

Pengembangan Media Multiply Cards Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar

Tri Febriana Dilla¹, Sukmawarti²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author : ✉ trifebrianadilla@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media *multiply cards* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat di Sekolah Dasar dan Menilai tingkat keefektifan media *multiply cards* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa SDN 101870 Desa Sena. sampel penelitian ini adalah Siswa Kelas VI SDN 101870 dengan Jumlah 28 Siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Angket yang dibagikan ke semua siswa dan ahli materi dan ahli media. Teknik analii data dalam penelitian ini adalah menggunakan perhitungan validasi, realibilitas dan uji hipotesis T. Hasil penelitian ini adalah berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai sebesar 42.435. Dengan frekuensi (dk) sebesar $28 - 1 = 27$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh = 1,571. Oleh karena itu $t >$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol () ditolak dan hipotesis alternatVIe () diterima,dan pada T-test diperoleh nilai Sig adalah sebesar 0,000 yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran multiply card terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI SDN 101870 Desa Sena, yang beralamatkan Jl. Batang Kuis, Bangun Sari Baru, Tj. Morawa, Kabupaten Deli Serdang karena . Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran multiply card sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan, selain itu Cronbach's Alpha di peroleh 0,880 yang dimana Cronbach's Alpha $> 0,7$, maka data media multiplies card dianggap reliable atau valid.

Keywords

Multiplies, Operasi Hitung

PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang sekolah dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pembelajaran matematika yang baik, siswa akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif.

Matematika adalah sebuah ilmu yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Matematika selalu berhubungan dengan angka-angka, hitung-hitungan, penalaran, dan lain-lain. Buktinya saja kita selalu menemui hal-hal

yang berkaitan dengan matematika, misalnya: waktu, jarak, uang, banyaknya suatu benda, dan lain sebagainya. Dengan memiliki kemampuan matematika yang baik, maka seseorang dapat terbantu dalam kehidupannya.

Hakikat belajar matematika adalah mempelajari konsep, menyusun konsep dan mengetahui koneksi antara konsep dan penyusunnya. Pembelajaran matematika bukanlah hanya pembelajaran atau hafalan tentang seperangkat teori, konsep, atau rumus-rumus semata, melainkan merupakan pembelajaran bermakna yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tujuan akhir pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar yaitu supaya siswa terampil dalam menggunakan berbagai macam konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu keterampilan menggunakan konsep matematika yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan dalam melakukan operasi hitung. Keterampilan ini merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menunjang cara berpikir yang cepat, tepat, dan cermat. Keterampilan ini sangat mendukung siswa untuk memahami simbol-simbol dalam matematika.

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

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

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat magang 3 pada bulan januari hingga february tahun 2020 di SDN 101870 Desa Sena, ditemukan permasalahan siswa bahwa pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami, siswa juga masih bingung terhadap konsep operasi perkalian bilangan bulat yang sifatnya abstrak. Pernyataan ini diperoleh dari pengamatan peneliti pada kelas VI yang kesulitan anak-anak dalam belajar matematika disebabkan karena kurangnya

keterampilan operasi perkalian bilangan bulat 1-10. Kesulitan siswa dalam belajar perkalian bilangan bulat yang diakibatkan oleh guru yang mengajar hanya menggunakan penjelasan yang dituliskan di papan tulis dan pengamatan siswa yang tidak fokus karena mereka menganggap pelajaran matematika sangat sulit. Hal ini juga diperjelas dengan hasil pengamatan peneliti bahwa belum terdapat pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga guru hanya menggunakan buku saja dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dilakukan di kelas juga bersifat konvensional, yaitu pembelajaran satu arah di mana siswa adalah penerima informasi secara pasif, dan siswa hanya menerima pengetahuan dari guru. Siswa tidak memperhatikan pelajaran karena merasa bosan dengan penjelasan yang diberikan apalagi jika pembelajarannya kurang menarik mengakibatkan siswa cenderung tidak termotivasi, tidak fokus mengikuti pelajaran yang pada akhirnya anak akan sulit untuk memahami materi tersebut. Sebagian besar siswa belum dapat menghitung secara cepat, tepat, dan cermat. Siswa sering melakukan kesalahan dalam perhitungan dikarenakan kurang tepat dalam menggunakan konsep operasi perkalian bilangan bulat.

Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Khususnya dalam pembelajaran didalam kelas, anak diarahkan pada kemampuan cara menggunakan rumus, menghafal rumus, matematika hanya untuk mengerjakan soal, jarang diajarkan untuk menganalisis dan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik diberi soal yang berbeda dengan soal latihannya, maka siswa akan membuat kesalahan.

Kondisi seperti ini jika terus dibiarkan maka akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Upaya guru dalam menyelesaikan permasalahan di atas dengan media pembelajaran yang terbatas dan mengalami kesulitan dalam meningkatkan efektivitas pembelajarannya. Guru biasanya menggunakan teknik latihan soal. Teknik ini memudahkan guru karena persiapan tidak terlalu banyak, akan tetapi bagi siswa akan menjadi sangat membosankan karena kurang menarik bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika, pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa agar lebih memahami materi yang disampaikan dan siswa lebih berkesan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran mudah diingat dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan pembelajaran sehari-hari. Peneliti memberikan alternative pemecahan masalah tersebut melalui pengembangan media *Multiply Cards* sebagai media pembelajaran operasi perkalian bilangan

bulat.

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

Maka penulis memilih menggunakan pengembangan media *Multiply Cards* dalam perhitungan bilangan bulat pada siswa kelas VI, dikarenakan dengan menggunakan media tersebut dapat memudahkan siswa dalam materi moperasi hitung, dengan berbagai konsep pengembangan yang sudah disediakan tentu akan menjadi pertimbangan guru disekolah tersebut untuk senantiasa memberikan media pembelajaran *Multiply Cards* dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan secara efektif kemampuan siswa dalam menghitung bilangan.

Dengan demikian, judul penelitian yang diajukan oleh peneliti adalah "Pengembangan Media *Multiply Cards* pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan Tempat penelitian ini, yaitu di SDN 101870, Jl Batangkuis, Bangun Sari, Tj Morawa Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20552. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020-2021 semester genap kelas 4 di SDN 101870 Desa Sena. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Reseach & Develoment*). Metode pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013)..Konsep yang digunakan adalah pengembangan media gambar berseri dan metode pengembangan pengembangan ADDIE menurut (Sugiyono, 2013). Prosedur

penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Dick and Carry (dalam Made Tegeh, dkk. 2014: 75) yaitu, ADDIE model ini meliputi. 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pengembangan Media Multiply Cards Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat

Penelitian yang dilakukan berdasarkan metode penelitian yang telah dipilih dan direncanakan, yakni dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R & D). Namun dalam hal ini peneliti lebih memfokuskannya dalam pengembangannya. Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Dengan menggunakan metode pengembangan tersebut, diharapkan dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Analysis (Analisis)

Pengembangan Produk Tahapan analisis kebutuhan dilakukan peneliti pada saat observasi awal penelitian. Observasi awal dilakukan untuk mencari suatu potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan, maka diperoleh data sebagai berikut:

Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika

Observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat itu adalah melakukan wawancara terbuka dengan kepala sekolah. Peneliti menanyakan beberapa hal tentang metode pembelajaran, proses pembelajaran, serta mata pelajaran apa yang masih dianggap sulit sehingga dalam proses pembelajarannya sangat dibutuhkan metode atau pun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Dari wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah pelajaran yang dirasa sangat memerlukan adanya media pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas, disini peneliti mewawancarai guru kelas VI berdasarkan nilai KKM yang masih dianggap paling rendah diantara kelas lainnya. Wawancara dilakukan dengan menanyakan mata pelajaran yang telah disebutkan, manakah yang memiliki hasil belajar siswa yang masih rendah atau dengan kata lain masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai maksimum (KKM) yang telah ditentukan.

Berdasarkan informasi dari guru kelas VI, mata pelajaran matematika khususnya menghitung operasi perkalian bilangan bulat yang rendah. Guru juga mengalami kesulitan dalam menggugah imajinasi siswa yang masih belum

berkembang. Peneliti kemudian melakukan pengamatan awal didalam kelas pada saat materi operasi perkalian bilangan bulat. Peneliti menemukan temuan bahwa guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tanpa didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu tercapainya suatu pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan sangat membosankan. Maka tidak mengherankan jika semakin lama proses pembelajaran itu berlangsung, komunikasi menjadi satu arah yaitu guru kepada siswa dan tidak terjadi proses timbal balik.

Atas dasar permasalahan yang telah dipaparkan diatas, diperlukan sebuah terobosan baru dalam media pembelajaran khususnya. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam meningkatkan perhitungan operasi perkalian bilangan bulat . Dalam hal ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan media multiply card.

Sarana dan Prasarana

Pembelajaran SDN 101870 Desa Sena merupakan sekolah yang jauh dari dari kata lengkap. Proses pembelajaran sudah menggunakan whiteboard dan spidol. Namun sekolah tidak mempunyai minimal satu LCD Proyektor untuk proses pembelajarannya. Untuk komputer, memang sekolah memiliki sebuah komputer itu juga berupa komputer PC yang digunakan untuk proses administrasi sekolah. Untuk ruang kelas yang dimiliki memang sudah layak bangunan kelasnya karena sudah mendapatkan bantuan dari pemerintah. Alat paraga sebagai salah satu media pembelajaran juga belum terpenuhi secara sempurna. Alhasil, proses pembelajaran pun berlangsung secara ala kadarnya dengan berpacu pada buku pemerintah . Dapat disimpulkan bahwa dengan sarana yang cukup terbatas maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sederhana tanpa perlu menggunakan komputer dan LCD proyektor.

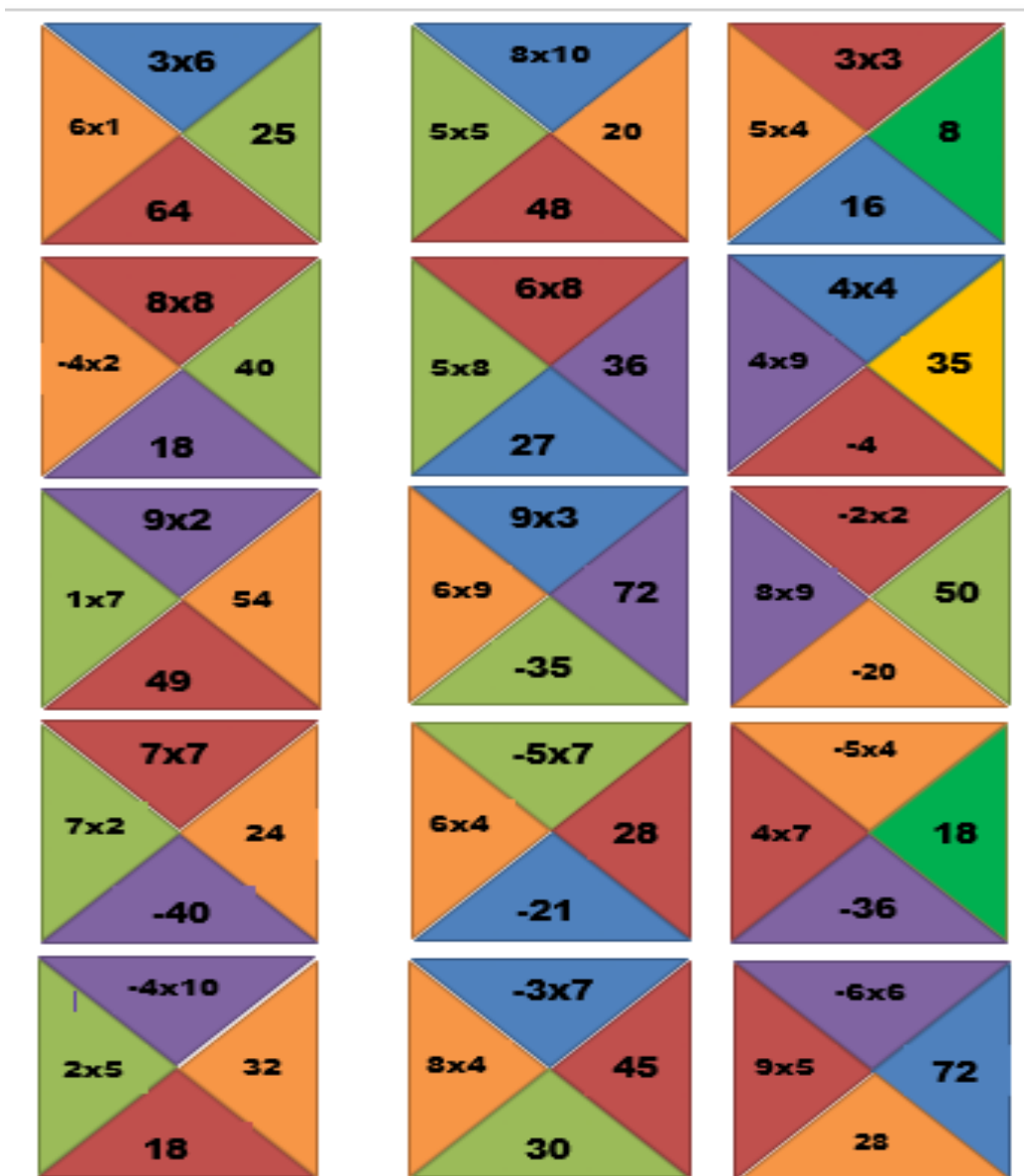
Materi

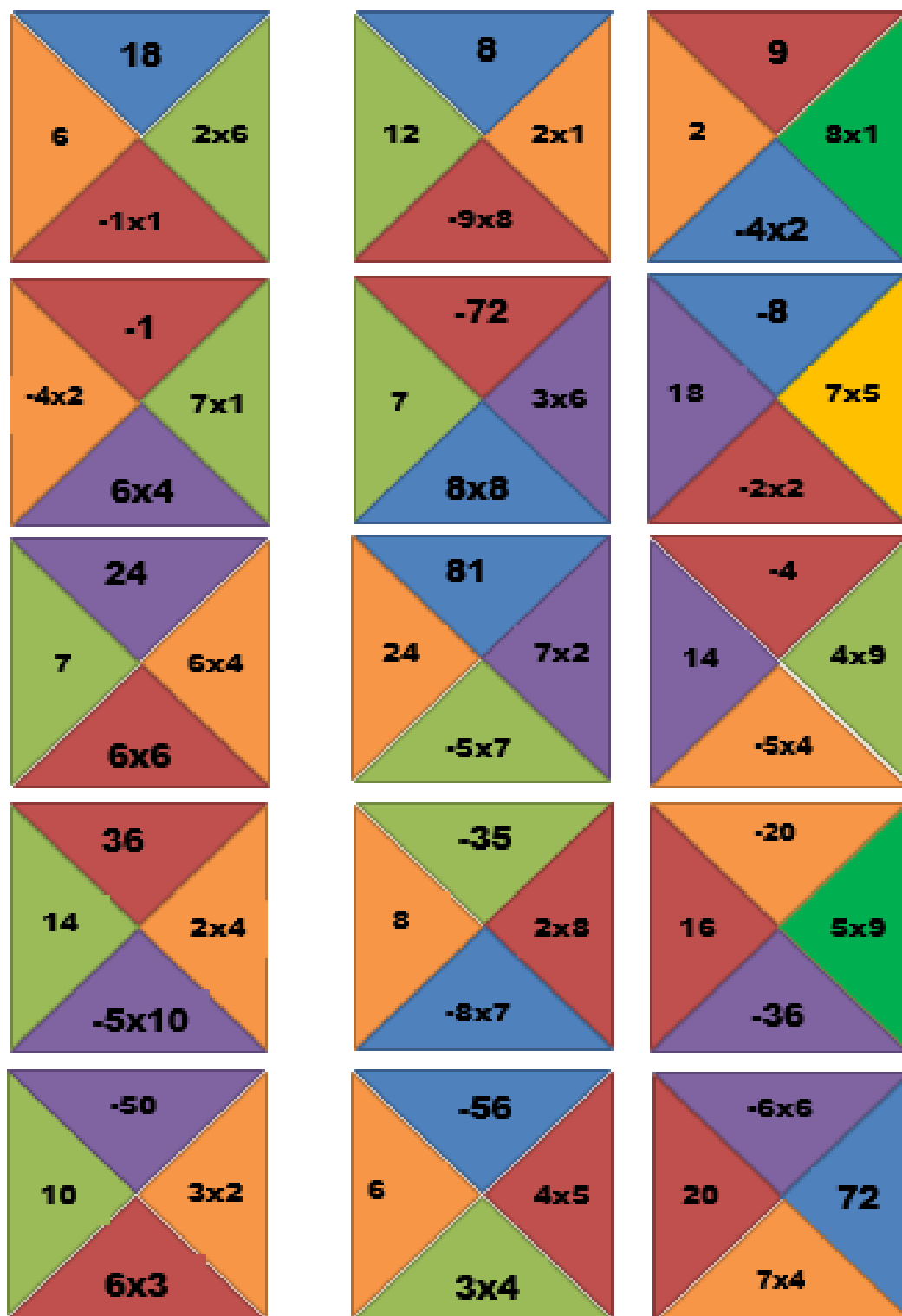
Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, operasi perkalian bilangan bulat dalam mata pelajaran matematika merupakan aspek yang membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya apabila dibandingkan dengan ketiga aspek lainnya. Materinya adalah operasi perkalian bilangan bulat. Sebelumnya memang belum pernah media pembelajaran yang secara khusus digunakan dalam materi tersebut sehingga akan lebih efektif apabila proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbentuk multiply card.

Media Multiply Card

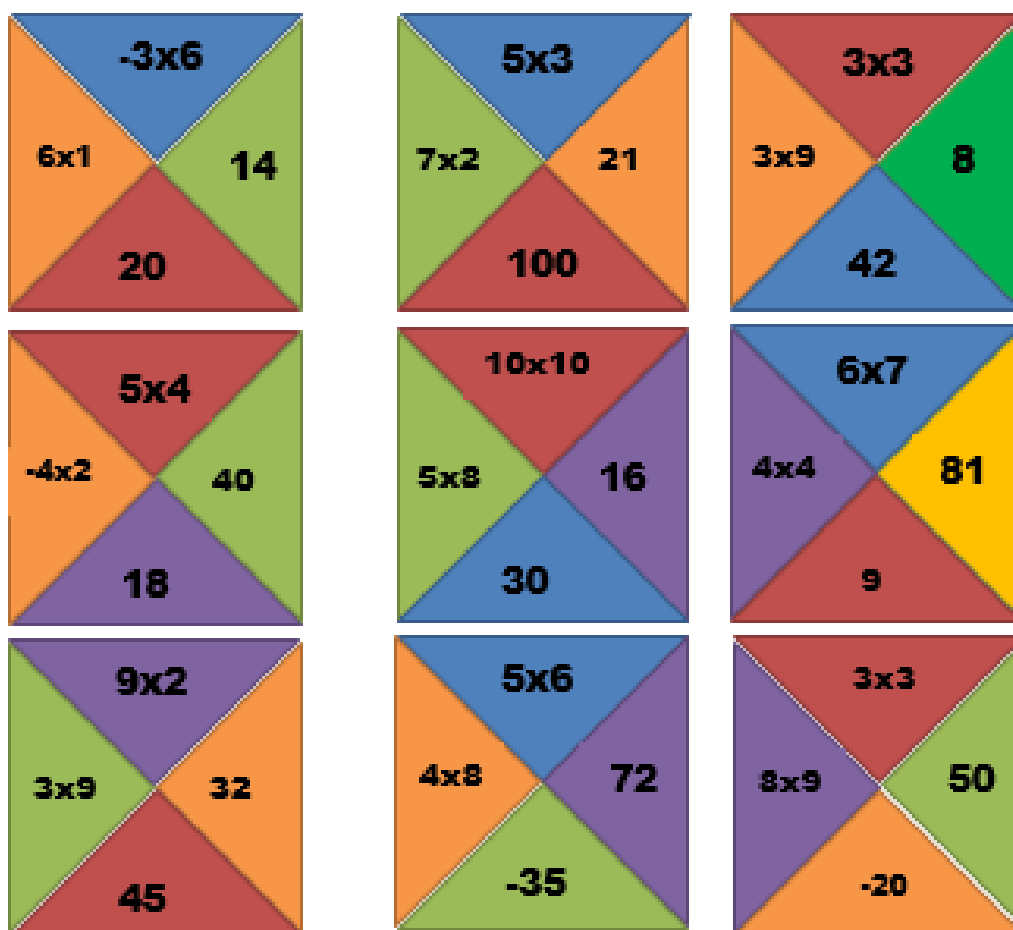
Alasan peneliti mengembangkan media multiply card adalah agar media gambar tersebut dapat membantu menyajikan suatu kejadian atau peristiwa secara kronologis dengan menghadirkan orang, benda, dan latar. Kronologi atau urutan kejadian peristiwa tersebut dapat memudahkan siswa untuk menuangkan idenya dalam kegiatan bercerita sehingga masuk dalam aspek berbicara siswa.

Gambar 1. Tampilan pertama media multiply card





Gambar 2. Tampilan kedua media multiply card



Gambar 3. Tampilan ketiga media multiply card

Dalam pembuatan media pembelajaran ini, dibutuhkan proses yang tidak sebentar. Peneliti membutuhkan sebuah software pada komputer atau laptop yang dapat membuat, mendesain, mengedit, serta menggabungkan gambar yang seperti diinginkan. Software yang saat ini sering digunakan adalah Microsoft Word . Peneliti memilih menggunakan software tersebut karena masing-masing software memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang dapat saling melengkapi satu sama lain serta mudah juga dalam penggunaannya.

Design (Perancangan)

Media Pembelajaran Desain media pembelajaran gambar berseri didasarkan pada hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang telah disusun. Tahapan ini meliputi menyusun kompetensi dasar berdasarkan pada silabus dan RPP yang telah ada, membuat desain produk media gambar berseri, menyusun sumber bahan dan materi, serta pembuatan/penyusunan media gambar berseri.

Alur Cerita Media Multiply Card

Alur cerita pada media gambar berseri dibuat sesederhana mungkin dengan didasarkan pada kompetensi dasar yang ada pada silabus. Kompetensi dasar yang dimaksud adalah menghitung operasi perkalian bilangan bulat. Permainan Multiply Cards merupakan permainan yang diadaptasi dari permainan yang sudah ada yaitu permainan Domi Numbers. Permainan kartu Domi Numbers termasuk media yang sering digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan anak pada operasi hitung bilangan bulat ataupun pecahan.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Istinganah 2015 yang mengungkapkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan permainan kartu domino jauh lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol. Permainan multiply cards didesain untuk membantu siswa dalam menghafal operasi perkalian 1-10. Produk yang dikembangkan adalah berupa kartu, meliputi pengembangan cara membuat, dan aturan permainan.

Pembuatan desain permainan multiply cards memperhatikan permasalahan, potensi dan kebutuhan siswa, serta karakteristik permainan domi numbers. Kartu sebagai media utama permainan multiply cards dikembangkan menjadi beberapa buah untuk tiap set permainan yang berbentuk persegi. Hal tersebut bertujuan supaya kartu dapat disusun dengan ketentuan 3 mendatar dan 5 menurun sehingga membentuk sebuah persegi besar. Pengembangan pada kartu, peneliti memperhatikan prinsip pengembangan media visual berupa kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan sehingga menarik untuk digunakan. Media pembuat kartu adalah kertas ivory. Kertas ivory dipilih karena lebih tebal dari pada kertas manila.

Desain Tampilan

Desain tampilan pada produk media ini, peneliti menyesuaikan tampilan gambar dengan kejadian yang terjadi dikehidupan sehari-hari. multiply cards yang ditampilkan pun sederhana dengan tujuan mudah dipahami oleh siswa. Tampilan gambar pun didukung dengan latar dan warna yang menarik. Desain tampilan ini dibuat terlebih dahulu dengan coretan sketsa pada kertas.

Development (Pengembangan)

Produk Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. Proses produksi media pembelajaran ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pra Produksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi media gambar berseri. Berikut bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi, antara lain: a) Komputer/laptop; b) Software Microsoft Word; c) Rancangan multiply cards; d) Rancangan tampilan; Persiapan dimulai dengan menggunakan software tersebut di komputer/laptop yang ada.

Produksi

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan proses produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. Pembuatan dimulai dengan menuangkan hasil coretan sketsa yang telah dibuat kedalam animasi komputer. Pemilihan warna yang menarik serta latar cerita yang mendukung juga menjadi perhatian penting dalam proses produksi ini. Kemudian dilanjutkan dengan penuangan alur cerita gambar sehingga menghasilkan gambar yang runtut dan sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat peneliti sebelumnya.

Pasca Produksi

Pada tahapan ini, produk media pembelajaran yang sudah jadi diteliti kembali dari segi tampilan, keterpaduan isi/materi, dan manfaat serta kualitas yang ditampilkan pada gambar. Setelah itu, produk masuk proses pencetakan dan disusun berdasarkan gambar pertama. Produk ini disusun menjadi media permainan multiply cards sehingga dapat menampilkan gambar secara keseluruhan. Hasil akhir yang didapatkan pada media gambar berseri ini berupa beberapa rangkaian multiply cards.

Implementation (Penerapan)

Produk Ada tiga tahapan dalam penerapan produk, yaitu tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran.

Validasi Ahli

Tahap validasi dilakukan sebelum peneliti menerapkan langsung pada proses pembelajaran dikelas. Validasi produk media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Untuk ahli materi dilakukan oleh Ibu D. Yuliana Sinaga S.Pd., M.Pd Beliau adalah dosen Universitas Nommensen. Dan ahli media untuk produk media pembelajaran ini adalah Ahmad Landong S.Pd., M.Pd Beliau adalah dosen Teknik Informatika Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.

Penerapan dalam Pembelajaran

Pada tahapan ini, produk media gambar berseri mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebanyak 28 siswa menggunakan produk ini secara

berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Dalam proses penerapan media gambar berseri ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Hasil penerapan media multiply cards ini dapat dilihat dari hasil penilaian terhadap siswa berdasarkan pernyataan angket yang disebar.

Evaluation (Penilaian)

Produk Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk media multiply cards untuk mata pelajaran Matematika kelas VI dapat meningkatkan kemampuan belajarsiswa dalam menghitung operasi perkalian bilangan bulat. Teknik yang digunakan adalah dengan perhitungan metode pengembangan design. Peneliti menilai hasil pemahaman 28 siswa dengan menggunakan media melalui pengisian angket. Dari hasil tersebut maka akan didapatkan keefektifan media pembelajaran yang digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media multiply cards untuk mata pelajaran matematika dikembangkan sesuai dengan model ADDIE, yakni Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses pengembangan media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk akhir yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil angket, nilai rata-rata hasil belajar siswa 84,6 dengan kategori yakni kategori baik, dan terlihat dengan menggunakan media multiply cards pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat siswa dapat mengerti dan semangat untuk menghafal perkalian bilangan bulat dengan bantuan media multiplies card tersebut, terlihat dari hasil nilai tertinggi diperoleh oleh salah satu siswa yang memberi pernyataan pada angket sebesar 92,5 dan nilai terendah diperoleh sebesar 77,5 yang berarti menunjukkan media tersebut sangat bermanfaat dan mendukung mata pelajaran demi meningkatkan mutu pembelajaran disetiap materinya.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai sebesar 42.435. Dengan frekuensi (dk) sebesar $28 - 1 = 27$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $= 1,571$. Oleh karena itu $>$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol () ditolak dan hipotesis alternative () diterima, dan pada T-test diperoleh nilai Sig adalah sebesar 0,000 yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran multiply card terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika

kelas VI SDN 101870 Desa Sena, yang beralamatkan Jl. Batang Kuis, Bangun Sari Baru, Tj. Morawa, Kabupaten Deli Serdang karena . Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran multiply card sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan, selain itu Cronbach's Alpha di peroleh 0,880 yang dimana Cronbach's Alpha $> 0,7$, maka data media multiplies card dianggap reliable atau valid.

Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran multiply card terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 101870 Desa Sena.

Berdasarkan data dan deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran multiplies card efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat siswa setelah menggunakan media multiply card karena dengan media multiply card siswa belajar tidak monoton dan di rangsang untuk berfikir kreatif dan inovatif untuk mencari tau isi hasil pemahaman mereka terhadap media tersebut dan membuat siswa berani belajar mata pelajaran yang dianggap ulit dengan berpendapat sesuai penalaran masing-masing siswa, selain itu dengan media multiply card siswa terlihat tertarik dan semangat untuk belajar mata pelajaran tersebut, sehingga memudahkan guru untuk menjelaskan tentang materi yang telah di sampaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Tahapannya, antara lain (1) Analysis, yakni dengan melakukan observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) Design, yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP yang ada. (3) Development, yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. (4) Implementation, yakni tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. (5) Evaluation, yakni melakukan penilaian berdasarkan angket yang telah disediakan untuk mengetahui apakah media multiplies

card pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai sebesar 42.435. Dengan frekuensi (dk) sebesar $28 - 1 = 27$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh = 1,571. Oleh karena itu $t >$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol () ditolak dan hipotesis alternatif H_1 () diterima, dan pada T-test diperoleh nilai Sig adalah sebesar 0,000 yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran multiply card terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI SDN 101870 Desa Sena, yang beralamatkan Jl. Batang Kuis, Bangun Sari Baru, Tj. Morawa, Kabupaten Deli Serdang karena .
3. Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran multiply card sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan, selain itu Cronbach's Alpha di peroleh 0,880 yang dimana Cronbach's Alpha $>$ 0,7 , maka data media multiplies card dianggap reliable atau valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 2017. *Media Instruksional Interaktif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali Hamzah dan Muhlisraini. 2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asri Budiningsih. 2013. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UnViersitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Cahyaningtyas, Yufitsari. 2016. *Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian pada Siswa Kelas VI MI Miftahul Huda Kecamatan Mijen*. Skripsi UnViersitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/24462/1/1401412392.pdf>. diakses pada tanggal 25 Januari 2021
- Cecep Kusnadi. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Didi Haryono. 2014. *Filsafat Matematika Suatu Tinjauan Epistemologi dan Filosofis*. Bandung: Alfabeta.
- Gunanto dan Dhesy Adhalia. 2015. *ESPS (Erlangga Straight Point Series) Matematika untuk SD/MI Kelas VI*: Erlangga.
- Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Muhammad Rifqi Rijal dan Wida Rachmiati. 2013. *Modul Pembelajaran Matematika 1PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN SMH Banten*.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukirman. 2011. *Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya. 2012. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Copyright Holder :

© Name. (2021).

First Publication Right :

This article is under:

