

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang sangat dibutuhkan. Pendidikan merupakan faktor utama yang membentuk pribadi manusia. Dalam proses pendidikan terdapat beberapa perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, belum bisa menjadi bisa, dan seterusnya. Melalui pendidikan pula manusia dapat meningkatkan prestasi dalam hidupnya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan utama yang harus dilakukan adalah belajar. Belajar adalah proses yang mengarah pada perubahan berdasarkan proses dan pengalaman. Adapun guru berperan utama dalam membantu proses pembelajaran.¹

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup, dimana dengan proses tersebut manusia diharapkan dapat memahami arti dan hakikat hidup. Karena itulah fokus pendidikan diarahkan pada pembentukan kepribadian unggul yang menitik beratkan pada proses pematangan kualitas

¹ Tatang, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), h. 14.

logika, hati, akhlak, dan keimanan. Puncak pendidikan adalah tercapainya titik kesempurnan kualitas hidup.²

Tujuan pendidikan nasional di negara Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia. Pendidikan nasional juga harus menumbuhkan jiwa patriotik dan mempertebal rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial serta kesadaran pada sejarah bangsa dan sikap menghargai jasa para pahlawan serta berorientasi masa depan. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Madrasah Ibtidaiyah adalah jenjang yang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan Sekolah Dasar yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama Pendidikan. Madrasah Ibtidaiyah ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 dan umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Lembaga Madrasah Ibtidaiyah mengajarkan mata pelajaran sebagaimana sekolah dasar serta ditambah dengan pelajaran lainnya seperti, Al-Qur'an dan Hadist, Fikih, Bahasa Arab, Akidah dan Akhlak, dan Sejarah kebudayaan Islam. Adapun pelajaran matematika

² Dedy Mulyasa, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h.2

³ Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h.35-49.

juga menjadi salah satu mata pelajaran umum yang ada di Madrasah Ibtidaiyah yang diajarkan kepada siswa dari jenjang kelas rendah sampai pada jenjang kelas tinggi.

Sekolah sebagai tempat siswa belajar dengan harapan dalam belajar akan mendapatkan prestasi belajar dengan baik. Dalam prestasi belajar tersebut bisa tercapai sesuai dengan harapan tetapi dapat pula tidak. Hal ini dikarenakan daya setiap kemampuan peserta didik berbeda-beda dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. .

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.⁴ Oleh karena itu pendidikan umum khususnya matematika dalam ruang lingkup sekolah Islam bukan hanya mengajarkan pengetahuan umum saja. Namun diharapkan mampu mengarahkan siswa agar memiliki kualitas iman, takwa, dan akhlak mulia dalam menggapai pengetahuan yang diperolehnya. Dengan demikian materi matematika bukan hanya mengajarkan pengetahuan duniawi, akan tetapi bagaimana membentuk kepribadian siswa agar memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat dalam kehidupannya yang dihiasi dengan akhlak yang mulia di manapun mereka berada dan dalam posisi apapun mereka bekerja.⁵

⁴ <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19596>, diakses tanggal 08-5-2021, jam 10.10

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakartaineka Cipta,2016 h.17-20

Hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir deduktif.⁶ Dalam pembelajaran matematika yang abstrak siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dalam pembelajaran matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar dapat mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya.⁷

Pembelajaran matematika terdapat konsep hitung dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang harus dikuasai dengan sempurna. Kemampuan dasar matematika sangat penting untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah salah satunya adalah kemampuan melakukan operasi hitung perkalian. Perkalian merupakan operasi hitung yang harus dikuasai setelah memahami konsep penjumlahan. Keterampilan dasar operasi hitung perkalian bahkan dapat dikatakan sebagai keterampilan prasyarat untuk mempelajari materi selanjutnya. Dikarenakan dalam belajar matematika, konsep yang satu dengan konsep yang lain mempunyai kaitan yang erat, baik dari segi isi maupun dari segi penggunaan rumus-rumus.⁸

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda diperoleh informasi bahwa terdapat siswa yang masih tidak tertarik dalam

⁶ Soedjaji, *Kiat Pendidikan matematika di Indonesia*, (Jakarta;Dirjen Dikti Depdikbud), 1.

⁷ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 1-2.

⁸ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22.

menghitung operasi perkalian dan siswa yang masih terlihat malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas III. Hal ini disebabkan cara mengajar guru yang menggunakan konsep pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk mata pelajaran matematika pada operasi perkalian yang mana metode yang dominan digunakan adalah metode ceramah dan pemberian tugas. Guru belum menggunakan inovasi media pembelajaran matematika pada pembelajaran perkalian, sehingga pembelajaran cenderung monoton karena pembelajaran berpusat pada guru.

Akhirnya siswa hanya sekedar mengikuti pembelajaran yang diajarkan guru di dalam kelas tanpa adanya respon, kritik, dan pertanyaan kepada guru sebagai umpan balik. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari operasi perkalian serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang mengalami kesulitan belajar akan sulit memahami materi-materi yang akan disampaikan oleh guru. Selain itu siswa juga tidak dapat menguasai materi sehingga mempengaruhi motivasi belajar.

Berkaitan dengan hal di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa perlunya penggunaan alat bantu berupa media sehingga memudahkan siswa dalam memahami proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperjelas dan memberikan antusias kepada siswa terkait apa yang akan disampaikan dan dapat meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan target yang ingin dicapai.

Motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang besar maka siswa akan cepat mengerti dan mengingatnya. Motivasi juga dapat diartikan

sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu.⁹ Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa tersebut. Berdasarkan keperluan inilah maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian tidak hanya sekedar menggunakan hafalan saja, sehingga membuat siswa mudah bosan dalam belajar karena sebagaimana firman Allah Swt. dalam Surah An-Nahl ayat 89 :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ^ع وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَتِيْنًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ
لِّلْمُسْلِمِينَ

Berdasarkan ayat tersebut secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu.¹⁰ Dalam hal ini peneliti menggunakan alat berupa media pembelajaran *multiply card* untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Pertama, fungsi motivasi yaitu media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Kedua, fungsi informasi yaitu media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Ketiga, fungsi media sebagai tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus

⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, h. 135

¹⁰ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, h. 692

melibatkan siswa siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.¹¹ Hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan media yaitu harus sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan dan membuat siswa senang dalam belajar. Selain itu media yang digunakan juga harus memberikan pengalaman belajar yang dapat memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Adanya media dalam pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.¹² Selain itu media merupakan sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah atau mengefektifkan proses pembelajaran. Oleh karena itu setiap guru seharusnya memiliki beragam media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.¹³

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifitasan proses

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 15-20

¹² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang Baru : Laksita Indonesia, 2019), h.3

¹³ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malan : Uin Maliki, 2011), h. 3-4

pembelajaran dan penyampaian pesan.¹⁴ Adapun media yang digunakan peneliti adalah media *multiply cards* yaitu media berupa kartu berjumlah 36 buah yang berisi perkalian dan disusun sedemikian rupa sehingga menunjukkan pasangan-pasangan kartu yang sesuai dengan hasil perkalian. Kartu *multiply card* dibuat menggunakan kertas, dimana kertas merupakan bahan yang mudah diperoleh bahkan dengan harga yang murah. Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru untuk memperoleh bahan baku apabila hendak membuatnya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dari penelitian di atas peneliti memilih untuk meneliti di kelas III selain dari faktor kurang semangat dan antusiasnya siswa dalam belajar materi perkalian, hal ini dikarenakan materi perkalian di kelas rendah terdapat pada kelas III, dimana siswa harus benar-benar memahami konsep perkalian sehingga saat menduduki dikelas tinggi siswa diharapkan sudah paham dengan konsep perkalian. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian sebagai bahan pembuatan skripsi dengan judul Pengaruh Media *Multiply Card* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin.

¹⁴ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*"..., h. 15-16.

B. Definisi Operasional

Adapun dalam menghindari kesalahpahaman dari judul di atas maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah dalam lingkup pembahasan yang erat kaitannya dengan penulisan skripsi yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Pengaruh yang di maksud oleh penulis dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *multiply card* terhadap motivasi belajar siswa memiliki dilihat dari perbedaan hasil pemberian angket sebelum di beri perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Adapun motivasi belajar disini adalah faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. motivasi dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang muncul dari dalam diri seseorang yang umumnya ditandai dengan timbulnya perasaan senang dan gairah saat melakukan aktivitas belajar.

2. Media Pembelajaran *Multiply Cards*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran disebut juga sebagai sarana fisik yang digunakan dalam pembelajaran untuk membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Adapun media pembelajaran

yang digunakan peneliti adalah media *multiply card*. Media *multiply card* merupakan media berupa kartu untuk operasi hitung perkalian dengan aturan penggunaannya seperti menggunakan kartu domino. Kegunaan kartu media domino ini adalah untuk membantu para siswa dalam memahami perkalian pada tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Kartu media domino ini adalah sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran perkalian, pembagian, dan penjumlahan. Media ini sangat sederhana dan terkait dengan kehidupan sehari-hari.

3. Matematika Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Matematika adalah mata pelajaran yang berisi bahasan tentang konsep-konsep bilangan dan bilangan cacah, operasi hitung bilangan, bilangan rasional dan irasional, aritmatika, modular, dan aritmatika sosial, bangun-bangun geometri, satuan pengukuran, dan perbandingan, statistika dan peluang. Sedangkan matematika yang penulis maksud adalah suatu pelajaran matematika yang memuat materi operasi hitung pada perkalian yang terdapat pada buku siswa tema 1 pertumbuhan dan perkembangbiakan makhluk hidup, pada sub tema 3 pertumbuhan hewan, pembelajaran ke satu yaitu tentang perkalian. Adapun perkalian pada dasarnya adalah penjumlahan secara berulang pada operasi hitung matematika. Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmatika dasar penjumlahan, pengurangan, dan pembagian.

4. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang besar maka siswa akan cepat mengerti dan mengingatnya. Motivasi juga merupakan faktor utama yang menentukan keterlibatan siswa dalam belajar. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa tersebut. Motivasi belajar menjadi kekuatan yang ada dalam diri peserta didik yang mendorong peserta didik sehingga menimbulkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Motivasi dapat dicitakan sebagai suatu perasaan yang muncul dari dalam diri seseorang yang umumnya ditandai dengan timbulnya perasaan senang dan gairah saat melakukan aktivitas belajar. indikator motivasi belajar yaitu tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, beprestasi dalam belajar dan mandiri dalam belajar.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka identifikasi masalah yang ada di lapangan yaitu:

1. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sangat mendasar dan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi belajar peserta didik terhadap proses pembelajaran.
4. Terdapat siswa yang masih kesulitan dalam menghitung operasi perkalian.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply cards* pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin ?
2. Bagaimana motivasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *multiply cards* pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin ?
3. Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *multiply cards* terhadap motivasi belajar pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *multiply cards* pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *multiply cards* pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *multiply cards* terhadap motivasi belajar siswa pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin.

F. Alasan Memilih Judul

Alasan yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Matematika merupakan pelajaran dasar untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran matematika pada materi perkalian merupakan salah satu materi yang sulit untuk di kuasai.
3. Pembelajaran di kelas masih kurang bervariasi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran.
4. Motivasi belajar merupakan modal awal ketika seseorang melakukan sesuatu seperti belajar.
5. Media pembelajaran *multiply cards* merupakan media yang cukup efektif digunakan dalam operasi hitung perkalian.

G. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai khasanah keilmuan sekaligus referensi pada pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam bidang pendidikan, terutama dalam prestasi belajar anak di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian kepustakaan di UIN Antasari Banjarmasin

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi mahasiswa pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah secara khusus sebagai literatur dan perolehan informasi tentang pengaruh media *multiply cards* terhadap motivasi belajar siswa pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan informasi kepada guru pengajar matematika dalam memilih media pembelajaran pada materi perkalian

d. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat dengan mudah memahami materi perkalian dengan sesederhana mungkin sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar matematikanya.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa dapat dengan mudah memahami, sehingga tujuan pembelajaran diharapkan akan tercapai serta motivasi belajar siswa kan lebih meningkat.

2. Hipotesis

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau di sebut dengan variabel X. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu media *multiply cards*. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dengan adanya perlakuan dari variabel bebas atau disebut variabel Y. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar.

a. Hipotesis Alternatif (Ha)

- 1) Terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran *multiply cards* terhadap motivasi belajar siswa pada materi perkalian di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin

b. Hipotesis Nihil (Ho)

- 1) Tidak ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *multiply cards* terhadap motivasi belajar siswa pada materi perkalian di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin.

I. Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *multiply cards* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Muhamad Nur Ihsan, Fuadhi Rahman.(2014). Penggunaan kartu domino pada pembelajaran matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SDN Banjarbaru Utara 7 tahun pelajaran.

Berdasarkan hasil analisis maka respon siswa terhadap pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan kartu domino mencapai 87,94% dengan kualifikasi sangat baik.

2. Sutria Amina Kasana dkk.(2019). Keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantu media *multiply cards* terhadap motivasi belajar, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada data nilai pretest dan posttest kelas V SDN Kaliwiru Semarang dikatakan bahwa motivasi belajar siswa berdistribusi normal. Hasil uji-t satu pihak di mana t hitung yang sudah didapatkan dikonsultasikan dengan t hitung > t tabel yaitu $6,881 > 2,035$ maka kesimpulannya adalah motivasi belajar siswa yang menempuh posttest lebih baik dari pada ketika menempuh pretest setelah menggunakan model Role Playing berbantu media *Multiply Cards* pada pelajaran matematika kelas V SDN Kaliwiru Semarang.

3. Yufitasari Cahyaningtyas.(2016). Pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran perkalian pada siswa kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Mijen.

Dari evaluasi motivasi belajar yang telah dilaksanakan, diperoleh rata-rata 77,85 dengan prosentase kelulusan 80.1%. Presentase tersebut telah melampaui dari presentasi kelulusan yang ditetapkan oleh Depdiknas yaitu 75%. Dengan pemikian, pengembangan permainan *multiply cards* dapat dikatakan efektif untuk materi operasi hitung perkalian di kelas IV MI Miftahul Huda.

4. Syamsuniar S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *multiply cards* berpengaruh terhadap hasil belajar dan berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji-t maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ diterima setelah diperoleh $t_{hitung} = 10,7$ dan $t_{tabel} = 1,699$ maka diperoleh jawaban bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,7 > 1,699$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *multiply cards* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

5. Iis Amelia. (2012). Pengaruh Metode *Card Sort* Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Berdasarkan hasil analisis menyatakan bahwa *metode card sort* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian di atas, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *multiply card* sudah efektif digunakan terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul pengaruh media pembelajaran *multiply card* terhadap motivasi belajar siswa pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III MI Nurul Huda Banjarmasin.

Adapun yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti hanya menggunakan satu media tanpa adanya gabungan dari media lain yaitu berupa pengaruh penggunaan media pembelajaran *multiply cards* terhadap motivasi belajar siswa pada materi perkalian yang bertempat di MI Nurul Huda Banjarmasin. Variabel bebas yang digunakan peneliti yaitu media *multiply cards* sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar. Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu kuantitatif. Pada penelitian terdahulu salah satunya dari Yufitasari Cahyaningtyas yang berjudul pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran perkalian pada siswa kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Mijen, penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian pengembangan. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *multiply cards* sebagai alat bantu media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

J. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan ini maka menggunakan sistematika yang terdiri dari tiga bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teoritis tentang pengertian media pembelajaran, belajar dan pembelajaran, teori pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah, media *multiply card*, dan motivasi belajar.

BAB III berisi tentang jenis pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, pengembangan instrumen test, pemberian skor, desain penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data, prosedur penelitian.

BAB IV yakni tentang laporan dari hasil penelitian. Bab ini berisi gambaran terhadap lokasi penelitian, penyajian dan analisis data.

BAB V terdapat penutup yang memuat kesimpulan dan saran.