki unsur interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, dapat meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Adiningsih, 2024) yang berjudul “Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Malang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang terbukti efektif. Temuan ini didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa **96,9%** siswa menyatakan Blooket mudah diakses, **100%** menilai media ini bermanfaat dalam pembelajaran, **100%** merasa Blooket menarik digunakan, **100%** mengaku pemahaman mereka meningkat setelah menggunakan Blooket, dan **96,9%** menyatakan bahwa media ini efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, daya ingat (retensi) pengetahuan, serta keterampilan berpikir kritis siswa.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, tampak bahwa sebagian besar siswa mengalami kejenuhan akibat metode pengajaran yang monoton dan penyampaian materi yang kurang bervariasi. Selama kegiatan belajar, guru belum sepenuhnya mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki, sehingga banyak siswa yang belum mencapai kompetensi individu yang diharapkan. Selain itu, sebagian siswa juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dari guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah suasana belajar serta menerapkan media pembelajaran yang lebih bermakna agar siswa lebih mudah memahami materi bahasa Indonesia. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan yaitu dengan menerapkan *Blooket* sebagai media pembelajaran. Penggunaan media tersebut mampu memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep perkalian siswa pada pelajaran matematika di kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan. Berikut disajikan kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu:



**Gambar 2.12 Kerangka Konseptual**

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah hasil dugaan sementara dari hasil penelitian terhadap permasalahan yang diteliti sehingga masih perlu dibuktikan melalui pengujian sementara. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Kelas III Sds Muhammadiyah 13 Medan

H0 : Tidak dapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Kelas III Sds Muhammadiyah 13 Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Menurut (Darma et al., 2025) menyatakan penelitian ini menggunakan yaitu metode penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang dalam prosesnya peneliti dituntut untuk bisa mengendalikan dan memanipulasi variabel bebas dan mengamati variabel terikat agar dapat diketahui terjadinya suatu perbedaan sesuai variabel tersebut. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui sebab akibat dari perlakuan atau tindakan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan, yaitu kuasi eksperimen dengan design non-equivalent control group design. Implementasinya, penelitian ini melibatkan dua jenis kelompok, yaitu kelompok kontrol sebagai pembanding dan kelompok eksperimen sebagai penerima perlakuan, kelompok tersebut dipilih berdasarkan kriteria, tidak dipilih secara acak.

Menurut (Waruwu et al., 2023) menyatakan bahwa Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik dalam perencanaan, proses, membangun hipotesis, teknik, analisis data dan menarik kesimpulan. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data angka sebagai alat menganalisis data.

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDS Muhammadiyah 13 Medan. SD tersebut berlokasi di jl. Karantina No. 80 Medan Sumatera Utara

**Tabel 3.1**  
**Rincian Waktu Penelitian**

No	Jenis kegiatan	Bulan (2025-2026)							
		Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Apr
1	Observasi Awal	■							
2	Pengajuan Judul			■					
3	ACC Judul Proposal			■					
4	Penyusunan Proposal			■					
5	Observasi Kedua				■				
6	Bimbingan Proposal				■				
7	Seminar Proposal					■			
8	Riset						■		
9	Penyusunan Skripsi							■	
10	Bimbingan Skripsi							■	
11	Sidang Meja Hijau								■

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2017) populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Untuk penelitian ini, populasi yang digunakan terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A dan III B untuk tahun ajaran 2025/2026 di SDS Muhammadiyah 13 Medan, yang totalnya mencapai 35 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen (18 siswa) dan kelas control (17 siswa).

**Tabel 3.2 Rincian Populasi**

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	$\Sigma$
Kelas control	11	6	17
Kelas eksperimen	10	8	18
<b>Jumlah siswa</b>			35

### 3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2017) mendefinisikan bahwa sampel merupakan: “Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan bagian yang digunakan sebagai tujuan penyelidikan populasi dari aspek-aspeknya, untuk dapat menggambarkan keadaan dari populasi secara lebih objektif”. Menurut (Putu, 2024) Sampel dalam penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis dengan tujuan agar hasilnya dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas control dan kelas eksperimen, sehingga kelas III A berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas control.

### 3.4 Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017) “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam studi ini terdapat dua jenis variable penelitian, yaitu penelitian yang mempengaruhi (*independent variable*) dan variable yang dipengaruhi (*dependent variable*).

- a. Variabel yang tidak terkait (*independent variable*) merupakan variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi faktor penyebab terjadinya perubahan pada variabel yang terkait (*dependent*). Dalam studi ini, variabel yang tidak terikatnya adalah metode pembelajaran berbasis konteks yang dilakukan diluar kelas (x)
- b. Variabel terikat (*dependent variable*) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah pemahaman siswa (Y)

### 3.5 Definisi Operasional Variabel

Menurut (Sugiyono, 2017) menjelaskan bahwa variabel dalam suatu penelitian adalah karakteristik atau atribut yang dimiliki oleh sekelompok objek yang diteliti, yang menunjukkan perbedaan antara satu objek dengan lainnya

dalam kelompok tersebut. Dalam penelitian ini, variabel operasional yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket*

Dalam penelitian ini diartikan sebagai sarana pembelajaran interaktif yang memanfaatkan platform Blooket untuk mendukung proses penyampaian materi. Media ini digunakan oleh guru sebagai alat bantu yang memadukan penyajian materi dengan permainan edukatif sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif. Secara operasional, variabel ini terlihat melalui bagaimana Blooket digunakan dalam pembelajaran, mulai dari kemudahan akses, tampilan visual yang menarik, hingga berbagai fitur gamifikasi yang mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik selama proses belajar berlangsung.

b. Pemahaman Peserta Didik

Menurut penelitian, merujuk pada kemampuan siswa dalam menguasai materi yang dipelajari, yang ditunjukkan melalui kemampuan mereka menjelaskan kembali isi pembelajaran, menginterpretasikan informasi, serta menerapkan konsep yang telah diberikan dalam konteks yang sesuai. Secara operasional, pemahaman ini tercermin dari sejauh mana peserta didik mampu mengingat, mengolah, dan menggunakan informasi yang telah dipelajari selama pembelajaran berlangsung.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Untuk memperoleh dan penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrument tes. Adapun yang diamati dalam penelitian ini yaitu, aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Instrument yang digunakan unntuk mengukur kemampuan pemahaman konsep perkalian sisswa yaitu soal tes pilihan berganda 15 soal.

### 3.6.1 Tes

Tes adalah instrument pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep perkalian. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). *Pre-test* (tes awal), yaitu tes yang diberikan pada peserta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. *Pos-test* (tes akhir) yaitu tes yang diberikan kepada peserta didik setelah proses proses pembelajaran berlangsung, tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep perkalian peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis *blooKet*. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian adalah tes pilihan berganda 15 soal, yang bertujuan untuk mengukur kompetensi siswa. Selanjutnya, nilai akhir siswa akan dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Kemudian nilai akhir dihitung dengan rumus :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Menurut kuandar dalam (Setyaningsih et al., 2020) mengelompokkan hasil penilaian belajar berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kategori Penilaian Pemahaman Belajar**

Persentase Nilai	Kriteria
86-100	Sangat Baik
75-85	Baik
56-74	Cukup
<55	Kurang

Kriteria penilaian terhadap pemahaman konsep perkalian siswa dalam memahami materi perkalian didasarkan pada indikator-indikator dalam menyelesaikan soal berikut ini:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Tes**

Materi	Indikator	Tingkat Kognitif	Butir Pertanyaan	Jumlah Soal
Pemahaman Konsep Perkalian	Kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali konsep perkalian dengan bahasanya sendiri, misalnya sebagai penjumlahan berulang atau pengelompokan	C3	1,2,3,4,5	5

	yang sama banyak.			
	Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari perkalian dalam kehidupan sehari-hari	C4	6,7,8,9	4
	Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi syarat atau karakteristik yang diperlukan agar suatu permasalahan dapat diselesaikan dengan konsep perkalian	C5	10,11,12	3
	Kemampuan menerapkan konsep dan	C6	13	1

	prosedur perkalian untuk menyelesaikan berbagai bentuk permasalahan, termasuk soal cerita			
	Kemampuan mengkelompokkan objek ke dalam kelompok- kelompok yang sama banyak dengan konsep perkalian	C6	14.15	2

Sumber: (Nanda & Wandini, 2024)

Tes dalam penelitian ini diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian yang sesungguhnya. Butir soal akan diuji coba kepada siswa kelas III yang dianggap memiliki kemampuan sebanding/ lebih dengan siswa yang menjadi fokus penelitian. Adapun uji instrument dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan yaitu:

### a. Uji Validitas

Uji validitas ialah uji yang dipergunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang dipergunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu digunakan sebagai alat ukur yang mampu mengukur dengan tepat sesuai dengan kondisi riil responden yang sesungguhnya. Analisis validitas dilakukan untuk melihat butir-butir mana yang valid dan reliabel. Seandainya ada butir pertanyaan instrumen penelitian yang tidak valid apakah harus dibuang/diganti atau direvisi. Hal ini bisa ditentukan dengan melihat koefisien validitas dan reliabilitasnya.

Validitas instrumen penelitian baik dalam bentuk tes, angket, atau observasi dapat diketahui dengan melakukan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan skor totalnya. Hal ini bisa dilakukan dengan Korelasi Pearson's. Rumus yang dapat dipaka dengan menggunakan nilai asli adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} - \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

X = Jumlah Skor Butir

Y = Jumlah Skor Total

N = Jumlah sampel

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  dibandingkan dengan rtabel product moment, jika  $r_{xy} > r$  table, maka soal tersebut dinyatakan valid.

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sebuah instrumen dapat diukur dengan beberapa cara misalnya, dengan melakukan dua kali uji (test-retest), menggunakan butir yang ekuivalen, dan pengujian konsistensi internal (internal consistency). Rumus untuk mengetahui apakah suatu tes memiliki reliabilitas tinggi, sedang atau rendah dapat dihitung menggunakan rumus Alpha Combach Sebagai berikut:

$$\text{Keterangan : } r_{11} = \left\{ \frac{n}{(n-1)} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

$r_{11}$ : Reliabilitas yang dicari

$n$ : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ : Jumlah varians item soal

$\sigma_t^2$ : Varian total

Untuk menghitung variansi item digunakan rumus sebagai berikut:

$$\sigma_i^2 = \frac{XY^2 - \frac{(XY)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$X_i$  : Skor total

$N$  : Banyaknya sampel

Untuk menghitung variasi total digunakan rumus sebagai berikut:

$$\sigma_i^2 = \frac{XY^2 - \frac{(XY)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

Y : Skor Total

N: Skor Sampel

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana. Penelitian ini bersifat kuantitatif, yang bertujuan untuk menguji serta menganalisis data melalui perhitungan numerik, lalu menghasilkan kesimpulan dari hasil pengujian tersebut. Statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **3.7.1 Uji Prasyarat Analisis**

Dalam uji prasyarat analisis, terdapat dua uji yaitu normalitas dan uji homogenitas. Adapun data yang diuji adalah data asli pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

##### **a. Uji Normalitas**

Menurut (Sugiyono, 2016) uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji ini penting dalam analisis statistik parametrik karena sebagian besar analisis parametric mensyaratkan data berdistribusi normal.

##### **b. Uji Homogenitas**

Menurut (Sugiyono, 2016) uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari dua kelompok atau lebih memiliki varian yang sama atau tidak. Uji ini penting dilakukan sebelum melanjutkan ke analisis statistik parametrik,

seperti uji-t, karena salah satu asumsi dalam uji parametric adalah homogenitas varian.

### 3.7.2 Uji Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2016) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Adapun uji hipotesis pada penelitian ini adalah uji T.

Uji T adalah metode uji statistik yang membandingkan rata-rata dua sampel untuk menguji kebenaran atau tidaknya sebuah hipotesis (pengujian asumsi) pada suatu populasi. Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk mengambil keputusan hipotesis yang diuji di terima ataupun di tolak.

- c. Nilai signifikannya yang digunakan 5% atau 0,05
- d. Jika  $\alpha < 0,05$  maka  $H_a$  diterima
- e. Jika  $\alpha > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak

Keterangannya :

$H_0$  : Tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *bloocket* terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan

Ha : Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *blooket* terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan

Adapun pengujian hipotesis ini menggunakan aplikasi SPSS. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji hipotesis dengan SPSS.

1. Klik analyze > compare means > paired sampel T test
2. Maka akan muncul kotak dialog
3. Pindahkan variabel pre-test ke variabel 1, dan post-test ke variabel 2 dengan mengklik tanda panah
4. Setelah pindah klik ok

### 3.7.3 Uji N-Gain

Uji N-Gain (Normalized Gain) digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman konsep perkalian dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis *blooket* pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol.

Rumus N-Gain :

$$N\ gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 3.5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan”. Variabel independen dalam studi ini adalah media pembelajaran digital berbasis *blooket*, sementara variabel dependen adalah pemahaman konsep perkalian. Untuk penelitian ini, data kedua variabel diperoleh melalui lembar instrument tes pilihan berganda. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami data awal dari populasi dan sampel yang akan digunakan sebagai sumber informasi, yaitu untuk menilai dampak penerapan media pembelajaran digital berbasis *blooket* dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian siswa kelas III di SDS Muhammadiyah 13 Medan. Instrumen yang berkualitas adalah instrumen yang memenuhi kriteria validitas. Oleh karena itu, sebelum instrumen tersebut digunakan, penting untuk melakukan uji validitas terlebih dahulu.

##### **4.1.1 Uji Validitas**

Perolehan dari hasil Uji Validitas tes yang berjumlah 15 butir soal pilihan berganda terhadap 25 responden yaitu siswa kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan, di analisis menggunakan korelasi product moment di aplikasi SPSS 22 mendapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes**

<b>Test</b>	<b>Person Correlation</b>	<b>Nilai Sign</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,529	0,007	Valid
2	0,720	0,000	Valid
3	0,544	0,005	Valid
4	0,529	0,007	Valid
5	0,136	0,518	Tidak Valid
6	0,744	0,000	Valid
7	0,052	0,805	Tidak Valid
8	0,773	0,000	Valid
9	0,529	0,007	Valid
10	0,409	0,042	Valid
11	0,744	0,000	Valid
12	0,744	0,000	Valid
13	0,188	0,369	Tidak Valid
14	0,090	0,669	Tidak Valid
15	0,009	0,966	Tidak Valid

Dari 15 butir soal yang telah di uji kepada responden, terdapat 10 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Dalam mendapatkan hasil valid dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 22 untuk mencari hasil valid dan tidak validnya tes dalam penggunaan media pembelajaran digital berbasis blooletterhadap pemahaman konsep perkaliann siswa. Berdasarkan tabel 4.1 terkait hasil uji validitas terhadap tes yang akan digunakan, maka dari 10 butir soal yang valid serta terpilihnya butir soal tersebut layak untuk diujikan kepada siswa dalam penelitian ini.

#### **4.1.2 Uji Reliabilitas**

Uji Reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 22, Instrumen yang baik akan tetap konsisten jika dilakukan pengulangan dalam

pengujian. Adapun hasil uji reliabilitas tes yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.771	10

Berdasarkan tabel 4.2 terkait uji reliabilitas menunjukkan bahwa hasil reliabilitas pada tes yang telah digunakan mendapatkan nilai 0,771 pada point tabel Cronbach's Alpha, dengan total sebanyak 10 butir soal. Maka nilai tersebut tergolong dalam kategori tinggi. Dapat dikatakan instrument tes tersebut dapat dipercaya dan dapat di uji secara berulang.

#### 4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Berikut hasil pengumpulan data penelitian:

**Tabel 4.3 Data Penelitian (Pretest)**

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
31-50	9	50%
51-60	5	28%
61-70	4	22%
71-80	0	0%
81-90	0	0%
91-100	0	0%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>53%</b>	

Pada data diatas dapat dilihat terdapat 9 siswa (50%) dengan interval nilai 31-50, terdapat 5 siswa (28%) dengan interval nilai 51-60, terdapat 4 siswa (22%) dengan interval nilai 61-70.

**Tabel 4.4 Data Penelitian (Posttest)**

<b>Interval Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
61-70	8	44%
71-80	8	44%
81-90	2	11%
91-100	0	0%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>77 %</b>	

Pada data diatas, dapat dilihat terdapat 8 siswa (44%) dengan interval nilai 61-70, terdapat 8 siswa (44%) dengan interval nilai 71-80, terdapat 2 siswa (11%) dengan interval nilai 81-90.

#### **4.1.4 Uji Normalitas**

Sebelum melakukan uji hipotesispeneliti terlebih dahulu uji normalitas pada data, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah subjek masing- masing kelompok kurang dari 50.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pemahaman_konsep_perkalian	eksperimen	.202	18	.051	.901	18	.059
	kontrol	.179	17	.150	.901	17	.070

**a. Lilliefors Significance Correction**

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal

Interprestasi:

Karena nilai Sig.  $> 0,05$  pada kedua kelompok, maka data dikatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametik (uji t).

#### **4.1.5 Uji Homogenitas**

Sebelum dilakukan uji hipotesis peneliti juga terlebih dahulu melakukan uji homogenitas data untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Levene's test. Uji Levene's dipilih karena antara dua kelompok data bersifat independent.

**Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas****Test of Homogeneity of Variances**

pemahaman\_konsep\_perkalian

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.011	1	33	.915

Berdasarkan hasil tabel Test of Homogeneity of Variances diatas, diketahui bahwa nilai signifikan yang dihasilkan yaitu  $0,915 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa yang dihasilkan bersifat homogeny.

**4.1.6 Uji Hipotesis****Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis****Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 Pretest	70.392	4.282		16.439	.000
Posttes	6.275	2.732	.371	2.297	.028

a. Dependent Variable: X

Dapat dilihat dari nilai signifikan tabel diatas adalah  $0,028 < 0,05$ , maka artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *bloocket* terhadap pemahaman konsep perkalian siswa dalam mengerjakan soal pilihan ganda di kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

Dapat disimpulkan data dari tabel diatas menyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga hipotesis berbunyi terdapat pengaruh media pembelajaran digital berbasis *blooket* terhadap pemahaman konsep perkalian siswa dalam mengerjakan soal pilihan ganda di SDS Muhammadiyah 13 Medan, secara parsial diterima.

#### 4.1.7 Uji N-Gain

Uji N-Gain (*Normalized Gain*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman konsep perkalian siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *blooket* pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol.

**Tabel 4.8 N-Gain**

N-Gain		
Kelas Eksperimen	Mean	73,64
	Minimum	0
	Maksimum	100
Kelas Kontrol	Mean	58,38
	Minimum	0
	Maksimum	71

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 73,64% termasuk kedalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-Gain score minimal 0% dan maksimal 100%.

Sedangkan nilai N-Gain pada kelas kontrol nilai rata-rata adalah 58,38% termasuk kedalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-Gain score minimal 0% dan maksimal 71%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis *blooket* cukup efektif terhadap pemahaman konsep perkalian siswa di kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan. Dan pada penggunaan model konvensional tidak efektif terhadap pemahaman konsep perkalian siswa pada kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

#### **4.2 Hasil Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *blooket* terhadap pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Dari jumlah soal sebanyak 15 terdapat 10 soal yang valid. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan sebelum diterapkan media pembelajaran digital berbasis *blooket* adalah masih terbilang rendah. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata pretest siswa kelas III adalah 53% dengan kriteria kurang.

Kemudian, setelah diterapkan media pembelajaran digital berbasis *blooket*, pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil posttes yang dilakukan peneliti pada siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan sudah diterapkan

media pembelajaran digital berbasis *booket* dengan nilai rata-rata posttest siswa kelas III adalah 77% ngan kriteria baik sehingga sehingga mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis dan lembar tes soal yang diberikan kepada 18 responden diperoleh nilai rata-rata pretest 53% dan nilai rata-rata posttest 77% bearti nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t (*regression*) diperoleh hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Penelitian ini berhasil menerapkan media pembelajaran digital berbasis *booket*, karena peneliti menerapkan langkah-langkah media pembelajaran digital berbasis *booket*. Penelitian juga berhasil dikarenakan para siswa yang semangat dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran, mudah beradaptasi dengan media pembelajaran digital berbasis *booket* yang digunakan, dan siswa memperhatikan penjelasan guru dan temat sejawatnya.

Dilihat dari hasil hipotesis pada penelitian ini bahwa nilai signifikan sebesar 0,028 yang mana  $0,028 < 0,05$ . Sehingga hasil hipotesis pada penelitian ini yaitu terhadap pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

Sedangkan pada uji N-Gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 73,64% termasuk kedalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-Gain score minimal 0% dan maksimal 100%. Sedangkan nilai N-Gain pada kelas kontrol nilai rata-rata adalah 58,38% termasuk kedalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-Gain score minimal 0% dan maksimal 100% .

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis *blooket* cukup efektif terhadap pemahaman konsep perkalian siswa pada kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan. Dan pada penggunaan model konvensional tidak efektif terhadap pemahaman konsep perkalian siswa pada kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

Jadi kesimpulan dari penelitian ini terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran berbasis *blooket* terhadap pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

#### **4.2.1 Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan, dan keterbatasan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu peneliti, dimana peneliti hanya melakukan penelitian di satu tempat dan menyesuaikan dengan waktu wali kelas dan guru bidang studi di SDS Muhammadiyah 13 Medan, serta yang menjadi keterbatasan peneliti dalam penelitian ini lamanya penyusunan penelitian ini.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat dibuat kesimpulan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis Blooket terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang menyatakan nilai signifikansi 0,028 yang dimana lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_o$ ) ditolak, sehingga hipotesis diterima dan berpengaruh.

Selain itu, besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis Blooket juga terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest yang semula sebesar 53% mengalami peningkatan menjadi 77% pada posttest dengan kriteria baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Blooket mampu membantu siswa dalam memahami konsep perkalian dengan lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Blooket efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Sekolah**

Diharapkan untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk melakukan penerapan media pembelajaran digital berbasis *blooket*. Sehingga dalam penerapan media pembelajaran tersebut dapat lebih maksimal serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **2. Bagi Guru**

Diharapkan untuk menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan media pembelajaran digital berbasis *blooket*. Sehingga penerapan media pembelajaran lebih menarik dan lebih bagus serta agar tercapainya peningkatan siswa khususnya dalam kemampuan berhitung.

### **3. Bagi Siswa**

Diharapkan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa dalam pada mata pelajaran matematika, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

### **4. Bagi peneliti lain**

Diharapkan untuk menerapkan mata pelajaran lain sehingga dapat terlihat apakah media pembelajaran digital berbasis *blooket* dapat berhasil jika diterapkan pada mata pelajaran selain matematika, serta dapat mengembangkan teori yang berhubungan dengan media pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, K. R. (2024). *Media Digital Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Malang*. 4(4). <https://doi.org/10.17977/Um067.V4.I4.2024.5>
- Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjannah, A. T. C. (2023). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Lkpd Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika*. 7.
- Alpiana, M., & Muhtarom, T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sd Negeri 2 Bukit Indah*. 09(Juni), 26–32.
- Andani, D. (2025). *Penggunaan Permainan Blooket Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa*. 2(1).
- Anggun Siska Pratiwi, Muhammad Safaruddin Najwa, & Syailin Nichla Choirin Attalina. (2025). *Pengaruh Game Blooket Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 Di Sdn 1 Krasak*. *Fatih: Journal Of Contemporary Research*, 2(2), 769–777. <https://doi.org/10.61253/70yd3a15>
- Annisa Aulia, A. H. (2025). *Pengaruh Media Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 10.
- Darma, S., Khairunnisa, C. F., Agus, O., Shavab, K., & Sofiani, Y. (2025). *Peningkatan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Blooket Di Kelas Xi*. 2. 12(2), 279–288.
- Dewi Kesuma Nasution, S. P. S. (2023). *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Kotak Perkalian Dalam Meningkatkan Minat Belajar Numerasi Di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia*. 9(24), 759–767.
- Dian, P. (2024). *Pemanfaatan Blooket Untuk Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Respon Kultural Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember*. 4(2), 58–65.
- Elsani, H. (2021). *Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Daring*. 5(1).
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (N.D.). *No Title*.

- Mei, M. F., Seto, S. B., & Maria Trisna Sero Wondo. (2020). *Jupika : Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*. 3(September), 61–70.
- Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, & Alfina Luk Luul Markhamah. (2023). Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.990>
- Munawaroh, F., & Hadi, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia Dengan Media Papan Hitung Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Matematis. *Imej : Indonesian Mathematics Education Journal*, 1(1), 87–96. <https://doi.org/10.21154/imej.v1i01.11>
- Nakula, J., Ilmu, P., Sosial, I., Centre, K. I., Obos, J. G., Raya, K. J., & Raya, K. P. (2025). *Pengembangan Game Blooket Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran Di Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya Peserta Didik Atau Siswa Yang Memiliki Tujuan Tertentu Seperti Untuk Meningkatkan Aktivitas Dal. Wahyudi 2023*.
- Nanda, V. D., & Wandini, R. R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Counting Box Dalam Mengatasi Kesulitan Memahami Konsep Operasi Hitung Perkalian Matematika Kelas Rendah*. 13(3), 2977–2986.
- Nugroho, E., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 1624–1630. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5472>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Pratama, H., Angraini, D., & Afif, M. (2024). *Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Matriks Dalam Pembelajaran Matematika*. 3(3), 152–158.
- Pratiwi, C., Daud, F., Khalidatunnisa, B., Amriani, A., & Saru, A. (2025). *Pelatihan Aplikasi Digital Berbasis Gamifikasi Untuk Mendukung Pembelajaran Menyenangkan*. 03(02), 189–194.
- Putu, S. G. (2024). Menentukan Populasi Dan Sampel; Pendekatan Methodology Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721–2731.

- Rahmatyas, S. (2024). *Dikmat: Jurnal Pendidikan Matematika*. 05(01), 19–23.
- Rahmawati, E., & Wulan, M. A. (2021). *Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Dalam*. 18(2), 168–178.
- Rika Firma Yenni, M. (2019). *Penggunaan Batang Napier Operasi Perkalian Dan Pembagian Untuk Mengetahui Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa*. 3, 27–37.
- Rizkia, B., Zain, N., Saputra, H. H., & Musaddat, S. (2022). *Analisis Kesulitan Memahami Perkalian 1 Sampai Dengan 10 Siswa Kelas 2 Sdn 3 Loyok Tahun Pelajaran 2021 / 2022*. September.
- Setyaningsih, S., Wahyudi, A., & Surabaya, U. N. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu*. 20(2), 144–156.
- Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/Ppd.V1i1.195>
- Sugiyono. (2017). *No Title*.
- Syifaun Nafisah, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juntinyuat. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(3), 208–216. <https://doi.org/10.59246/Alfihris.V1i3.360>
- Trebungan, D. I. D. (2024). *Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Blooket Tingkat Sd / Mi Pendahuluan Dalam Era Digital , Pembelajaran Interaktif Mengalami Transformasi Signifikan Dengan Integrasi Teknologi Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(2), 64–72.
- Waruwu, M., Pendidikan, M. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi ( Mixed Method )*. 7, 2896–2910.
- Widiastini, N. M. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Papertika ( Papan Perkalian Matematika ) Berbasis Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 6 Sumerta*. 15(2), 110–120.
- Wina Winarti, Lutfi Hamdani Maula, A. S. (2021). *Pengembangan Aplikasi Perkalian Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Siswa Sd. Vi*, 126–138.

Yusnita. (2022). *Asimetris : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains Perjalanan Siswa Lebih Mudah Memahami Konsep Proses Pembelajaran Dari Pada Hasilnya . Selain Memperoleh Data Penelitian Tindakan Kelas . Menurut Hopkin ( Dalam Pernah Diterapkan Pada Pelajaran Matematika.*

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN “PERKALIAN”

Penyusun	Wenni Juniarti
Satuan Pendidikan	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	Matematika
Fase / Kelas	B / 3
Alokasi Waktu	1 Pertemuan
<p><b>A. Dimensi Profil Lulusan</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Keimanan dan Ketaqwaan Terhadap Tuhan YME</p> <p><input type="checkbox"/> Kewargaan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Penalaran Kritis</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Kreativitas</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Kolaborasi</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Kemandirian</p> <p><input type="checkbox"/> Kesehatan</p> <p>Komunikasi</p> <p><input checked="" type="checkbox"/></p>	
<p><b>B. Tujuan Pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat memahami makna perkalian sebagai penjumlahan berulang</li> <li>2. Peserta didik dapat mengklasifikasi dan memberi contoh situasi yang menggunakan konsep perkalian</li> <li>3. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang</li> </ol>	

melibatkan perkalian

### C. Pengetahuan Bermakna

Peserta didik dapat menghubungkan konsep matematikayang baru dengan pengetahuan, pengalaman, dan dunia nyata yang sudah mereka kenal. Tujuannya adalah agar perkalian tidak hanya menjadi deretan angka yang dihafal, tetapi menjadi alat yang berguna untuk memecahkan masalah.

### D. Kerangka Pembelajaran

<b>Praktik Pedagogis</b>	<b>Lingkungan Pembelajaran</b>
<p>Pendekatan: Deep Learning</p> <p>Model Pembelajaran: Problem Based Learning (PBL)</p> <p>Metode Pembelajaran: Tanya Jawab, ceramah, diskusi kelompok</p>	<p><b>Budaya Belajar:</b> mendorong peserta didik untuk aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, kerja sama, dan refleksi mendalam.</p> <p><b>Ruang Fisik</b></p> <p>Ruang kelas yang digunakan dalam pembelajaran secara interaktif melalui pengamatan, diskusi kelompok.</p>

<p><b>Kemitraan Pembelajaran</b></p> <p><b>Antar murid:</b> Setelah menyelesaikan lembar kerja secara mandiri, ajak salah satu teman untuk saling menukar hasil pekerjaan. Periksalah jawaban masing-masing dan diskusikan bagian yang berbeda. Kegiatan ini membantu kamu belajar mengoreksi pekerjaan sendiri serta memperdalam pemahaman tentang konsep perkalian melalui proses diskusi.</p>	<p><b>Pemanfaatan Digital</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Video pembelajaran</li> <li>2. Power point</li> <li>3. Blooket</li> </ol>

## **E. Pengalaman Belajar**

### **Langkah – langkah Pembelajaran**

#### **Pertemuan 1**

#### **Perkalian**

## PENDAHULUAN

1. Guru membuka kelas dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Guru menyampaikan pentingnya bersyukur atas nikmat sehat agar bisa beraktivitas. (keimanan dan ketaqwaan kepada tuhan YME)
2. Peserta didik menyanyikan lagu Halo Halo Bandung  
<https://youtu.be/EfACVChwxnI?si=oWbR916-VIIWiZK6>
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini
4. Ice breaking 1: “Pagi, Siang, Malam” adalah permainan untuk melatih fokus dan konsentrasi dimana peserta harus merespons intruksi dengan tepuk tangan: satu kali untuk “Pagi”, dua kali untuk “Siang”, tiga kali untuk “Malam”. Ini melatih konsentrasi, respons cepat, dan kesadaran tubuh, (Menggembirakan, Berkesadaran)

## INTI

### Memahami (Prinsip Pembelajaran Berkesadaran)

#### Sintaks 1 Orientasi Pada Masalah

1. Guru menjelaskan strategi konsep perkalian
2. Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan dan menayangkan power point yang berkaitan tentang perkalian
3. Guru memberikan contoh soal dan menjelaskan melalui web *blooket*  
<https://www.blooket.com/>.
4. Setelah itu peserta didik melakukan Tanya jawab berkaitan dengan power point yang sudah ditayangkan (penalaran kritis)

### Mengaplikasikan ( Prinsip Pembelajaran kesadaran dan menggembirakan)

#### Sintaks 2 Mengkelompokkan peserta didik dalam proses pembelajaran

1. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (3-4 orang)
2. Guru membagi LKPD kepada peserta didik
3. Guru melakukan ice breaking “tepuk semangat”

#### Sintaks 3 Membimbing peserta didik

1. Peserta didik berdiskusi sesuai dengan kelompoknya masing-masing.  
(kolaborasi)
2. Peserta didik mulai mendiskusikan LKPD dengan kelompoknya dan menuliskan jawaban pada LKPD yang telah disediakan oleh guru  
(kreativitas, kolaborasi)
3. Peserta didik yang sudah selesai diminta untuk mengecek dan melengkapi kembali hasil kerja kelompoknya.
4. Guru mendampingi peserta didik dalam proses diskusinya

#### **Sintaks 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil**

1. Peserta didik bersama kelompoknya mempersentasikan hasil diskusi didepan kelas (kolaborasi)
2. Guru dan peserta didik memberikan tanggapan kepada kelompok yang persentasi
3. Guru mengapresiasi dan memberikan penguatan materi kepada semua kelompok

#### **Merefleksi ( Prinsip Pembelajaran menggembirakan)**

#### **Sintaks 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**

1. Guru memonitoring persentasi setiap kelompok
2. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik
3. Guru memberikan apresiasi pada kelompok yang maju

#### **PENUTUP**

1. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan proses pembelajaran dan melakukan refleksi berikut ini:
  - a. Apa yang kalian sukai dari pembelajaran ini?
  - b. Apakah kalian senang belajar hari ini?
2. Peserta didik mendengarkan pesan moral dari guru untuk selalu menjaga kesehatan
3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam

### F. Asesmen Pembelajaran

Hal Yang Diukur	Jenis Asesmen Yang Digunakan
Upaya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami makna perkalian sebagai penjumlahan berulang serta kemampuan mereka menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asesmen Sikap</li> <li>2. Asesmen Kognitif</li> <li>3. Asesmen Keterampilan</li> </ol>

Mengetahui:

Kepala Sekolah  
SD Muhammadiyah 13 Medan



Emy Wahyuni, S.Pd.  
NKTAM: 946914

Guru Kelas III

Syahnidar, S.Pd .

Peneliti:

Wenni Juniarti  
NPM: 2202090115

## Lampiran 2

**MODUL AJAR KELAS KONTROL**  
**“PERKALIAN”**

Penyusun	Wenni Juniarti
Satuan Pendidikan	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	Matematika
Fase / Kelas	B / 3
Alokasi Waktu	1 Pertemuan
<p><b>G. Dimensi Profil Lulusan</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Keimanan dan Ketaqwaan Terhadap Tuhan YME</p> <p><input type="checkbox"/> Kewargaan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Penalaran Kritis</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Kreativitas</p> <p><input type="checkbox"/> Kolaborasi</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Kemandirian</p> <p><input type="checkbox"/> Kesehatan</p> <p>Komunikasi</p> <p><input checked="" type="checkbox"/></p>	
<p><b>H. Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>4. Peserta didik dapat memahami makna perkalian sebagai penjumlahan berulang</p> <p>5. Peserta didik dapat mengklasifikasi dan memberi contoh situasi yang menggunakan konsep perkalian</p> <p>6. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang</p>	

melibatkan perkalian

### **I. Pengetahuan Bermakna**

Peserta didik dapat menghubungkan konsep matematikayang baru dengan pengetahuan, pengalaman, dan dunia nyata yang sudah mereka kenal. Tujuannya adalah agar perkalian tidak hanya menjadi deretan angka yang dihafal, tetapi menjadi alat yang berguna untuk memecahkan masalah.

### **J. Kerangka Pembelajaran**

<b>Praktik Pedagogis</b>	<b>Lingkungan Pembelajaran</b>
<p>Pendekatan: Deep Learning</p> <p>Metode Pembelajaran: Tanya Jawab, ceramah, diskusi kelompok</p>	<p><b>Budaya Belajar:</b> mendorong peserta didik untuk aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, kerja sama, dan refleksi mendalam.</p> <p><b>Ruang Fisik</b></p> <p>Ruang kelas yang digunakan dalam pembelajaran secara interaktif melalui pengamatan, diskusi kelompok.</p>

	<p><b>Kemitraan Pembelajaran</b></p> <p><b>Antar murid:</b> Setelah menyelesaikan lembar kerja secara mandiri, ajak salah satu teman untuk saling menukar hasil pekerjaan. Periksalah jawaban masing-masing dan diskusikan bagian yang berbeda. Kegiatan ini membantu kamu belajar mengoreksi pekerjaan sendiri serta memperdalam pemahaman tentang konsep perkalian melalui proses diskusi.</p>	

## **K. Pengalaman Belajar**

### **Langkah – langkah Pembelajaran**

#### **Pertemuan 1**

#### **Perkalian**

## PENDAHULUAN

5. Guru membuka kelas dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Guru menyampaikan pentingnya bersyukur atas nikmat sehat agar bisa beraktivitas. (keimanan dan ketaqwaan kepada tuhan YME)
6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini
7. Ice breaking 1: “Pagi, Siang, Malam” adalah permainan untuk melatih fokus dan konsentrasi dimana peserta harus merespons instruksi dengan tepuk tangan: satu kali untuk “Pagi”, dua kali untuk “Siang”, tiga kali untuk “Malam”. Ini melatih konsentrasi, respons cepat, dan kesadaran tubuh, (Menggembirakan, Berkesadaran)

## INTI

### Memahami (Prinsip Pembelajaran Berkesadaran)

5. Guru menjelaskan strategi konsep perkalian
6. Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan materi
7. Guru memberikan contoh soal dan menjelaskan
8. Setelah itu peserta didik melakukan Tanya jawab berkaitan dengan materi yang diajarkan

### Mengaplikasikan ( Prinsip Pembelajaran kesadaran dan menggembirakan)

4. Guru melakukan ice breaking “tepuk semangat”
5. Guru memberikan soal kepada peserta didik
6. Peserta didik yang sudah selesai diminta untuk mengecek dan melengkapi kembali soal yang telah dikerjakan

## PENUTUP

1. Guru memberikan apresiasi pada peserta didik
2. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam

### L. Asesmen Pembelajaran

Hal Yang Diukur	Jenis Asesmen Yang Digunakan
Upaya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami	4. Asesmen Sikap 5. Asesmen Kognitif

makna perkalian sebagai penjumlahan berulang serta kemampuan mereka menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	6. Asesmen Keterampilan
---	-------------------------

Mengetahui:

Kepala Sekolah  
SD Muhammadiyah 13 Medan



Emy Wahyuni, S.Pd.  
NKTAM: 946914

Guru Kelas III

Sinestiar Elazra, S.Pd .

Peneliti:

Wenni Juniarti  
NPM: 2202090115

**Lampiran 3**

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Perhatikan soal dibawah ini!

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

- 
- 
1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...
    - a.  $3 + 4$
    - b.  $4 + 4 + 4$
    - c.  $3 + 3 + 3 + 3$
    - d.  $12 - 3$
  2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...
    - a. 30
    - b. 25
    - c. 35
    - d. 40
  3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...
    - a. 11
    - b. 21
    - c. 28
    - d. 34
  4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...
    - a.  $5 \times 6$
    - b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
    - c.  $5 + 6$
    - d.  $6 - 5$
  5. Nilai dari  $8 \times 4$  adalah ...
    - a. 24
    - b. 32
    - c. 28
    - d. 36
  6. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
    - a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya
    - b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen
    - c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil
    - d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
  7. Berikut yang bukan contoh dari perkalian adalah ...
    - a.  $3 \times 5$
    - b.  $5 + 5 + 5$

- c.  $15 \div 3$
  - d.  $4 \times 6$
8. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...
- a. jumlah benda tidak sama
  - b. benda dikelompokkan sama banyak
  - c. dilakukan pengurangan
  - d. dilakukan pembagian
9. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...
- a. Mengurangi jumlah benda
  - b. Membagi benda tidak sama
  - c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama
  - d. Membandingkan dua bilangan
10. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...
- a. Salah
  - b. Kurang tepat
  - c. Benar
  - d. Tidak dapat dinilai
11. Pernyataan berikut yang benar adalah ...
- a.  $9 \times 4 = 32$
  - b.  $6 \times 7 = 42$
  - c.  $5 \times 8 = 35$
  - d.  $4 \times 6 = 20$
12. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...
- a. Salah
  - b. Hampir benar
  - c. Benar
  - d. Tidak lengkap
13. Ibu menyusun 5 piring, setiap piring berisi 7 kue. Jumlah seluruh kue adalah ...
- a. 35
  - b. 32
  - c. 30
  - d. 40
14. Terdapat 6 kotak. Setiap kotak berisi 8 buku. Jumlah seluruh buku adalah ...
- a. 42
  - b. 46
  - c. 56
  - d. 48
15. Di sebuah kelas terdapat 9 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Banyak seluruh siswa adalah ...
- a. 32
  - b. 34
  - c. 36
  - d. 40

**Lampiran 4****Kunci Jawaban**

<b>No soal</b>	<b>Jawaban</b>
1	B
2	A
3	C
4	A
5	B
6	B
7	C
8	B
9	C
10	C
11	B
12	C
13	A
14	D
15	C

### Lampiran 5 Hasil Lembar Kerja (Kelas Eksperimen)

Nama : ~~Naifa~~ Naifa  
 Kelas : III - A  
 Mata Pelajaran : Matematika

Perhatikan soal dibawah ini!  
 Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

(80)

1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...

a.  $3 + 4$   
 b.  $4 + 4 + 4$   
 c.  $3 + 3 + 3 + 3$   
 d.  $12 - 3$

2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...

a. 30  
 b. 25  
 c. 35  
 d. 40

3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...

a. 11  
 b. 21  
 c. 28  
 d. 34

4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...

a.  $5 \times 6$   
 b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$   
 c.  $5 + 6$   
 d.  $6 - 5$

5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?

a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

$8:9$   
 $5:1$   
 $\frac{90}{100} \times 100 = 90$

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen  
c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil  
d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...  
a. jumlah benda tidak sama  
 b. benda dikelompokkan sama banyak  
c. dilakukan pengurangan  
d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...  
a. Mengurangi jumlah benda  
b. Membagi benda tidak sama  
 c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama  
d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...  
a. Salah  
b. Kurang tepat  
 c. Benar  
d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...  
a.  $9 \times 4 = 32$   
 b.  $6 \times 7 = 42$   
c.  $5 \times 8 = 35$   
d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...  
a. Salah  
b. Hampir benar  
 c. Benar  
d. Tidak lengkap

Nama : AULIA  
 Kelas : kelas III  
 Mata Pelajaran :

90

Perhatikan soal dibawah ini!  
 Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...
  - a.  $3 + 4$
  - b.  $4 + 4 + 4$
  - c.  $3 + 3 + 3 + 3$
  - d.  $12 - 3$
2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...
  - a. 30
  - b. 25
  - c. 35
  - d. 40
3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...
  - a. 11
  - b. 21
  - c. 28
  - d. 34
4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...
  - a.  $5 \times 6$
  - b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
  - c.  $5 + 6$
  - d.  $6 - 5$
5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
  - a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

B: 9  
S: 1

$\frac{90}{100} \times 100$

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen
- c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil
- d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...
- a. jumlah benda tidak sama
- b. benda dikelompokkan sama banyak
- c. dilakukan pengurangan
- d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...
- a. Mengurangi jumlah benda
- b. Membagi benda tidak sama
- c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama
- d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...
- a. Salah
- b. Kurang tepat
- c. Benar
- d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...
- a.  $9 \times 4 = 32$
- b.  $6 \times 7 = 42$
- c.  $5 \times 8 = 35$
- d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...
- a. Salah
- b. Hampir benar
- c. Benar
- d. Tidak lengkap

Nama : Nurca  
Kelas : 3A  
Mata Pelajaran : perkalian

80

Perhatikan soal dibawah ini!  
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...  
a.  $3 + 4$   
b.  $4 + 4 + 4$   
c.  $3 + 3 + 3 + 3$   
d.  $12 - 3$
2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...  
a. 30  
b. 25  
c. 35  
d. 40
3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...  
a. 11  
b. 21  
c. 28  
d. 34
4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...  
a.  $5 \times 6$   
b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$   
c.  $5 + 6$   
d.  $6 - 5$
5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?  
a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

$8 = 8$   
 $4 = 2$

$\frac{80}{100} \times 100 = 80$

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen  
c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil  
d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...  
a. jumlah benda tidak sama  
 b. benda dikelompokkan sama banyak  
c. dilakukan pengurangan  
d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...  
a. Mengurangi jumlah benda  
b. Membagi benda tidak sama  
 c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama  
d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...  
a. Salah  
b. Kurang tepat  
 c. Benar  
d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...  
a.  $9 \times 4 = 32$   
b.  $6 \times 7 = 42$   
c.  $5 \times 8 = 35$   
 d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...  
a. Salah  
b. Hampir benar  
 c. Benar  
d. Tidak lengkap

Nama : Sofia R  
 Kelas :  
 Mata Pelajaran :

80

Perhatikan soal dibawah ini!  
 Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...
- a.  $3 + 4$
  - b.  $4 + 4 + 4$
  - c.  $3 + 3 + 3 + 3$
  - d.  $12 - 3$

3:3  
3:2

$$\frac{80}{100} \times 100 = 80$$

2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...
- a. 30
  - b. 25
  - c. 35
  - d. 40

3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...
- a. 11
  - b. 21
  - c. 28
  - d. 34

4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...
- a.  $5 \times 6$
  - b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
  - c.  $5 + 6$
  - d.  $6 - 5$

5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
- a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen  
c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil  
d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...
- a. jumlah benda tidak sama
  - b. benda dikelompokkan sama banyak
  - c. dilakukan pengurangan
  - d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...
- a. Mengurangi jumlah benda
  - b. Membagi benda tidak sama
  - c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama
  - d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...
- a. Salah
  - b. Kurang tepat
  - c. Benar
  - d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...
- a.  $9 \times 4 = 32$
  - b.  $6 \times 7 = 42$
  - c.  $5 \times 8 = 35$
  - d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...
- a. Salah
  - b. Hampir benar
  - c. Benar
  - d. Tidak lengkap

Nama : Kahfi el Wazze  
 Kelas : III  
 Mata Pelajaran : MTK

Perhatikan soal dibawah ini!  
 Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

- 70
1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...
- $3 + 4$
  - $4 + 4 + 4$
  - $3 + 3 + 3 + 3$
  - $12 - 3$
2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...
- 30
  - 25
  - 35
  - 40
3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...
- 11
  - 21
  - 28
  - 34
4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...
- $5 \times 6$
  - $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
  - $5 + 6$
  - $6 - 5$
5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
- Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

B. 7  
S. 3

$$\frac{70}{100} \times 100 = 70$$

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen  
c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil  
d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...  
a. jumlah benda tidak sama  
 b. benda dikelompokkan sama banyak  
c. dilakukan pengurangan  
d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...  
a. Mengurangi jumlah benda  
b. Membagi benda tidak sama  
 c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama  
d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...  
a. Salah  
b. Kurang tepat  
 c. Benar  
d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...  
a.  $9 \times 4 = 32$   
b.  $6 \times 7 = 42$   
c.  $5 \times 8 = 35$   
 d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...  
a. Salah  
b. Hampir benar  
 c. Benar  
d. Tidak lengkap

### Lampiran 6 Hasil Lembar Kerja (Kelas Kontrol)

Nama : miko  
 Kelas : 3 = B  
 Mata Pelajaran : matematik

Perhatikan soal dibawah ini!  
 Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

---

- Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...
  - $3 + 4$
  - ~~$4 + 4 + 4$~~
  - $3 + 3 + 3 + 3$
  - $12 - 3$
- Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...
  - ~~30~~
  - 25
  - 35
  - 40
- Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...
  - ~~11~~
  - 21
  - ~~28~~
  - 34
- Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...
  - ~~$5 \times 6$~~
  - $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
  - $5 + 6$
  - $6 - 5$
- Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
  - ~~Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya~~

70  
B: 7  
S: 3

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen  
c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil  
d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...
- a. jumlah benda tidak sama
  - b. benda dikelompokkan sama banyak
  - c. dilakukan pengurangan
  - d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...
- a. Mengurangi jumlah benda
  - b. Membagi benda tidak sama
  - c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama
  - d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...
- a. Salah
  - b. Kurang tepat
  - c. Benar
  - d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...
- a.  $9 \times 4 = 32$
  - b.  $6 \times 7 = 42$
  - c.  $5 \times 8 = 35$
  - d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...
- a. Salah
  - b. Hampir benar
  - c. Benar
  - d. Tidak lengkap

Nama : Nurumanda  
Kelas : 3-B  
Mata Pelajaran : Matematika

Perhatikan soal dibawah ini!  
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...
  - a.  $3 + 4$
  - b.  $4 + 4 + 4$
  - c.  $3 + 3 + 3 + 3$
  - d.  $12 - 3$
2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...
  - a. 30
  - b. 25
  - c. 35
  - d. 40
3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...
  - a. 11
  - b. 21
  - c. 28
  - d. 34
4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...
  - a.  $5 \times 6$
  - b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
  - c.  $5 + 6$
  - d.  $6 - 5$
5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
  - a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

B: 7  
S: 3  
70

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen  
c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil  
d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...  
a. jumlah benda tidak sama  
b.  benda dikelompokkan sama banyak  
c. dilakukan pengurangan  
d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...  
a. Mengurangi jumlah benda  
b. Membagi benda tidak sama  
c.  Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama  
d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...  
a. Salah  
b. Kurang tepat  
c.  Benar  
d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...  
a.  $9 \times 4 = 32$   
b.   $6 \times 7 = 42$   
c.  $5 \times 8 = 35$   
d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...  
a. Salah  
b. Hampir benar  
c.  Benar  
d. Tidak lengkap

Nama : Atfa  
Kelas : 3b  
Mata Pelajaran : RAK

Perhatikan soal dibawah ini!  
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...

- a.  $3 + 4$   
~~b.  $4 + 4 + 4$~~   
c.  $3 + 3 + 3 + 3$   
d.  $12 - 3$

2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...

- ~~a. 30~~  
b. 25  
c. 35  
d. 40

3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...

- a. 11  
b. 21  
~~c. 28~~  
d. 34

4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...

- ~~a.  $5 \times 6$~~   
b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$   
c.  $5 + 6$   
d.  $6 - 5$

5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?

- a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

80

B: 8  
S: 2

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen  
c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil  
 d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...  
 a. jumlah benda tidak sama  
b. benda dikelompokkan sama banyak  
c. dilakukan pengurangan  
d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...  
a. Mengurangi jumlah benda  
b. Membagi benda tidak sama  
 c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama  
d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...  
a. Salah  
b. Kurang tepat  
 c. Benar  
d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...  
a.  $9 \times 4 = 32$   
 b.  $6 \times 7 = 42$   
c.  $5 \times 8 = 35$   
d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...  
a. Salah  
b. Hampir benar  
 c. Benar  
d. Tidak lengkap

Nama qTyd :  
Kelas II - B :  
Mata Pelajaran :

Perhatikan soal dibawah ini!  
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ...
  - a.  $3 + 4$
  - b.  $4 + 4 + 4$
  - c.  $3 + 3 + 3 + 3$
  - d.  $12 - 3$
2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...
  - a. 30
  - b. 25
  - c. 35
  - d. 40
3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...
  - a. 11
  - b. 21
  - c. 28
  - d. 34
4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...
  - a.  $5 \times 6$
  - b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
  - c.  $5 + 6$
  - d.  $6 - 5$
5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
  - a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

30  
B: 6  
S: 1

- b. Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen
- c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil
- d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...
- a. jumlah benda tidak sama
- b. benda dikelompokkan sama banyak
- c. dilakukan pengurangan
- d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...
- a. Mengurangi jumlah benda
- b. Membagi benda tidak sama
- c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama
- d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...
- a. Salah
- b. Kurang tepat
- c. Benar
- d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...
- a.  $9 \times 4 = 32$
- b.  $6 \times 7 = 42$
- c.  $5 \times 8 = 35$
- d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...
- a. Salah
- b. Hampir benar
- c. Benar
- d. Tidak lengkap

Nama : Zahira  
Kelas : 3 = b  
Mata Pelajaran :

Perhatikan soal dibawah ini!  
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Perkalian  $3 \times 4$  dapat dijelaskan sebagai ... B : 10
- a.  $3 + 4$   
b.  $4 + 4 + 4$   
c.  $3 + 3 + 3 + 3$   
d.  $12 - 3$
2. Hasil dari  $6 \times 5$  adalah ...
- a. 30  
b. 25  
c. 35  
d. 40
3. Jika terdapat 4 kelompok dan setiap kelompok berisi 7 benda, maka banyak seluruh benda adalah ...
- a. 11  
b. 21  
c. 28  
d. 34
4. Perkalian yang sesuai dengan 5 baris yang masing-masing berisi 6 benda adalah ...
- a.  $5 \times 6$   
b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$   
c.  $5 + 6$   
d.  $6 - 5$
5. Manakah yang merupakan contoh perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
- a. Ani memiliki 12 kelereng lalu diberikan 3 kelereng kepada temannya

- Budi memiliki 4 kantong, setiap kantong berisi 5 permen
- c. Siti membeli 10 pensil lalu kehilangan 2 pensil
- d. Rina membagi 20 kue kepada 5 teman
6. Suatu masalah dapat diselesaikan dengan perkalian jika ...
- a. jumlah benda tidak sama
- b. benda dikelompokkan sama banyak
- c. dilakukan pengurangan
- d. dilakukan pembagian
7. Perkalian tepat digunakan pada pernyataan ...
- a. Mengurangi jumlah benda
- b. Membagi benda tidak sama
- c. Mengelompokkan benda dengan jumlah yang sama
- d. Membandingkan dua bilangan
8. Andi menghitung  $7 \times 6 = 42$ . Perhitungan Andi ...
- a. Salah
- b. Kurang tepat
- c. Benar
- d. Tidak dapat dinilai
9. Pernyataan berikut yang benar adalah ...
- a.  $9 \times 4 = 32$
- b.  $6 \times 7 = 42$
- c.  $5 \times 8 = 35$
- d.  $4 \times 6 = 20$
10. Siswa menuliskan  $5 \times 3 = 15$ . Jawaban tersebut ...
- a. Salah
- b. Hampir benar
- c. Benar
- d. Tidak lengkap

**Lampiran 7 Data Penelitian**

<b>Nomor Responden</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1	60	70
2	50	80
3	70	70
4	50	80
5	60	80
6	40	70
7	70	90
8	30	80
9	40	70
10	60	80
11	50	70
12	40	80
13	70	90
14	60	70
15	40	80
16	60	70
17	30	80
18	70	70
<b>Jumlah</b>	<b>950</b>	<b>1380</b>
<b>Rata - rata</b>	<b>53%</b>	<b>77%</b>
<b>Maksimum</b>	<b>70</b>	<b>90</b>
<b>Minimum</b>	<b>30</b>	<b>70</b>







P015	Pearson Correlation	-.218	-.147	-.185	-.218	-.047	.187	-.040	-.218	-.218	-.047	.187	.187	-.250	-.218	1	-.009
	Sig. (2-tailed)	.295	.482	.377	.295	.824	.370	.848	.295	.295	.824	.370	.370	.228	.295		.966
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
TOTAL	Pearson Correlation	.529**	.720**	.544**	.529**	-.136	.744**	-.052	.773**	.529**	.409*	.744**	.744**	-.188	.090	-.009	1
	Sig. (2-tailed)	.007	.000	.005	.007	.518	.000	.805	.000	.007	.042	.000	.000	.369	.669	.966	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Lampiran 9 Uji Reliabilitas

### Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.771	10

## Lampiran 10 Uji Hipotesis dan N-Gain

### Uji Hipotesis

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	Pretest	70.392	4.282		16.439	.000
	Posttes	6.275	2.732	.371	2.297	.028

a. Dependent Variable: X

### Uji N-Gain

#### Descriptives

		kelas	Statistic	Std. Error	
N_Gainpersen	eksperimen	Mean	46.92	5.433	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	35.45	
			Upper Bound	73.64	
		5% Trimmed Mean		48.16	
		Median		50.00	
		Variance		531.382	
		Std. Deviation		23.052	
		Minimum		0	
		Maximum		100	
		Range		71	
		Interquartile Range		42	
		Skewness		-.938	.536
		Kurtosis		-.117	1.038
		kontrol	Mean	60.71	6.099
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47.78
			Upper Bound	58.38	
5% Trimmed Mean			61.90		
Median			60.00		
Variance			632.455		
Std. Deviation			25.149		
Minimum			0		
Maximum		71			

	<b>Range</b>	<b>100</b>	
	<b>Interquartile Range</b>	<b>28</b>	
	<b>Skewness</b>	<b>-.540</b>	<b>.550</b>
	<b>Kurtosis</b>	<b>.923</b>	<b>1.063</b>

## Lampiran 11 Dokumentasi Observasi

### DOKUMENTASI OBSERVASI



## Lampiran 12 Dokumentasi Riset

## DOKUMENTASI RISET



## Lampiran 13 K1

FORM K 1



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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Wenni Juniarti  
 NPM : 2202090115  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Dekan
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Blooket Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 13 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Quiziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 13 Medan	

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

Medan, 07 Oktober 2025

Hormat Pemohon,

Wenni Juniarti

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

CS Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 14 K2

FORM K 2



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

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wenni Juniarti  
 NPM : 2202090115  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Blooket Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 7 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

Wenni Juniarti

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 15 K3



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

Nomor : 2433/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 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 : **Wenni Juniarti**  
 N P M : 2202090115  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Blooket Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,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 : **11 Oktober 2026**

Medan, 19 Rabi'ul Akhir 1447 H  
 11 Oktober 2025 M



  
**Dra. Hj. Syaamsu Yurnita, M.Pd.**  
 NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 16 Permohonan Izin Riset



Nomor : 169/II.3-AU/UMSU-02/F/2026  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 30 Rajab 1447 H  
 19 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SDS Muhammadiyah 13 Medan  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum 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 kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Wenni Juniarti**  
 N P M : 2202090115  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Blooket Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



\*\*Penting!!\*\*

## Lampiran 17 Surat Keterangan Pihak Sekolah



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KAMPUNG DURIAN  
SD SWASTA MUHAMMADIYAH 13  
AKREDITASI B**

Alamat: Jalan Karantina Nomor 80 Medan 20235, Telp. (061) 6622249  
Email: sdsmuhammadiyah13medan@gmail.com, NPSN: 10210687, NSS: 103076002060

Nomor : 206/KET/IV.4AU/F/2026 Medan, 7 Sya'ban 1447 H  
Lamp : - 26 Januari 2026 M  
Hal : Pemberian Ijin Riset

Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

di-  
Tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Sehubungan dengan surat saudara Nomor: 169/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 19 Januari 2026 tentang permohonan ijin penelitian untuk mahasiswa:

Nama : Wenni Juniarti  
NPM : 2202090115  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Blooket Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa kelas III SDS Muhammadiyah 13*

telah diberikan ijin dan menyelesaikan riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, di SD Swasta Muhammadiyah 13 Medan.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*



## Lampiran 18 Lembar Pengesahan Proposal



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Wenni Juniarti  
 NPM : 220209115  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* terhadap Pemahaman Konsep Pererkalian pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan TP. 2025/2026

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

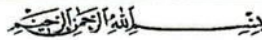
Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 19 Berita acara



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Wenni Juniarti  
 NPM : 220209115  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Blooket* terhadap Pemahaman Konsep Pererkalian pada Siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan TP. 2025/2026

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
07/10 <sup>2025</sup>	Acc Judul	
01/11 <sup>2025</sup>	Perbaiki Rumusan Masalah	
11/11 <sup>2025</sup>	Perbaiki modul Ajar	
17/11 <sup>2025</sup>	Lengkapi Penulisan dan Spasi	
25/11 <sup>2025</sup>	Perbaiki media ajar dan Materi yang digunakan	
29/11 <sup>2025</sup>	Perbaiki Kisi-kisi Instrumen	
02/12 <sup>2025</sup>	Acc Seminar	

Diketahui oleh:  
 Ketua Prodi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, Desember 2025

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

**Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Wenni Juniarti  
Npm : 2202090115  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat Tanggal Lahir : Kota Parit, 6 Juni 2004  
Agama : Islam  
Alamat : Beto  
No. Hp : 082283441624  
Email : [wennijuniarti@gmail.com](mailto:wennijuniarti@gmail.com)

**Pendidikan Formal**

1. SDN 006 Kota Parit (2010-2016)
2. MTS Al-Falah Simpang Kanan (2016-2019)
3. MAS Al-Falah Simpang Kanan (2019-2022)
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (2022-2026)