

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah semua pengetahuan tentang belajar yang terjadi sepanjang hidup di semua tempat dan situasi yang berdampak positif bagi pertumbuhan setiap individu. Pendidikan ini berlangsung sepanjang hayat (*education for a long life*). Pendidikan juga berarti suatu proses kehidupan dimana setiap individu berkembang untuk melanjutkan proses kehidupan. Pendidikan adalah usaha seseorang untuk menumbuhkembangkan potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat.<sup>1</sup>

Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah meningkatkan kualitas hidup masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi jiwa patriotik, memperkokoh rasa cinta tanah air, memperkokoh jiwa kebangsaan dan solidaritas serta kesadaran sosial tentang sejarah bangsa dan sikap menghargai jasa para pahlawan serta berorientasi ke masa depan. Fungsi dari adanya pendidikan adalah untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa

---

<sup>1</sup>Yayan Alpian dkk., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 67.

<sup>2</sup>Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, menjadi warga negara yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, bertanggung jawab dan demokratis.<sup>3</sup>

Pendidikan memiliki jenjang yang merupakan tahapan secara berlanjut dan ditetapkan berdasarkan pada tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang hendak dicapai, serta kemampuan yang hendak dikembangkan.<sup>4</sup> Salah satu dari jenjang pendidikan tersebut adalah pendidikan dasar. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang mendasari peserta didik untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>5</sup> Bentuk dari jenjang pendidikan dasar ini yaitu Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pada SD/MI, pendidikan yang diberikan berupa pengetahuan dan keterampilan, penumbuhan sikap dasar sosial, serta persiapan diri siswa untuk jenjang pendidikan menengah.<sup>6</sup>

Pendidikan dasar 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. Terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang SD/MI, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada peserta didik sejak jenjang SD/MI. Pernyataan ini terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan

---

<sup>3</sup>Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 35.

<sup>4</sup>Dewi Rejeki dan Irma Julyanda, "Pengaruh Jenjang Pendidikan, Ukuran Usaha, Lama Usaha dan Latar Belakang Pendidikan atas Penggunaan Informasi Akuntansi Terhadap Keberhasilan Usaha (Studi Kasus pada UKM di PIK Pulogadung)," *Jurnal Akuntansi dan Bisnis Krisnadwipayana* 5, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.35137/jabk.v5i1.179>.

<sup>5</sup>Kukuh Andri Aka, "Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2016): 35–46, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>.

<sup>6</sup>Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 22.

Nasional (Permendiknas) No. 22 Th. 2006 tentang Standar Isi.<sup>7</sup> Setiap orang membutuhkan pengetahuan matematika dalam bentuk yang berbeda-beda tergantung kebutuhannya. Peran penting matematika dalam kehidupan yang menjadi alasan bahwa matematika berarti harus diajarkan di semua jenjang pendidikan.<sup>8</sup>

Pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis dan logis, keterampilan komunikasi, dan keterampilan pemecahan masalah.<sup>9</sup> Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran matematika yang efektif. Pembelajaran matematika yang efektif dapat diwujudkan salah satunya melalui penggunaan alat peraga, atau media lainnya dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran matematika yang efektif, siswa akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Kemampuan inilah yang akan menyokong berkembangnya teknologi modern dalam kehidupan bermasyarakat.

Pelaksanaan pembelajaran matematika yang terjadi pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia saat ini belum efektif sebagaimana yang diharapkan oleh pemerintah. Hal ini dikarenakan rendahnya kemampuan berhitung awal siswa, khususnya pada operasi hitung perkalian dan pembagian. Keterampilan berhitung operasi hitung perkalian merupakan hal yang penting karena merupakan

---

<sup>7</sup>Budi Adi Prayogo, "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Joyful Learning Journal* 6, no. 4 (2019): 228–33, <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>.

<sup>8</sup>Ravina Faradilla Syahril, Sehatta Saragih, dan Susda Heleni, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning pada Materi Materi Barisan dan Deret Untuk Kelas XI SMA/MA," *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 9.

<sup>9</sup>Meria Ultra Gusteti dan Neviyarni, "Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika dan Statistika* 3, no. 3 (2022): 636–46, <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>.

dasar pelajaran matematika hingga jenjang yang lebih tinggi. Keterampilan dasar operasi hitung perkalian bahkan dapat dikatakan sebagai keterampilan prasyarat untuk mempelajari materi selanjutnya. Hal ini didasarkan pada pendapat Bruner yang menyatakan bahwa dalam belajar matematika, konsep yang satu dengan konsep yang lain mempunyai kaitan yang erat, baik dari segi isi maupun dari segi penggunaan rumus-rumus yang berlaku. Hal tersebut dikenal dengan dalil pengaitan (*connectivity theorem*). Dalam matematika, bisa terjadi keterkaitan antara cabang-cabang matematika seperti aljabar, geometri, dan aritmatika.<sup>10</sup>

Selain dari rendahnya kemampuan berhitung siswa, faktor lainnya berasal dari guru, yaitu guru belum menggunakan inovasi media pembelajaran matematika pada pembelajaran materi perkalian, sehingga pembelajaran cenderung monoton karena pembelajaran berpusat pada guru. Padahal paradigma pembelajaran dalam sistem pendidikan nasional Indonesia mengandung arti bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator, bukan sebagai aktor yang dominan di dalam kelas. Maka dari itu, dalam pembelajaran harusnya disertai penggunaan media.

Penggunaan alat bantu berupa media sangatlah penting guna memudahkan siswa dalam memahami proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperjelas dan meningkatkan keterampilan berhitung siswa sesuai dengan target yang ingin dicapai. Pembelajaran matematika di SD/MI salah satunya bertujuan untuk memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah secara tepat. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran

---

<sup>10</sup>Sugiman, "Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pythagoras* 4, no. 1 (2008).

matematika yang efektif. Pembelajaran matematika yang efektif dapat diwujudkan salah satunya melalui penggunaan alat peraga, atau media lainnya dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Allah Swt. berfirman dalam Surah An-Nahl (16) ayat 89:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Berdasarkan ayat tersebut secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu.<sup>11</sup> Dalam hal ini peneliti menggunakan alat berupa media pembelajaran *multiply cards* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan media tersebut terhadap kemampuan berhitung siswa.

Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, variatif, dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa sehingga siswa terlatih dan termotivasi dalam belajar matematika khususnya materi perkalian. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*). Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif,

---

<sup>11</sup>M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah, 692.

inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.<sup>12</sup>

Seperti yang diperjelas oleh teori perkembangan kognitif Piaget bahwa siswa tingkat dasar (SD/MI) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa masih terikat dengan objek konkret yang ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.<sup>13</sup> Melalui media, siswa mendapat penguatan atau dukungan yang jelas dalam memahami konsep-konsep abstrak tersebut.<sup>14</sup>

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian yaitu dengan menggunakan kartu dengan sebutan *multiply cards*. 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. Media *multiply cards* 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.

---

<sup>12</sup>M. Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits," *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 13, no. 23 (2015): 133.

<sup>13</sup>Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52, <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

<sup>14</sup>Fatchurahman, Harirayanto Adella, dan M. Andi Setiawan, Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools, *International Journal of Instruction* 15, no. 1 (2022): 56.

Penelitian mengenai penggunaan *media multiply cards* sebelumnya pernah dilakukan oleh Nia Ramadhani, Muhammad Irfan, dan Abdul Rahman. Dengan judul “Pengaruh Permainan *Multiply Cards* Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar”. Hasil dalam penelitiannya memaparkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media permainan *multiply cards* perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar. Hasil analisis data uji T *posttest* hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kontrol diperoleh data bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara post-test hasil belajar matematika kelas eksperimen dengan kelas kontrol.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal di MI TPI Keramat Banjarmasin, dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika kelas IV, memang masih banyak siswa kelas IV yang belum bisa mengoperasikan, bahkan belum menghafal dengan baik perkalian 1-10.<sup>16</sup> Hal ini dikarenakan cara mengajar guru yang menggunakan konsep pembelajaran konvensional dalam prosesnya, khususnya untuk mata pelajaran matematika pada operasi perkalian yang mana metode yang dominan digunakan adalah metode menghafal.

Berkaitan dengan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa perlunya penggunaan alat bantu berupa media sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperjelas dan meningkatkan kemampuan berhitung siswa sesuai target yang ingin dicapai.

---

<sup>15</sup>Nia Ramadhani, Muhammad Irfan, dan Abdul Rahman, “Pengaruh Permainan *Multiply Cards* Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar” *Pinisi Journal PGSD* 3, no. 3 (2023).

<sup>16</sup>Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas IV tanggal 02 Mei 2023, di MI TPI Keramat Banjarmasin.

Penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh penggunaan media *multiply cards* terhadap kemampuan berhitung siswa. Oleh karena itu, penulis akan mengadakan penelitian sebagai bahan pembuatan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Multiply Cards* Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.”**

## **B. Definisi Operasional**

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitian, maka peneliti merasa penting menegaskan sebagai berikut:

### **1. Pengaruh**

Pengaruh merupakan daya yang ada dan timbul dari sesuatu seperti orang ataupun benda yang membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana terdapat hubungan timbal balik atau dipengaruhi.<sup>17</sup> Pengaruh yang di maksud oleh penulis dalam penelitian ini yakni pengaruh penggunaan media *multiply cards* terhadap kemampuan berhitung dapat dilihat dari hasil pemberian soal sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Adapun uji statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh tersebut adalah menggunakan uji T karena data berdistribusi normal homogen.

### **2. Media *Multiply Cards***

Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah media *multiply cards*. Media *Multiply Cards* merupakan media berupa kartu yang digunakan

---

<sup>17</sup>Pius Abdillah dan Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arloka, 2003), 256.

untuk operasi hitung perkalian. Media *multiply cards* merupakan media yang mempunyai garis pada kedua diagonalnya sehingga memiliki empat daerah segitiga yang memiliki warna yang berbeda. Pada tiap daerah segitiga tersebut terdapat operasi hitung perkalian dua bilangan cacah dan hasil operasi hitung perkalian yang dituliskan secara berselang-seling. Kartu *multiply cards* terbuat dari kertas. Cara memainkannya serupa dengan cara memainkan kartu domino. Media ini sangat sederhana, mudah dimainkan dan terkait dengan kehidupan sehari-hari.

### **3. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika merupakan suatu usaha yang dilakukan guru agar siswa dapat membangun pemahaman anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan penguasaan pada materi matematika. Materi yang dimaksud adalah mengenai operasi hitung perkalian.

### **4. Kemampuan Berhitung**

Kemampuan berhitung adalah kecakapan dalam mengoperasikan bilangan-bilangan nyata yang berbentuk angka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.<sup>18</sup> Kemampuan berhitung yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian ini yakni berfokus pada kemampuan berhitung perkalian yang didapat setelah melakukan *treatment* berupa penggunaan media *multiply cards* dan setelah mengambil data hasil *posttest*.

---

<sup>18</sup>Okta Meutia, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar Hitung pada Siswa Kelas Kelas IV SD Negeri 148/IV," *Skripsi Universitas Jambi*, (2017): 5, <https://repository.unja.ac.id/2132/>.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kemampuan berhitung sebelum penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin?
2. Bagaimana tingkat kemampuan berhitung sesudah penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis kemukakan di atas, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kemampuan berhitung sebelum penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.
2. Mengetahui tingkat kemampuan berhitung sesudah penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

3. Mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

## **E. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan bagi semua pihak yang bersangkutan, diantaranya:

### **1. Signifikansi Teoritis**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan pada Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam pembelajaran matematika.

### **2. Signifikansi Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi:

#### **a. Madrasah Ibtidaiyah**

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan masukan untuk melakukan pembenahan dalam proses pembelajaran agar muncul suasana pembelajaran baru yang lebih kondusif.

#### **b. Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika materi perkalian.

### c. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi perkalian dengan cara yang sederhana sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian.

### d. Peneliti/Pembaca

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran *multiply cards* pada pembelajaran matematika materi perkalian terhadap peneliti berikutnya.

## F. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	<p><b>Judul:</b> Pengaruh Permainan <i>Multiply Cards</i> Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar</p> <p><b>Penulis:</b> Nia Ramadhani, Muhammad Irfan, dan Abdul Rahman</p> <p><b>Jenis:</b> Jurnal</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk <i>Quasi Experimental Design</i> dengan tipe <i>Non Equivalent Control Group Design</i></p>	<p>Terdapat pengaruh positif penggunaan media permainan <i>multiply cards</i> perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I Kota</p>	<p>Variabel dependen penelitian ini adalah pada hasil belajar siswa. Sedangkan variabel dependen penelitian penulis adalah pada kemampuan berhitung siswa.</p>

No.	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Ilmiah <b>Tahun:</b> 2023 <sup>19</sup>		Makassar.	
2	<b>Judul:</b> Efektifitas Media Pembelajaran <i>Multiply Card</i> dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar <b>Penulis:</b> Novia Kusumaningrum dan Honest Ummi Kaltsum <b>Jenis:</b> Jurnal Ilmiah <b>Tahun:</b> 2022 <sup>20</sup>	Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah <i>pre-experimental</i> . Desain penelitian menggunakan <i>one-group pretest-posttest</i> .	Media pembelajaran <i>multiply card</i> berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Kahuman Ngawen Klaten.	Variabel dependen penelitian ini adalah pada hasil belajar siswa dengan menggunakan jenis <i>pre-experimental</i> desain <i>one-group pretest-posttest</i> . Sedangkan variabel dependen penelitian penulis adalah pada kemampuan berhitung siswa dengan menggunakan jenis penelitian <i>quasi experimental design</i> desain <i>nonequivalent control group design</i> .
3	<b>Judul:</b> Pengembangan Media <i>Multiply Cards</i> pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat di Sekolah Dasar”	Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan ( <i>Research and Development</i> ).	Terdapat pengaruh media pembelajaran <i>multiply cards</i> sejalan dengan hasil	Penelitian ini menggunakan jenis <i>Research and Development</i> serta berfokus pada pengembangan media <i>multiply</i>

<sup>19</sup>Nia Ramadhani, Muhammad Irfan, dan Abdul Rahman, “Pengaruh Permainan Multiply Cards Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar,” *Pinisi Journal PGSD* 3, no. 3 (2023).

<sup>20</sup>Novia Kusumaningrum and Honest Ummi Kaltsum, “Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card Dalam Pembelajaran Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4913–24, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2962>.

No.	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	<p><b>Penulis:</b> Tri Febriana Dilla dan Sukmawarti  <b>Jenis:</b> Jurnal Ilmiah  <b>Tahun:</b> 2021<sup>21</sup></p>		observasi yang dilakukan.	<i>cards</i> . Sedangkan penelitian penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen serta berfokus pada pengaruh penggunaan media <i>multiply cards</i> .

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa perbedaan dan pembaruan dari penelitian peneliti terdapat pada variabel dependen serta metode penelitian yang digunakan.

### G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebasnya adalah penggunaan media *Multiply Cards*. Sedangkan variabel terikatnya adalah Kemampuan Berhitung (Y). Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian, hingga terbukti dengan data yang dikumpulkan.

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *multiply cards* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

---

<sup>21</sup>Tri Febriana Dilla dan Sukmawarti, "Pengembangan Media *Multiply Cards* pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 1. no. 1 (2021).

## **H. Sistematika Penulisan**

Terdapat lima bab dalam sistematika penulisan ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, meliputi: kajian teori dan kerangka pikir.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan data, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, meliputi: gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, penyajian data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, meliputi: simpulan dan saran