SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *MULTIPLY CARDS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN 2 LABAKKANG DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN

SKRIPSI

Diajuka Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guru Memperoleh Gelar Sarjana

Srata (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Andi Matappa

RISKA ANGRYANI

919862060055

ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *MEDIA MULTIPLY CARDS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 2 LABAKKANG DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN

Atas Nama Saudara :

Nama	: Riska Angryani
NIM	: 919862060055
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, Desember 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd, M.Pd.	**Drs. H. ARIFIN DIA, M.SI.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM. SH, MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd, M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada November 2023.

Diketahui Oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai berikut:

Ketua	: Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Drs. H. Arifin Dia, M.Si	(.....)
Penguji	: 1. A. Shyam Sarjani Alam, ST, S.Pd., M.Pd	(.....)
	: 2. A. Jaya Alam, SH, MM	(.....)
Pembimbing	: 1. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd	(.....)
	: 2. Drs. H. Arifin Dia, M.Si	(.....)

Dipindai dengan CamScanner

iii

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riska Angryani

NPM : 919862060055

Jurusan : Ilmu Pendidikan

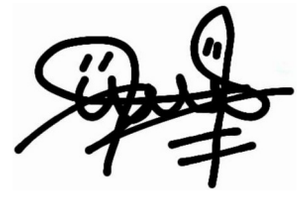
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *multiply cards* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Labakkang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, November 2023

Yang Membuat Pernyataan,



RISKA ANGRYANI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk usaha yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap"

(QS. Al-Insyirah, 5-8)

"Tindakan bukan berasal dari pemikiran, tapi dari kesediaan untuk memikul tanggung jawab"

(Dietrich Bonhoeffer)

Dengan Segala Kerendahan Hati Kuperuntukkan Karya Ini Kepada:

Ayahanda, Ibunda, Bapak/Ibu Dosen dan seluruh keluarga serta teman-teman tercinta yang tiada hentinya memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis untuk meraih apa yang dicita-citakan penulis. Semoga Allah membalas ketulusan kalian dengan limpahan rahmat, kesehatan dan Karunia-Nya Aamiiin Allahumma Aamiin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

ABSTRAK

Riska Angryani, 2023. Efektivitas Penggunaan Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Labakkang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian. Skripsi. Dibimbing oleh Rahmat Kamaruddin, dan Arifin Dia, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu masih banyak siswa kelas III yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan untuk dipelari. Ditambah kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa kelas III dalam pembelajaran matematika materi perkalian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif jenis penelitian ini adalah pre-eksperimental di kelas III, dengan populasi sebanyak 24 siswa, 13 siswa laki-laki, 11 siswa perempuan dengan menggunakan *teknik sampling jenuh*, adapun instrument yang digunakan yaitu: *pretest* dan *posttest*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahhwa *pretest* 49,93 dengan standar deviasi 50,668 yang dikategorikan rendah, sedangkan untuk rata-rata hasil *posttest* 97,15 dengan standar deviasi 6.452 yang dikategorikan tinggi.
Kata Kunci: media *multiply cards,* Hasil Belajar Matematika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad Saw, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Efektivitas Penggunaan Media *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Labakkang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian".**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terwujud berkat bantuan arahan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak*. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH. MH Selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
3. Firdha Razak S.Pd., M.Pd, selaku ketua program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan
4. Rahmat Kamaruddin S.Pd., M.Pd dan Drs. H. Arifin Dia, M.Si, masing masing sebagai pembimbing pertama dan kedua penulis, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusuan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

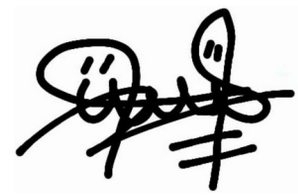
5. A. Shyam SarjaniAlam, ST, S.Pd, M.Pd, dan A. Jaya Alam, SH, MM, masing masing selaku penguji pertama dan kedua penulis yang sangat baik dan sabar memberikan penulis kritikan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. A. Shyam SarjaniAlam, ST, S.Pd, M.Pd dan Vivi Rosida, S.Pd, M.Pd atas kesediaanya memvalidasi penelitian ini dengan sabar.
7. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, khususnya pada prodi pendidikan guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
8. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempu pendidikan.
9. Staf perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi dengan memberikan izin untuk meminjam buku-buku yang sangat bermanfaat bagi penulis.
10. Teristimewa saya ucapkan terimahkasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah mengasuh, mendidik, dan memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama saya menjalani masa kuliah serta memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
11. Teruntuk teman teman saya (Pejuan Dollar dan Alumni Kampus Mengajar 4 SDN 4 Segeri) yang tiada hentinya memotivasi dan memberikan dukungan serta nasihat bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
12. Teman-teman angkatan 2019 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah menemani perjalanan penulis sampai sejauh ini.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda disisi Allah Swt. Dalam kedudukannnya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan maskukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

Pangkep, 2023



(Riska Angryani)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i

LEMBAR PENGESAHAN.....ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....iv

MOTTO.....v

ABSTRAK.....vi

KATA PENGANTAR.....vii

DAFTAR ISI.....x

DAFTAR TABEL.....xii

DAFTAR BAGAN.....xiii

DAFTAR GAMBAR.....xiv

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang.....1

B. Rumusan Masalah.....6

C. Tujuan Penelitian.....6

D. Manfaat Penelitian.....6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS 9

A. Kajian Pustaka.....9

B. Kerangka Pikir.....26

C. Hipotesis Penelitian.....27

BAB III METODE PENELITIAN.....28

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....29

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

B. Variabel Dan Desain Penelitian.....28

C. Defenisi Operasional Variabel.....29

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....30

E. Populasi Dan Sampel.....31

F. Teknik Pengumpulan Data.....32

G. Teknik Analisis Data.....33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....40

A. Hasil Penelitian.....40

B. Pembahasan Penelitian.....50

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....58

A. Simpulan.....58

B. Saran.....58

DAFTAR PUSTAKA.....60

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....65

RIWAYAT HIDUP 153

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

DAFTAR TABEL

Tabel **Judul** **Halaman**

3.1 Desain Penelitian.....29
3.2 Jumlah Siswa SD Negeri 2 Labakkang.....32
3.3 Jumlah Siswa Kelas III SD Negeri 2 Labakkang.....33
3.4 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran.....34
3.5 Teknik Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar.....35
3.6 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IIII.....36
3.7 Indeks Nilai N-gain Ternormalisasi.....37
3.8 Interpretasi Nilai N-Gain Ternormalisasi.....37
4.1 Deskripsi Hasil Belajar Matematika (*Pretest*) 41
4.2 Distribusi Frekuensi, Presentase, dan Kategori (*Pretest*) 42
4.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (*Pretests*) 43
4.4 Deskripsi Hasil Belajar Matematika (*Posttest*) 44
4.5 Distribusi Frekuensi, Presentase, dan Kategori (*Posttest*) 45
4.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (*Posttest*) 46
4.7 Distribusi Frekuensi dan Presentase Dari Nilai *Pretest* dan *Posttest*……47
4.8 One-Sample Test *Pretest* Dan *Posttest*.....48
4.9 Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....51
4.10 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*.....53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

DAFTAR BAGAN

Bagan **Judul** **Halaman**

2.5 Bagan kerangka pikir penelitian.....26

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Judul** **Halaman**

2.1 Media multiply cards.....19

2.2 Contoh pemasangan media multiply cards.....19

2.3 Hasil pemasangan media multiply cards.....20

2.4 Keseluruhan media multiply cards.....20

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia mengetahui apa yang sebelumnya tidak diketahui. Mengingat pentingnya pendidikan bagi pribadi manusia maka warga Negara bersama-sama memiliki hak dan kewajiban dalam rangka mensukseskan pendidikan nasional dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai bangsa yang cerdas, masyarakat berhak berperan serta dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi program pendidikan. Kewajiban mereka adalah memberikan dukungan sumber daya dalam penyelanggaraan pendidikan (Rustam, 2020:1).

Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dan menentukan dalam upaya menata dan membangun manusia Indonesia ke arah yang lebih baik, maju, dan berkualitas. Sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi: “Meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan Nasional tersebut, maka Indonesia harus mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas, didukung dengan pendapat Azizah (2012) bahwa bangsa yang mempunyai peradaban maju adalah bangsa yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas, terutama dalam bidang pendidikan.

Realisasi dari pelaksanaan pembangunan dibidang pendidikan formal di sekolah yang dilaksanakan secara berjenjang dan berkesinambungan (Harsyad, 2016:1). Dimulai dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi dimana tiap jenjang pendidikan mempunyai peranan sendiri-sendiri. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa. Dengan demikian, guru sebagai pendidik siswa dalam belajar dikelas harus mampu mengelola proses pembelajaran agar efektif. Keberhasilan dari proses belajar di kelas di tandai dengan tercapainya tujuan Pembelajaran, terciptanya semangat belajar dan meningkatnya prestasi belajar siswa secara optimal.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, karena matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada sebelum jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Heruman (2012:2) menyatakan bahwa “Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa”. Merujuk pada berbagai pendapat ahli matematika sekolah dasar dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Pembelajaran matematika yang baik, siswa akan memiliki

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan siswa yang berada di usia sekolah dasar sangat kesulitan untuk memahami konsep matematika karena pada umumnya siswa masih berada pada tahap operasional konkret (Abdul Halim Fathana, 2012). Hal ini selaras dengan pendapat Piaget (Heruman, 2012:1) yang menyatakan bahwa "siswa yang umumnya 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 media pembelajaran yang konkret atau nyata sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak sekolah dasar dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Pelaksanaan pembelajaran matematika yang terjadi pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia saat ini belum efektif sebagaimana yang diharapkan oleh pemerintah yang ditandai dengan hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari senin 2023 peneliti mengambil informasi di SD Negeri 2 Labakkang. Hasil wawancara bersama bapak Hamzah Dewa, S.Pd diketahui bahwa masih banyak siswa kelas III yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan untuk dipelajari. Ditambah kurangnya penggunaan media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

sebanyak 6 kartu, maka akan diperoleh ukuran 42 cm × 42 cm. Dengan dikembangkannya media *multiply cards,* diharapkan membantu siswa dengan mudah memahami materi operasi hitung khususnya perkalian. Pemilihan media *multiply cards* hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Suci Islamiyah, (2022) dan Cahyaningtyas (2016) menyimpulkan bahwa media *multiply cards* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil uji ahli yang memperoleh kriteria sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya operasi hitung perkalian karena dapat menarik minat siswa dan memotivasi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 2 Labakkang dengan judul **"Efektivitas Penggunaan Media *Multiply cards* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Labakkang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan media *multiply cards* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Labakkang?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Multiplay cards* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Labakkang dalam pembelajaran matematika materi perkalian.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung pemahaman konsep matematika tentang operasi hitung perkalian dengan menggunakan media *multiply cards*.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai:
   a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan pemahaman konsep mereka tentang materi yang diajarkan. Selain itu, tindakan yang diterapkan guru kelas dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan memahami materi tentang operasi hitung perkalian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
   b. Bagi guru kelas III SDN 2 Labakkang, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan guru dalam pembelajaran dikelas terutama permasalahan yang berkaitan dengan kesulitan memahami materi operasi hitung perkalian.
   c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi operasi hitung perkalian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan guru, siswa, lingkungan belajar dan sumber-sumber belajar. Sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Komunikasi tersebut akan membantu proses belajar dalam kegiatan pembelajaran. Proses komunikasi sebagai esensi dari pembelajaran tersebut dapat dilakukan secara verbal (lisan) ataupun secara non-verbal, seperti penggunaan media pembelajaran (Rifa'I dan Catharina, 2012:159)

Pengunaan media yang tepat dengan memperhatikan keberagaman dan keunikan proses belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Daryanto, 2012:12). Hal ini berarti penggunaan media memiliki peran yang strategis dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

dengan siswa dan membutuhkan media untuk memperjelas materi yang disampaikan.

b. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Menurut Sagala, (2012:61) "Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asa pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan". Konsep pembelajaran juga dikemukakan oleh Corey 1986 dalam (Sagala, 2012:61) "Suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu (subset khusus dalam pendidikan)".

Proses pembelajaran juga menekankan adanya suatu jalinan komunikasi. Komunikasi yang terjalin dalam pembelajaran dapat berupa komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, ataupun siswa dengan siswa. Dimyati dan Mudjiono dalam (Sagala, 2012:62) "Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar". Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dengan siswa dan membutuhkan media untuk memperjelas pesan yang disampaikan.

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa (Heruman,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

(2012:4). Hal ini dikarenakan, hakikat belajar menurut Brownell (2012) adalah suatu proses yang bermakna, termasuk dalam hal ini adalah belajar matematika. Siswa harus benar-benar memahami makna dari topik yang sedang dipelajari dan mengetahui makna dari symbol yang ditulisnya. Untuk mendukung hal tersebut, "kegiatan belajar menghafal atau drill dalam pembelajaran matematika perlu dilakukan setelah pemahaman konsep telah diperolehnya". Ruseffendi dalam (Heruman 2012:5). Seperti halnya pembelajaran yang lain, pembelajaran matematika sama-sama membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian pesan.

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

Matematika sekolah dasar (SD) dalam mengembangkan kreativitas dan kompetisi siswa, maka guru hendaknya dapat menyanyikan pembelajaran yang efektif dan efesien, sesuai dengan kurikulum dan pola piker siswa (Heruman, 2012:2). Konsep-konsep pada kurikulum matematika Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningtyas (2016:90) menyimpulkan hasil penelitiannya tentang pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran perkalian pada siswa kelas IV. Dari hasil penelitiannya ditemukan bahwa keefektifan media ditandai dengan tercapainya ketuntasan klasikal dengan nilai 75 dan ketuntasan mencapai 80% setelah siswa menggunakan permainan *multiply cards* sesuai dengan prosedur permainan sesuai dengan spesifikasi produk. Dengan demikian pengembangan media telah mencapai hasil yang valid dan efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Sutria Amina Kasanah, (2019:112) menyimpulkan hasil penelitiannya tentang keefektifan model pembelajaran role playing berbantu media *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa kelas V. Dari hasil penelitiannya ditemukan bahwa keefektifan media ditandai dengan tercapainya ketuntasan klasikal dengan nilai 75 dan ketuntasan mencapai 75% setelah menggunakan media *multiply cards* sesuai dengan prosedur permainan sesuai dengan spesifikasi produk. Dengan demikian keefektifan media telah mencapai hasil yang valid dan efektif.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa sehingga pembelajaran efektif dengan menggunakan media kartu hitung pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini akan menggunakan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika materi perkalian dengan meninjau tiga indikator yaitu hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan respons siswa.

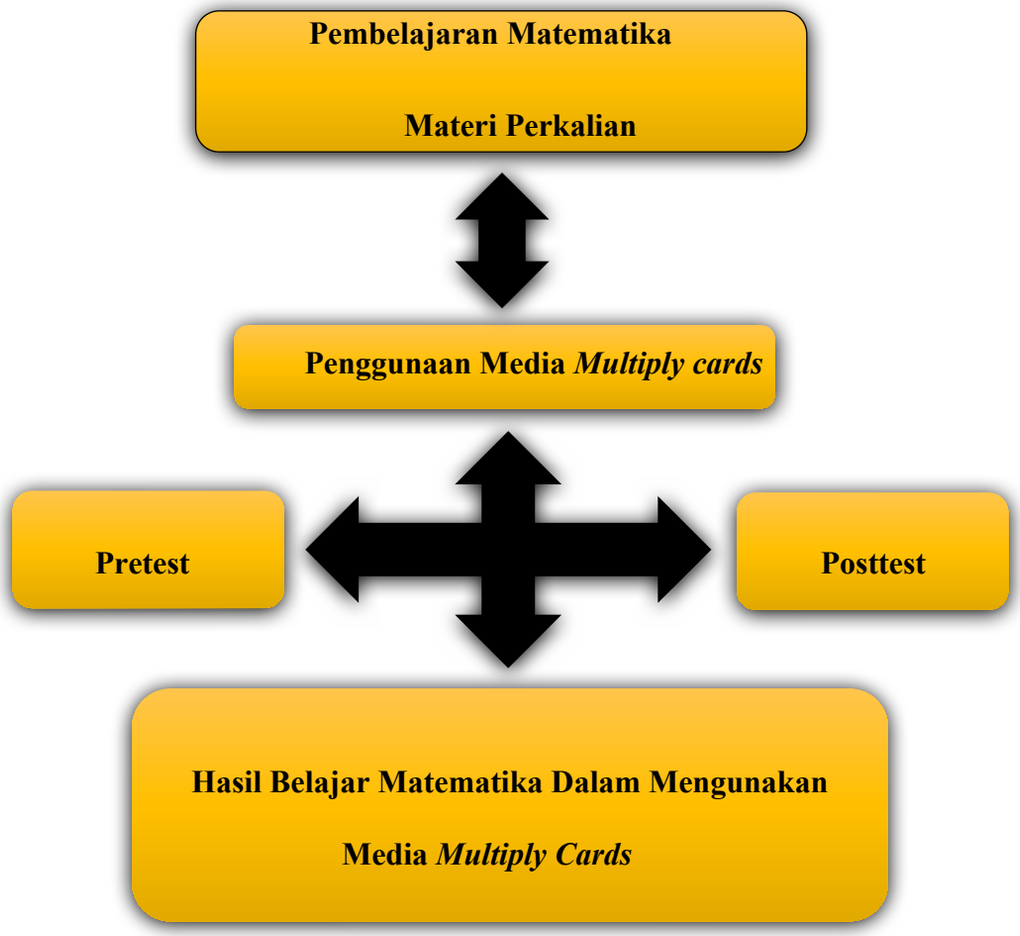
B. Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis bertautan antar variable yang diteliti, Menurut Sugiyono, (2016). Jadi, secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variable independen dan dependen.

Pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa membutuhkan suatu media supaya pesan secara mudah dapat tersampaikan. Media yang efektif akan memudahkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif pula. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan atau dipenuhi. Salah satu penggunaan media dalam pembelajaran matematika ialah media *multiply cards*. Media multiply cards dibuat untuk membantu siswa dalam melakukan operasi hitung perkalian, dimana siswa dapat berlatih dengan menggunakan media *multiply cards* untuk membantu mereka mengoperasikan perkalian. Selain itu siswa dapat melakukan pengalaman langsung dengan media *multiply cards* sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yang masih membutuhkan bantuan benda kongkret.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A



Gambar 2.5. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

1) Hipotesis Penelitian

"Pembelajaran matematika efektif terhadap hasil belajar dengan menggunakan media *multiply cards* pada materi perkalian siswa kelas III SDN 2 Labakkang".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

2) Hipotesis Statistik

H_0: Hasil belajar matematika murid setelah menggunakan media *multiply cards* berarti tidak ada pengaruh signifikan sebelum menggunakan media *multiply cards*.

H_1: Hasil belajar matematika murid setelah menggunakan media *multiply cards* berarti ada pengaruh signifikan sebelum menggunakan media *multiply cards*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimental di kelas III SDN 2 Labakkang.

B. Variabel Dan Desain Penelitian

1. Variabel merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian, sering juga disebut sebagai faktor yang berperan penting dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti. Sugiyono (2017:60) menyatakan bahwa "variable adalah segala yang berbentuk apa saja, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya". Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa variable merupakan obyek penelitian yang akan diperoleh informasinya. Dalam penelitian ini terdapat dua variable yaitu:

a. Variabel Bebas (*Independent*) adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (*independent*) media multiply cards.
b. Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Independent). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (dependen) adalah hasil belajar matematika siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

2. Desain Penelitian

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

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest	**Treatment**	***Posttest***
O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono (2017:111)

Keterangan:

O_1: *Pretest* yang diberikan sebelum dilakukan perlakuan mengenai media *multiply cards*.

X : *Treatment* atau Perlakuan yang diberikan

O_2: *Posttest* yang diberikan setelah dilakukan perlakuan mengenai media multiply cards.

C. Defenisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu karakteristik yang memiliki dua atau lebih nilai atau sifat yang berdiri sendiri. Sedangkan menurut Sugiyono (2017) “Variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari”.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

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

1. *Multiply Cards*

Media *multiply cards* merupakan media berupa kartu untuk operasi hitung perkalian matematika oleh peneliti sesuai permasalahan serta karakteristik kebutuhan siswa di kelas III SD Negeri 2 Labakkang.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika operasi hitung perkalian dikatakan efektif apabila ketuntasan hasil belajar siswa telah melampaui KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar matematika adalah hasil pengukuran yang diperoleh siswa melalui tes setelah proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran matematika yang dapat menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 2 Labakkang yang beralamat di Dusun Lassang, Desa Manakku Kec. Labakkang, Kab. Pangkajene & Kepulauan dengan jumlah siswa 24 siswa. Pertimbangan peneliti memilih SDN 2 Labakkang sebagai tempat penelitian karena hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah, oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

multiply cards yang didesain dalam bentuk visual yang bertujuan agar siswa lebih semangat dalam mengikuti mata pelajaran matematika agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sehingga hasil belajar siswa bisa mengalami peningkatan.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Istilah populasi digunakan untuk menyatakan pengertian kelompok yang menjadi asal dari mana sebuah sampel. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117). Dengan kata lain, populasi adalah himpunan semua individu yang dapat memberikan data dan informasi suatu penelitian (Kadir, 2015:118). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas III SDN 2 Labakkang sebanyak 24 siswa dengan perincian sebagai berikut.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas III SD Negeri 2 Labakkang

No	Objek	Jenis Kelamin		Banyak Siswa
		L	P	
1.	Kelas I	23	15	38
2.	Kelas II	18	14	32
3.	Kelas III	13	11	24
4.	Kelas IV	10	12	22
5	Kelas V	19	19	38
6	Kelas VI	20	11	31
	Jumlah	**103**	**82**	**185**

Sumber: Data Siswa SD Negeri 2 Labakkang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti oleh peneliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2017:118) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling Probability Sampling yang meliputi cluster random sampling, dimana dalam pengambilan sampel dilakukan secara acak dari kelas I-VI SD Negeri 2 Labakkang. Setelah dilakukan teknik random, maka diperoleh sampel yaitu kelas III. Berikut adalah data sampel Siswa SD Negeri 2 Labakkang.

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas III SD Negeri 2 Labakkang

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Keseluruhan
	L	P	
III	13	11	24

Sumber: Data Siswa SD Negeri 2 Labakkang

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah:

1. Tes Hasil Belajar

Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media *multiply cards,* peneliti perlu menyuswun suatu tes yang berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tes tersebut kemudian diberikan kepada siswa. Teknik yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa adalah dengan memberikan tes yaitu:

a. Pretest dilaksanakan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada siswa berupa soal essay operasi hitung perkalian. Pretest dilakukan kepada kelas eksperimen

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini diperoleh data kemampuan awal sebelum penggunaan media *multiply cards* (*Pretest*), data hasil belajar siswa setelah penggunaan media *multiply cards* (*posttest*). Adapun hasil analisis masing-masing data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan tentang distribusi skor *pretest* dan *posttest*, peningkatan hasil belajar, setelah menggunakan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika materi perkalian siswa kelas III SD Negeri 2 Labakkang.

a. Deskriptif Hasil Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Media *Multiply Cards* (Pretest)

Untuk memberikan gambaran tentang kemampuan awal matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Labakkang yang dipilih sebagai objek penelitian. Berikut skor hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Deskripmultiply cards (pretest):

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Tabel 4.1 Deskriptif Hasil Belajar Matematika Sebelum Penggunaan Media *Multiply Cards*

Statistik	Tes Hasil Belajar
Jumlah sampel	24
Skor ideal	100
Rata-rata	49.93
Median	40.00
Modus	40
Standar Deviasi	50.668
Variansi	940.522
Rentang Nilai	100
Skor minimum	0
Skor maksimum	100
Jumlah Keseluruhan	1200

(Sumber: Hasil Analisis 2023)

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata kemampuan matematika siswa sebelum menggunakan media *multiply cards* dari 24 siswa dari skor ideal 100 sebesar 49.93 dengan standar deviasi 50.668 berada pada kategori rendah berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Jika kemampuan awal siswa dikelompokkan dalam empat kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Tabel 4.2 Distribusi Hasil Belajar Matematika Sebelum Penggunakan Media *Multiply Cards (Pretest)*

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
85-100	Sangat Tinggi	5	20%
71-84	Tinggi	1	5%
55-70	Sedang	4	16%
34-54	Rendah	5	21%
0-34	Sangat Rendah	9	38%
Total		**24**	**100%**

(Sumber: Hasil Analisis 2023)

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas III SD Negeri 2 Labakkang, siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat rendah 9 siswa (38%), siswa yang memperoleh nilai pada kategori rendah 5 siswa (21%), siswa yang memperoleh nilai pada kategori sedang 4 siswa (16%), siswa yang memperoleh nilai pada kategori tinggi 1 siswa (5%), dan siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi 5 siswa (20%). Maka hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Labakkang sebelum penggunaan media media *multiply cards* berada pada kategori rendah.

Jika nilai keseluruhan siswa disesuaikan dengan nilai KKM yang telah ditetapkan di sekolah sebesar 70, maka diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Labakkang sebelum penggunaan media *multiply cards* dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Tabel 4.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Labakkang Sebelum Menggunakan Media *Multiply Cards*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 ≤ Nilai <70	Tidak Tuntas	18	75
70 ≤ Nilai ≤ 100	Tuntas	6	25
Jumlah		**24**	**100**

(Sumber: Hasil Analisis 2023)

Berdasarkan table 4.3 di atas, terlihat bahwa 6 siswa mencapai ketuntasan atau (25%) dan ada 18 siswa (75%) yang tidak mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Labakkang sebelum penggunaan media *multiply cards* belum mencapai ketuntasan kelas atau klasikal sebagaimana persyaratan kelas sebesar 70%.

b. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Setelah Penggunaan Media *Multiply Cards* (*Posttest*)

Berdasarkan analisis sebagaimana tercantum pada lampiran, maka rangkuman statistik skor siswa kelas III SD Negeri 2 Labakkang pada materi pecahan setelah penggunaan media *multiply cards* adalah sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Tabel 4.4 Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa Setelah Penggunaan Media

Multiply Cards

Statistik	Tes Hasil Belajar
Jumlah sampel	24
Skor ideal	100
Rata-rata	97.15
Median	88
Modus	100
Standar Deviasi	6.452
Variansi	41.623
Rentang Nilai	11
Skor minimum	76
Skor maksimum	100
Jumlah Keseluruhan	2152

(Sumber: Hasil Analisis 2023)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa skor maksimum yang diperoleh dari 24 siswa adalah 100 dan skor minimumnya 76 sehingga rentang data berada pada nilai 10, rata-rata hasil belajar siswa setelah mengikuti tes hasil belajar yang diberikan 97,15 dengan modus atau nilai paling banyak diperoleh siswa 100, nilai median menunjukkan angka 88 yang menunjukkan bahwa nilai tengah yang diperoleh siswa adalah 88 dari jumlah sampel memperoleh 88 keatas dan setengahnya lagi memperoleh nilai dibawah 84. Standar divisi 6.452 sedangkan kuadrat dari standar deviasi atau variansi sebesar 41.623.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan secara umum kemampuan awal siswa kelas III SDN 2 Labakkang sebelum penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika materi perkalian rata-rata hasil *pretest* 49,93 dengan standar deviasi 50,66 yang dikategorikan rendah, sedangkan untuk rata-rata hasil *posttest* 97,15 dengan standar deviasi 6.559 yang dikategorikan tinggi.

Jadi setelah melakukan perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan media *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Labakkang dalam pembelajaran matematika materi perkalian memperoleh kriteria sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran dikarenakan siswa lebih tertarik belajar matematika menggunakan media *multiply cards*.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Media *multiply cards* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

2. Bagi siswa

   Media pembelajaran *multiply cards* diharapkan mampu membantu siswa dalam pembelajaran matematika materi perkalian sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti lanjutan

Semoga dapat mengembangkan media *multiply cards* ini dengan pembelajaran lain sehingga setiap pembelajaran memiliki media dan bahan pembelajaran tambahan dan dapat digunakan saat pembelajaran dengan inovasi dan variasi yang lebih menarik dan baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Halim Fathani. (2012). Matematika: Hakikat dan Logika. Yogyakarta: ArRuzz Media

Abdul Kadir. (2015). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar Abdul Kadir. Al-Ta'dib, 8(2), 70–81.

Amalia, S. R. (2017). Analisis kesalahan berdasarkan prosedur newman dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya kognitif mahasiswa. AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 8(1), 17-30.

Annisah, S. (2014). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. Jurnal Tarbawiyah, 11(1), 1–15. Http://E-Journal.Metrouniv.Ac.Id

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

Asniar. (2017). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Inpres Tamannyeleng Kabupaten Gowa. Skripsi, Jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

Cahyaningtyas, Y. (2016). Pengembangan Media *Multiply card* Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IVMi Miftahul Huda Kecamatan Mijen. Semarang.

Dananjaya, Utomo, (2013). Media Pembelajaran Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia.

Daryanto. (2012). Media Pembelajaran. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera (SATUNUSA).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Fajri, M. (2017). Kemampuan Berpikir Matematis Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. Jurnal Lemma, 3(1), 1–11. Https://Doi.Org/10.22202/Jl.2017.V3i1.1884.

Hake, R, Richard. (2015). Analyzig Change/ gain score. American Educational Research Association's Division D, Measurement and Researach Methodology Journal.

Harsyad, F. (2016). Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking Dan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Makassar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah & Keguruan, UIN Alauddin Makassar.

Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Iasha, C., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas Ii Sdn Bojong Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019 / 2020. 109–116.

Islamiya, PC. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Multiply Cards Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri 53 Banggae Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep.

Kasanah et al., 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa, Volume 3, No. 4 (https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/ind)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Komariyah. (2010). Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya. Jurnal Teknologi Pendidikan. Volume 10 (1) (63-73)

Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian).* Bandung: Alfabeta.

Muhsetyo, Gatot. "dkk. (2011). Pembelajaran Matematika SD." Universitas Terbuka, Jakarta.

Ollerton, Mike. (2009). Panduan Guru Mengajar Matematika. Jakarta: Erlangga.

Pitadjeng. (2006). Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan. Jakarta: Ditjen Dikti.

Purwanto. (2011). Evaluasi Hasil Belajar 6 th edn. Yogyakarta. Pustaka Belajar

Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. (2012). Psikologi Pendidikan. Semarang: Unnes Press.

Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini, (online), Vol. 9, Edisi1. http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/download/90/90 diakses 15 November 2022)

Rustam, D, H. (2020) Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 65 Pare-pare. Skripsi .Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar: Makassar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Safitri, S., Mahluddin, M., & Mukminin, A. (2021). Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa Kelas IV MI An-Nizham Kota Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).

Sagala, S. (2012). *Konsep Dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Bandung: Rosdakarya

Sudjana, N. (2017*). Penilaiaan Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D. Alfabeta

Sugiyono. (Ed). (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta Bandung.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sultan. (2016). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Pada Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata.Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar

Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. (2014). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika untuk guru, calon guru, orang tua, dan Para Pecinta Matematika. Bandung: Alfabeta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta:Kencana

Sutria Amina Kasanah, (2010). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3, No.4, Tahun 2019, pp. 519-526.

Suyono, H. (2011). Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tim Penyusun. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.

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

Uno, H & Nurdin M. (2017). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara

Wicaksono. (2009). Efektivitas Pembelajaran. (http://Agungprudent.wordpress.com diakses 10 Januari 2022

Yanuarti Ari, A. Sobandi. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran: Bandung.

Yusuf, B. 2017. Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, (online), vol. 1, No. 2 (http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/download/25082/75676576424, diakses 15 Desember 2022)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

Lampiran 4 Data Dokumentasi Kegiatan Penelitian







Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A

RIWAYAT HIDUP



Riska Angryani lahir di Labakkang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Sulawesi Selatan pada tanggal 15 Juni 2000. Anak terakhir dari 6 bersaudara dari pasangan Bapak Kaharuddin dan Ibu Kursia. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Labakkang pada tahun 2013, pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Labakkang pada tahun 2016, dan pendidikan sekolah menengah di SMA Negeri 4 Pangkep dan kemudian lulus pada tahun 2019 sebagai mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep, mengambil program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, selama menjadi mahasiswa mengikuti beberapa organisasi kampus seperti, BEM, UKM Pramuka, HMPGSD, dan paduan suara Srikandi.

Berkat karunia Allah SWT. Penulis dapat menyelesaikan studi di STKIP Andi Matappa dengan tersusunnya skripsi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Labakkang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8RzaeRqkxYbEEHesVEoY-A