Pengaruh *Multiply Card* terhadap Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas II SDN 08 Sungai Raya.

Sima*[1] , Yunika Afryaningsih[2] , Dewi Ismu Purwaningsih[3]

[1,2,3,4] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

*e-mail: simaherman10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan data pengaruh media pembelajaran multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 08 Sungai Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, sedangkan desain penelitian yang digunakan, yaitu quasi experimental design. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pengaruh multiply cards, sedangkan variable terikat (Y) adalah hasil belajar siswa. Populasi yang termasuk dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol di SDN 08 Sungai Raya. Kelas II A berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Sementara itu, kelas II B berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas II A kelas eksperimen) dan II B (kelas kontrol) SDN 08 Sungai Raya. Teknik yang digunakan untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan simple random sampling (sampel acak sederhana). Pada pengumpulan data, peneliti menggunakan soal tes. Pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test (paired samples t-test) yang didahului dengan uji prasyarat analisis, yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan multiply cards dan kelas kontrol tanpa multiply cards. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t-test, diperoleh nilai signifikasi menggunakan Paired Samples T Test (Sig) 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan data Ha diterima dan H0 di tolak. Artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 08 Sungai Raya tahun ajaran 2023/2024. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu 77 > 70,6.

Kata kunci : Media pembelajaran multiply cards; Hasil belajar siswa

ABSTRACT

This research aims to present data on the influence of multiply cards learning media on the multiplication learning outcomes of class II students at SDN 08 Sungai Raya. The research method used is the experimental method, while the research design used is quasi experimental design. The independent variable (X) in this research is the influence of multiply cards, while the dependent variable (Y) is student learning outcomes. The population included in this research were students in class II A as the experimental class and class II B as the control class at SDN 08 Sungai Raya. Class II A has 25 students consisting of 15 male students and 10 female students. Meanwhile, class II B has 25 students consisting of 14 male students and 11 female students. The samples in this study were students of class II A, experimental class) and II B (control class) at SDN 08 Sungai Raya. The technique used to determine the experimental class and control class uses simple random sampling. In data collection, researchers used test questions. Hypothesis testing uses the t-test formula (paired samples t-test) which is preceded by prerequisite analysis tests, namely the normality test and homogeneity test. The research results showed that there was a significant difference in student learning outcomes between the experimental class and the control class using multiply cards and the control class without multiply cards. This is shown by the t-test results, the significance value obtained using the Paired Samples T Test (Sig) is 0.000 < 0.05, so it can be concluded that the Ha data is accepted and H0 is rejected. This means that there is a significant influence of the use of multiply cards on the multiplication

learning outcomes of class II students at SDN 08 Sungai Raya for the 2023/2024 academic year. This data is supported by a comparison of the average value of student learning outcomes in the experimental class which is greater than the control class, namely 77 > 70.6.

Keywords : *Multiply cards learning media; student learning outcomes*

PENDAHULUAN

Matematika bagi siswa di sekolah dasar berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, dan untuk mengembangkan pola pikirnya serta perhitungan yang konkret. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Pada tahap ini siswa berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang sekolah dasar (SD). Pernyataan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 22 Tahun 2006 tentang standar isi.

Menurut Fatimah (2009:8), matematika merupakan salah satu pengetahuan manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan. Hampir setiap bagian dari hidup mengandung matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dan guru, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan lingkungan pada pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Kegiatan pembelajaran matematika selama ini dianggap oleh siswa sebagai aktivitas yang tidak menyenangkan dan menyulitkan dalam pembelajaran. Apalagi masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran dengan ceramah sehingga memberikan kesan tidak menarik, siswa menjadi cepat merasa bosan dan jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal itu mengakibatkan siswa cenderung tidak termotivasi, dan tidak fokus dalam mengikuti pelajaran yang pada akhirnya hasil belajar siswa menjadi rendah. interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran halnya bersifat satu arah yaitu dari guru kel siswa sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang maksimal. Pembelajaran yang berlangsung halnya memberikan kesan pembelajaran yang tidak membuat siswa aktif tujuan pembelajaran akan sulit dicapai.

Kendala yang dihadapi siswa saat belajar matematika dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya kesehatan, bakat minat, motivasi, intelegensi dan sebagainya. Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa misalnya dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Adapun juga faktor lain yang mempengaruhi lemahnya kemampuan berhitung awal siswa dalam proses kegiatan pembelajaran di antaranya siswa masih belum memahami konsep dan menghafal operasi hitungan perkalian.

Permasalahan pembelajaran matematika kelas II SDN 08 Sungai Raya yaitu pada materi operasi perkalian. Faktor penyebab kurangnya siswa pada materi ini yaitu siswa malas mengulang materi pembelajaran, kurang motivasi dan kurang penggunaan media dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan wali kelas II yaitu ibu Karlisa, S.Pd. hasil belajar siswa sebelumnya siswa yang tuntas 42% dan tidak tuntas 63%. Siswa yang mendapat nilai tuntas berjumlah 10 siswa dan yang tidak tuntas 15 siswa.

Rendahnya hasil belajar Matematika di Kelas II SDN 08 Sungai Raya dipengaruhi banyak faktor baik dari siswa maupun guru. Faktor yang berasal dari siswa adalah keterampilan hitung operasi perkalian yang masih rendah. Pernyataan ini diperoleh dari penjelasan guru kelas II yang mengatakan bahwa kesulitan anak-anak dalam belajar matematika disebabkan karena kurangnya keterampilan operasi hitung perkalian bahkan untuk bilangan 1 sampai 10, siswa sulit menghafal, siswa lebih suka bermain daripada belajar, kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru saat mengajar, dan cara mengajar guru yang monoton.

Maka dengan ini permasalahan tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih untuk meningkatkan pembelajaran. Sebagai pihak yang terlibat langsung dalam pembelajaran guru diharapkan melakukan inovasi dan perubahan dalam pembelajaran baik dalam penggunaan metode dan media yang digunakan. Salah satu upaya yang bisa digunakan yaitu menggunakan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dan keaktifan belajar. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar perkalian siswa, selain itu juga penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudahkan guru dalam menyampaikan konsep kepada siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Penggunaan media yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu multiply cards sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian.

Menurut Ekayani, (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Multiply Cards sesuai untuk siswa sekolah dasar, karena dalam penggunaannya media tersebut disesuaikan dengan karakteristik materi dan siswa. Mengandalkan sumber belajar berupa buku pelajaran atau halnya berpatokan pada buku biasanya materi yang disampaikan kurang dapat di pahami dan kurang menarik.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran sangat diperlukan agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan (Saputra elt al., 2020; Mulasari elt al., 2020). Media pembelajaran multiply cards berkaitan dengan teori pembelajaran berbasis masalah dari Problem Based Learning yang menjelaskan bahwa model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan dalam memecahkan masalah (Ahmad, 2017).

Karakteristik materi operasi hitung perkalian yang abstrak membuat materi ini sulit bagi siswa. Sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih pada tahap operasional konkret maka multiply cards dapat dijadikan sebagai media yang dapat memudahkan siswa mengingat/menghafal konsep operasi hitung perkalian. Selain itu multiply cards juga disesuaikan dengan karakteristik siswa yaitu senang bermain, bergerak, dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung dan nyata. 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 pada materi perkalian yaitu penggunaan media pembelajaran multiply cards.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Nur Mufidah penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran secara umum terkait dengan pengaruhi media multiply cards terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran multiply cards berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 53,66%, tinggi 21,95%, 17,07% rendah, 7,32% dan sangat rendah berada pada persentase 0,00%. Dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran diperoleh persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 53,65%, rendah 17,07%, sedang 12,20%, tinggi 12,20% dan sangat tinggi berada pada persentase 4,88%. Hasil penelitian Noviana Pravianti juga menunjukkan hasil belajar lebih baik menggunakan media pembelajaran dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran kartu domino perkalian) lebih baik daripada kelas kontrol (menggunakan pembelajaran ceramah). Rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen sebesar 78,50 dengan persen ketuntasan 90,90 %, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,30 delngan pelrseln keltuntasan 60,60%. Uji t juga menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol (>). Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul yaitu pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 08 Sungai Raya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Sugiyono, 2011: hlal 5). Selain itu Gay (ELmzir, 2015: hal 63-64) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas kesimpulan dari jenis penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu penelitian Quasi Experimental Design dengan jenis penelitian desain nonequivalent control group design. Desain ini hampir sama dengan pre-test post-test control group, hanya saja desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. pada penelitian ini menggunakan jenis probability samping dengan teknik sampel random sampling. Menganalisis dan mengolah data yang telah didapat dari objek penelitian menggunakan uji statistik (SPSS versi 22). Membuat kesimpulan dari hasil uji statistik yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini termasuk eksperimen dengan bentuk quasi eksperimen karelna penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kellas II SDN 08 Sungai Raya, dengan cara memberikan beberapa perlakukan. Pertama peneliti melakukan uji coba soal untuk mengetahui validitas soal, uji relliabilitas, daya pembeda soal, tingkat kesukaran, uji normalitas, uji homogen dan uji t. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas soal di kelas III SDN 08 Sungai Raya terdapat 20 soal yang valid untuk digunakan peneliti melakukan penelitian. Perhitungan validitas soal melnggunakan SPSS 22.

Pertemuan pertama di kelas eksperimen pada tanggal 22 Meli 2023. Prosedur yang dilakukan yaitu memberikan siswa soal pre-test pada kelas eksperimen. Sebelum melakukan penelitian peneliti sudah mempersiapkan RPP, Buku siswa, dan juga lembar pre-test yang akan siswa kerjakan terdiri dari 20 soal pilihlan ganda. Tujuan soal pre-test diberikan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak. Berdasarkan nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 58,8 kategori kurang.

Pertemuan kedua di kelas eksperimen pada tanggal 23 Mei 2023. Prosedur yang dilakukan memberikan soal posstelst setelah selesai menggunakan multiply cards. Sebelum melakukan penelitian peneliti sudah mempersiapkan RPP, buku siswa, media multiply cards, dan lembar soal post-test yang terdiri 20 soal pilihan ganda. Tujuan pemberian soal posstelst untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melnggunakan multiply cards. Berdasarkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 77% termasuk kategori baik.

Setelah selesai melakukan penelitian di kelas eksperimen peneliti melakukan penelitian di kelas kontrol. Pertemuan pertama pada tanggal 24 Meli 2023, prosedur yang dilakukan memberikan soal pre-test. Sebelum melakukan penelitian peneliti sudah mempersiapkan RPP, Buku siswa, dan juga lembar pre-test yang akan siswa kerjakan terdiri dari 20 soal pilihlan ganda. Tujluan soal pre-test diberikan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak. Berdasarkan nilai rata-rata pre-test kelas kontrol 59,4% kategori kurang.

Pertemuan kedua pada tanggal 25 Mei 2023. Prosedur yang dilakukan memberikan soal post-test. Sebelum melakukan penelitian peneliti sudah mempersiapkan RPP, buku siswa dan lembar soal post-test yang akan dikerjakan terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Berdasarkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol 70,6% katelgori baik. Hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan pembelajaran yang diberikan pada kelas kontrol. Sehingga siswa mengalami keterbatasan dalam hlasil belajar mereka.

Hasil dari nilai post-test eksperimen dan post-test kontrol, peneliti menjadikan dasar untuk menghitung hasil belajar siswa untuk dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas untuk melihat apakah hasil belajar siswa yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, uji homogen dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan bersifat homogen atau tidak dan dilakukan uji T untuk melihat apakah ada pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II hasil uji T diperoleh dari hasil data post-test eksperimen dan post -test kontrol yang dihitung menggunakan SPSS 22.

Berdasarkan hasil analisis dari nilai post-test di kelas eksperimen dan post-test di kelas kontrol. Pada indeks presentase hasil belajar pada kelas eksperimen sebelum menggunakan multiply cards adalah 58,8% dalam kategori kurang, sedangkan untuk kelas kontrol 59,4% dalam kategori kurang, sedangkan setelah menggunakan multiply cards hasil belajar di kelas eksperimen adalah 77% dalam kategori baik, sedangkan untuk kelas kontrol tanpa menggunakan multiply cards adalah 70,6% dalam kategori baik. Data tersebut secara tidak langsung telah menunjukkan adanya perbedaan dalam pembelajaran menggunakan multiply cards dengan tanpa menggunakan meldia pembelajaran telrhladap hasil belajar pelrkalian siswa. Hal ini menunjukkan bahlwa hasil belajar siswa pada materi perkalian meningkat melnggunakan multiply cards. Pembelajaran yang menggunakan multiply cards juga meningkatkan partisipasi siswa untuk lebih aktif dalam kelompok belajar menentukan hasil nilai dari perkalian dan menyusun kartu sesuai hasil jawaban yang tepat. Menyelesaikan aturan dari multiply cards, karena menyusun kartu multiply cards seperti bermain sambil belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Nur Mufidah (2018) Hasil penelitian bahwa meldia pembelajaran multiply cards berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 53,66%, tinggi 21,95%, 17,07% rendah, 7,32% dan sangat rendah berada pada persentase 0,00%. Dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran diperoleh persentase hasil belajar siswa yaitu sangat relndahl 53,65%, rendah17,07%, seldang 12,20%, tinggi 12,20% dan sangat tinggi berada pada persentase 4,88%. Hasil penelitian Syamsuniar S (2018) berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji t maka ditolak dan diterima setelah diperoleh = 10,7 dan = 1,699 maka diperoleh jawaban bahwa > atau 10,7 > 1,699. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan meldia pembelajaran multiply cards terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu jluga mendapatkan hlasil perbedaan sebelum melnggunakan multiply cards dan seltellahl menggunakan multiply cards.

Uji t dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji t dilakukan untuk mengukur pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 08 Sungai Raya. Pengambilan keputusan pada uji t didasarkan pada kriteria berikut. Nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka HLa ditolak dan H0 diterima. Berikut tabel hasil uji t:

Tabel 1. Hasil uji t

	N	Correlation	Sig
Pair 1 PRETEST & POST TEST	25	0.909	0,000

Berdasarkan hasil uji t menggunakan Paired sample T Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Maka Ha diterima dan H0 ditolak. Pemberian pre-test pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 22 Meli 2023 kepada siswa kelas II A SDN 08 Sungai Raya. Nilai terendah dari hasil pre-test 30 dan 35 ada 2 siswa, sedangkan nilai tertinggi dari hasil pre-test 80 ada 2 siswa. Sehingga skor rata-rata pre-test pada kelas eksperimen 1470/25 x 100 = 58,8%. Membuktikan bahwa pre-test (tanpa menggunakan multiply cards) pembelajaran dalam kategori kurang. A

Pemberian pre-test pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 24 Meli 2023 kepada siswa kelas II B SDN 08 Sungai Raya. Hasil pre-test terdapat 9 siswa yang tuntas. Rata-rata dari pre-test kontrol 1485/25 x 100 = 59,4%. Membuktikan bahwa pre-test (tanpa menggunakan multiply cards) pembelajaran dalam kategori kurang.

Pemberian soal post-test setelah dilakukan pre-test. Post-test di kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 23 Meli 2023 di kelas II A SDN 08 Sungai Raya. Hasil nilai post-test di kelas eksperimen terdapat 3 siswa yang tidak tuntas dengan skor rata-rata 1925/25 x 100 = 77%. Demikian hasil persentase post-test di kelas eksperimen baik.

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditetapkan oleh SDN 08 Sungai Raya yaitu 67, maka dari jumlah siswa di kelas eksperimen sebanyak 25 siswa terdapat 7 siswa yang tuntas, sedangkan 18 siswa diantaranya tidak tuntas karelna nilai dibawah KKM. Kelas kontrol terdapat 9 siswa yang tuntas. Demikian hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam persentase masih tergolong kurang dalam hasil pembelajaran.

Sedangkan post- test bulan di kelas kontrol dilakukan pada tanggal 25 Meli 2023 di kelas II B SDN 08 Sungai Raya. Hasil post-test di kelas kontrol dari 25 siswa terdapat 13 siswa yang tuntas. Dengan skor rata-rata 1765/25 x 100 = 70,6%. Demikian hasil post-test kelas kontrol tergolong baik.

b. Pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kellas II SDN 08 Sungai Raya

Multiply cards terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap hasil belajar perkalian. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,04 < 0,05 maka dapat disimpulkan Ha diterima dan H0 di tolak dan terdapat pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 08 Sungai Raya berdasarkan hasil uji pre-test kelas eksperimen (sebelum) menggunakan media dan post-test eksperimen (sesudah) menggunakan multiply cards. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi (2-taileld) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. H0 tidak terdapat pengaruh media multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 08 Sungai Raya, sedangkan Ha terdapat pengaruh dari penggunaan media multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 08 Sungai Raya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas II SDN 08 Sungai Raya yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Kegiatan pre-test dilakukan pada awal pembelajaran, lalu diperoleh nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen sebesar 58,8%, yang mengalami perubahan setelah menggunakan multiply cards dengan nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen 77%. Sedangkan untuk nilai rata-rata pre-test pada kelas kontrol sebesar 59,4%, yang juga mengalami perubahan dari nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol sebesar 70,7%.

Pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah kegiatan post-test dilakukan pada akhir pembelajaran, lalu diperoleh nilai berdasarkan hasil uji t dengan Paired Samples T Test diperoleh nilai signifikansi (Sig) 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan data Ha diterima dan H0 di tolak dan terdapat pengaruh multiply cards terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas berdasarkan hasil uji pre-test kelas eksperimen (sebelum) menggunakan media dan post-test eksperimen (sesudah) melnggunakan multiply cards. Karena hasil nilai signifikansi (Sig) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang. Metro Lampung: Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Cahyaningtyas, Y. (2016). Pengembangan Media Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Mijen. Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dewi N, dan Wiarta I. (2021). Media Pembelajaran Multiply Cards Berorientasi Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. 5 (1):109-114.

Ekayani, N L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Singaraja Indonesia: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.

Emzir. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif. Jakarta: Rajawali Pers.

Farihah, U. (2021). Media Pembelajaran Matematika. D.I.Yogyakarta: Lintas Nalar, CV.

Hamalik, O. (1986). Media Pendidikan. Bandung: ALUMNI.

Haryono, D, dkk. (2014). Matematika untuk PGSD. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.

Marhadi, H dan Witri, G. (2015): Penerapan Model Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 015 Gurun Panjang. Riau.

Martono, N. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Rajawali Pers.

Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

Nur, M. (2018): Pengaruh Media Multiply Cards Dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Makassar: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006. Tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pitadjeng. (2006). Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan. Jakarta: Depdiknas.

Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Ritonga, N. (2021). Pengaruh Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT DOD Medan. Medan: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Runtukahu, Tombokan dan Kandou, S. (2014). Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning. Bogor: Ghalia Indonesia.

S. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD INPRES MANGASA I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Gowa: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Mudammadiyah Makassar.

Safitri. (2021). Pengembangan Permainan Multiply cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah An-Nizham Jambi. Jambi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin Jambi.

Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syahrilfuddin.dkk. (2011). Bahan Ajar Penelitian Tindakan Kelas. Pekanbaru: Cendikia Insani.