



# Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



## Penggunaan Media Rumah Perkalian pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar

Rinza Fadia Enjelina<sup>1</sup>, Gurit Wulan Jagadianti<sup>2</sup>, Khoirun Nikmah<sup>3</sup>, Lingga Pebi Nadiantika<sup>4</sup>, Riza Dwi Febrianti<sup>5</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

<sup>4</sup>Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>5</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>6</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[rinza.19070@mhs.unesa.ac.id](mailto:rinza.19070@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [gurit.19033@mhs.unesa.ac.id](mailto:gurit.19033@mhs.unesa.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nikmah1899@gmail.com](mailto:nikmah1899@gmail.com)<sup>3</sup>, [nadiantika2002@gmail.com](mailto:nadiantika2002@gmail.com)<sup>4</sup>, [riza.19052@mhs.unesa.ac.id](mailto:riza.19052@mhs.unesa.ac.id)<sup>5</sup>,  
[cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id)<sup>6</sup>

**Abstrak** - Pendidikan dasar yang sesuai dengan perkembangan anak merupakan pendidikan yang membutuhkan benda konkret, dengan harapan dapat menjadikan peserta didik lebih memahami materi apabila diberikan contoh nyata. Bentuk inovasi media pembelajaran dalam materi perkalian adalah penggunaan Rumah Perkalian. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penggunaan media Rumah Perkalian di SD Negeri di Bojonegoro, (2) mendeskripsikan kendala penggunaan media Rumah Perkalian, (3) mendeskripsikan solusi untuk mengatasi kendala yang dialami oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) penggunaan media Rumah Perkalian dapat memberikan bantuan kepada peserta didik dalam menghafal perkalian dengan cara yang menyenangkan, (2) Kendala dari penggunaan media Rumah Perkalian ini adalah peserta didik belum menguasai perkalian dan penggunaan pion dari pines sehingga kurang aman, dan (3) Solusi dari kendala penggunaan media Rumah Perkalian adalah dibutuhkannya peran guru dan orangtua dalam membimbing peserta didik untuk menghafal perkalian serta mengganti pion dengan media yang lebih aman. Kesimpulan yang dapat dipetik adalah media Rumah perkalian dapat memotivasi peserta didik untuk menghafal perkalian.

**Kata kunci** – media pembelajaran, media Rumah Perkalian, perkalian

**Abstract** - Basic education in accordance with the development of children is an education that requires concrete object, which is expected to make learners better understand the material when given real examples. The form of learning media innovation in multiplication material is the use of 'Rumah Perkalian'. This study aims to (1) describe the use of 'Rumah Perkalian' media in SD Negeri in Bojonegoro, (2) describe the obstacles of using the 'Rumah Perkalian' media, (3) describe the solutions to overcome the obstacles experienced by users. This study uses a qualitative method. The results of the study show the following: (1) the use of the 'Rumah Perkalian' media can provide assistance to students in memorizing multiplication in a fun way, (2) The constraint

*of using the 'Rumah Perkalian' media is students have not mastered multiplication and the use of pawns from pines are less secure, and (3) The solution to the problem of using the 'Rumah Perkalian' media is needed the role of teachers and parents in guiding students to memorize multiplication and replace pawns with safer media. It can be concluded that the 'Rumah Perkalian' media can motivate students to memorize multiplication.*

**Keywords**— learning media, 'Rumah Perkalian' media, multiplication

## PENDAHULUAN

Menurut Piaget belajar merupakan penyelidikan dan penemuan spontan yang dilakukan oleh anak sehingga anak harus menemukan materi pelajaran yang menarik dan menantang anak untuk terus belajar (Syifaузakia, Ariyanto, & Alina, 2021). Pendidikan dasar yang sesuai dengan perkembangan anak merupakan pendidikan yang membutuhkan benda konkret. Benda konkret yang dimaksud adalah benda nyata atau tidak abstrak. Hal tersebut diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih memahami materi apabila diberikan contoh nyata. Pemberian materi dengan contoh nyata dapat diwujudkan dengan bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Nurfadhillah, 2021). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Hasan (2021) dimana media pembelajaran merupakan tempat dimuatnya informasi atau pesan instruksional yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mendorong peserta didik dalam mengontrol pembelajarannya. Menurut Nurfadhillah (2021) media pembelajaran memiliki peran bagi peserta didik sebagai motivasi belajar untuk memiliki rasa keingintahuan yang tinggi akan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Rahma, F.I. (2019) dalam menentukan media pembelajaran hendaknya menganut prinsip-prinsip sebagai berikut: prinsip efektivitas dan efisiensi, prinsip kemampuan berpikir peserta didik, prinsip interaktivitas media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, kemampuan guru menggunakan media, alkasi waktu, fleksibilitas media, dan keamanan penggunaan media (Hamid et al., 2020).

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X, pasal 37 ayat 1, salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar adalah mata pelajaran matematika. Belajar matematika merupakan kegiatan yang penting sebab matematika memiliki peran yang cukup penting dalam kehidupan sehari-hari mengingat banyak masalah yang disajikan dalam bentuk model matematika. Mempelajari matematika akan melatih peserta didik untuk terbiasa berpikir sistematis, ilmiah, kritis, serta meningkatkan kekreatifitasan peserta didik (Auliya, 2013).

Salah satu materi pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar adalah perkalian. Perkalian merupakan salah satu operasi dasar pada aritmatika dasar. Perkalian dapat didefinisikan sebagai penjumlahan berulang yang berguna untuk memperkuat kecepatan dalam menyelesaikan masalah (Harris Syamsi Yulianto, n.d.). Menurut Gunawan (2007) penguasaan tabel perkalian sangat diperlukan

dalam bidang matematika. Cara menghafal tabel perkalian 1 hingga 10 secara berulang-ulang dengan tujuan perkalian tersebut dapat diingat dengan baik oleh peserta didik adalah proses yang sulit dan membosankan (Gunawan, 2007). Dengan demikian, diperlukan suatu media yang dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar perkalian. Media pembelajaran yang menarik akan membuat minat belajar peserta didik akan meningkat.

Salah satu inovasi media pembelajaran dalam materi perkalian adalah penggunaan Rumah Perkalian. Rumah Perkalian merupakan media yang dikembangkan oleh Prof. Mega Teguh Budiarto, M.Pd. dimana media pembelajaran ini menggabungkan unsur hafalan (Wulandrio & Rahmawati, 2018). Media pembelajaran Rumah Perkalian ini berfungsi untuk mengasah kemampuan perkalian peserta didik yang dikemas dengan cara yang menyenangkan. Rumah Perkalian disajikan dalam bentuk permainan yang melibatkan dua orang sehingga membangkitkan minat dan motivasi peserta didik serta merangsang keinginan belajar peserta didik. Media Rumah Perkalian ini juga sejalan dengan metode *drill* dimana Rumah Perkalian akan mempermahir keterampilan dan mempertajam penguasaan konsep dengan Latihan secara terus menerus.

Penggunaan media Rumah Perkalian pada peserta didik kelas 4 akan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Wulandrio & Rahmawati (2018) dengan judul *Penggunaan Media Rumah Perkalian pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian SD Laboratorium Unesa*. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan menciptakan atmosfer persaingan dari peserta didik untuk memenangkan permainan. Selain itu, media ini juga didukung oleh pihak kepala sekolah, wali kelas, dan wali murid sehingga ketersediaan media Rumah Perkalian dalam jumlah yang memadai.

Penelitian lain dilakukan oleh Hapsari (2015) dengan judul *Peningkatan Kemampuan Operasi Dasar Perkalian Dengan Penerapan Perangkat Lunak Permainan "Rumah Perkalian"* menunjukkan bahwa media Rumah Perkalian dapat meningkatkan rata-rata persentase kemampuan peserta didik yang lulus KKM operasi dasar perkalian kelas III SD. Selain itu, dapat menumbuhkan semangat kompetitif di lingkungan peserta didik agar memenangkan permainan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sundi, Bahar, & Irrawati (2020) dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Puzzle Rumah Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar* menunjukkan bahwa penggunaan media Rumah Perkalian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada materi perkalian. Selain itu, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta keterampilan guru.

Dengan demikian, peneliti ingin menerapkan media Rumah Perkalian pada kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro. Hal tersebut dikarenakan kondisi peserta didik kelas 4 sekolah ini belum hafal perkalian. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Rumah Perkalian dibutuhkan di sekolah ini. Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat memotivasi peserta didik untuk menghafal perkalian. Penggunaan media Rumah Perkalian ini hendaknya mendapat dukungan oleh kepala sekolah, wali kelas, dan wali murid agar tercipta pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana deskripsi penggunaan media Rumah Perkalian pada peserta didik kelas 4 SD Negeri

di Bojonegoro, bagaimana kendala penggunaan media Rumah Perkalian, dan bagaimana solusi untuk mengatasi kendala yang dialami oleh pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, diawali dengan kegiatan observasi ketika mahasiswa kampus mengajar (peneliti) bekerjasama dengan wali kelas 4 untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas secara bersama. Kemudian peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro masih belum menghafal perkalian. Dengan demikian, peneliti memberikan usul kepada wali kelas 4 untuk memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Setelah usul tersebut diterima oleh wali kelas 4, peneliti mencari ide media pembelajaran yang akan digunakan. Kemudian pilihan peneliti jatuh kepada media pembelajaran Rumah Perkalian. Atas diskusi yang telah dilaksanakan peneliti menganggap bahwa media Rumah Perkalian merupakan media yang akan cocok digunakan dilihat dari segi biaya dan ketersediaan bahan. Selanjutnya usulan tersebut peneliti berikan kepada wali kelas 4 dan mendapat persetujuan.

Setelah mendapat persetujuan dari wali kelas 4. Peneliti akan mengambil data dengan teknik observasi di kelas 4, teknik wawancara dengan kepala sekolah serta wali kelas 4, dan teknik angket pada 10 peserta didik kelas 4. Dengan kegiatan tersebut maka diperoleh paparan data, sebagai berikut:

Teknik pertama, peneliti melaksanakan observasi penggunaan media Rumah Perkalian oleh peserta didik kelas 4. Hasil dari observasi tersebut adalah penggunaan media Rumah Perkalian di kelas 4 dilaksanakan di untuk mengisi waktu luang pada kegiatan pembelajaran, waktu istirahat, dan waktu pulang sekolah. Media Rumah Perkalian ditempelkan di sisi tembok kelas 4 sehingga peserta didik dapat memainkannya dengan berdiri di belakang kelas. Permainan ini dilakukan oleh dua orang kemudian akan ditemukan pemenang dari setiap permainan dengan durasi bermain selama 30 menit. Pemain yang dapat menyusun 3 pion secara vertikal, horizontal, maupun diagonal paling banyak akan dinyatakan sebagai pemenang. Respon peserta didik terhadap media Rumah Perkalian yaitu tertarik dan penuh semangat ketika memainkannya. Peserta didik yang sudah merasakan permainan Rumah Perkalian akan ketagihan bermain dan selalu mencari lawan untuk bermain. 3 peserta didik yang masih lemah dalam menghitung perkalian di kelas 4 pun terlihat antusias bermain Rumah Perkalian walau bermain dengan lambat. Pada kegiatan bermain Rumah Perkalian peserta didik yang sudah tereliminasi akan melihat permainan yang sedang berlangsung.

Teknik kedua, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah. Hasil dari wawancara tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam kegiatan menghafal perkalian. Kepala sekolah juga beranggapan bahwa kemampuan perkalian peserta didik di SD ini masih tergolong kurang padahal perkalian sangat dibutuhkan di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media Rumah Perkalian kepala sekolah menaruh harapan agar peserta didik dapat segera menghafal perkalian karena media Rumah Perkalian ini merupakan permainan yang seru dan menantang. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas 4. Hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut: latar belakang

digunakannya media Rumah Perkalian di kelas 4 adalah wali kelas 4 menganggap bahwa perkalian merupakan dasar dari matematika. Apabila peserta didik telah menguasai perkalian maka peserta didik akan lebih efektif dan efisien dalam menyelesaikan permasalahan dalam bentuk matematika. Selain itu, kemampuan dari peserta didik kelas 4 yang kurang juga menjadikan pendukung dari dibutuhkan media yang mempermudah peserta didik kelas 4 dalam menghafal perkalian. Ketersediaan media di SD ini dapat dikatakan kurang sehingga dengan adanya media Rumah Perkalian akan memberikan angin segar di lingkungan kelas.

Teknik ketiga, peneliti melakukan pengambilan data dengan lembar kuisioner pada 10 peserta didik kelas 4 dengan hasil sebagai berikut: 10 dari 10 peserta didik kelas 4 mengetahui permainan Rumah Perkalian. 10 dari 10 peserta didik kelas 4 telah mengetahui cara bermain Rumah Perkalian. 8 dari 10 peserta didik kelas 4 menyukai permainan Rumah Perkalian dan 2 lainnya menjawab biasa saja. 9 dari 10 peserta didik kelas 4 menganggap permainan Rumah Perkalian mudah dan 1 lainnya menjawab sulit. 8 dari 10 peserta didik kelas 4 menganggap bahwa permainan Rumah Perkalian menyenangkan dan 2 lainnya menganggap biasa saja. 10 dari 10 peserta didik menganggap bahwa permainan Rumah Perkalian dapat membantu dalam menghafal perkalian.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas maka dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan media Rumah Perkalian dapat membantu peserta didik kelas 4 dalam menghafal perkalian. Penggunaan media ini didukung oleh kepala sekolah dan wali kelas 4. Respon peserta didik terhadap media Rumah Perkalian sangat baik dimana peserta didik antusias dalam memainkannya. Penggunaan media Rumah Perkalian dapat digunakan dengan baik di kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro. Media Rumah Perkalian digunakan di waktu senggang seperti saat istirahat atau pulang sekolah.

Kendala yang ditemukan ketika melakukan observasi penggunaan media Rumah Perkalian adalah peserta didik yang belum hafal perkalian menjadikan permainan ini kurang efisien. Selain itu, keterbatasan media juga menjadikan permainan di kelas berlangsung lebih lama dan peserta didik harus mengantre terlebih dahulu untuk bermain Rumah Perkalian. Pion yang berukuran kecil juga mudah hilang jika tidak disimpan dengan baik. Penggunaan pion dari pines juga rawan membahayakan karena benda tajam.

Untuk mengetahui kendala lainnya peneliti juga melaksanakan wawancara kepada kepala sekolah dan wali kelas 4. Hasil dari wawancara dengan kepala sekolah mendapatkan hasil sebagai berikut: kendala penggunaan media Rumah Perkalian di sekolah ini adalah kurangnya media Rumah Perkalian karena banyak peserta didik dari kelas lain yang ingin bermain juga tetapi media Rumah Perkaliannya hanya ada 1 di sekolah sehingga peserta didik harus antre terlebih dahulu yang terkadang menyebabkan peserta didik menjadi hilang minat.

Wawancara yang selanjutnya kami lakukan dengan wali kelas 4. Menurut beliau kendala dari penggunaan media Rumah Perkalian adalah sebagai berikut: apabila peserta didik memilih lawan bermainnya sendiri terkadang level hafalan perkaliannya berbeda terlalu jauh sehingga peserta didik yang kurang bisa menjadi malu sebab membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan observasi di kelas 4 dan wawancara kepada kepala sekolah dan wali kelas 4 maka dapat disimpulkan bahwa kendala dari penggunaan media

Rumah Perkalian adalah kurangnya media Rumah Perkalian di sekolah mengingat antusiasme peserta didik dan kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami perkalian. Selanjutnya kendala dari media Rumah Perkalian adalah pion yang sering hilang karena tidak disimpan dengan baik.

Setelah mengetahui kendala yang ada maka peneliti akan mencari solusi dari kendala tersebut. Teknik yang peneliti gunakan untuk mencari solusi ada 2 yakni observasi dan wawancara. Teknik yang pertama adalah teknik observasi penggunaan media Rumah Perkalian di kelas 4, solusi untuk mengatasi kendala yang ditemukan adalah membuat media Rumah Perkalian lagi agar semua peserta didik dapat bermain permainan Rumah Perkalian. Penggunaan pines sebagai pion juga hendaknya diganti dengan media yang lebih baik. Kemudian peserta didik juga diajak untuk menghafalkan perkalian agar permainan berlangsung efisien dan efektif.

Teknik yang kedua adalah melakukan wawancara dengan narasumber. Narasumber yang pertama adalah kepala sekolah. Menurut beliau solusi dari kendala yang beliau temui adalah pembuatan media Rumah Perkalian lagi, jika memungkinkan setiap kelas tinggi memiliki 1 media ini karena media ini dapat membantu peserta didik dalam menghafal perkalian dengan cara yang menyenangkan.

Wawancara yang selanjutnya dengan wali kelas 4. Menurut beliau solusi dari kendala yang beliau temui adalah memilihkan pasangan lawan bermain peserta didik yang selevel agar tidak ada pihak yang merasa dirugikan. Selain itu, karena media yang masih terbatas jumlahnya beliau berencana untuk menjadikan permainan ini beregu dengan 2 peserta didik setiap regunya. Kemudian untuk pion yang mudah hilang dapat diatasi dengan penyimpanan kembali media pion yang telah digunakan bermain oleh guru atau wali kelas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara maka dapat ditarik simpulan bahwa solusi dari kendala penggunaan media Rumah Perkalian adalah menambah jumlah media Rumah Perkalian. Mengganti pines sebagai pion juga diperlukan agar tidak ada yang terluka ketika bermain. Selain itu, pion-pion yang telah selesai digunakan bermain hendaknya dikembalikan ke tempat semula atau disimpan oleh guru. Kemudian solusi dari peserta didik yang belum hafal perkalian adalah melatih kemampuan perkalian peserta didik secara terus menerus agar semakin meningkat.

Pembahasan dari hasil penelitian akan dideskripsikan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya. Berikut ini akan diuraikan terkait penggunaan media Rumah Perkalian pada pembelajaran Matematika materi perkalian SD Negeri di Bojonegoro.

Penggunaan media Rumah Perkalian di kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro dapat berjalan dengan sangat baik. Media Rumah Perkalian di sekolah ini biasanya digunakan saat waktu luang. Menurut kepala sekolah, wali kelas 4, dan peserta didik kelas 4 media Rumah Perkalian dapat membantu dalam menghafal perkalian dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan fungsi dari media pembelajaran menurut Wahab (2021), dimana media pembelajaran dapat membantu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan lainnya. Selain itu, media pembelajaran

juga dapat digunakan sebagai panduan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamid et al., 2020).

Kendala yang dihadapi ketika menggunakan media Rumah Perkalian di kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro adalah peserta didik yang belum menguasai perkalian sehingga menjadikan permainan tidak berlangsung secara efisien dan efektif. Kemudian kendala dari faktor media adalah pion yang terbuat dari pines kurang aman bagi peserta didik. Degan demikian, media ini kurang sesuai dengan prinsip keamanan penggunaan media. Media pembelajaran yang akan digunakan harus aman bagi peserta didik agar tidak terjadi kecelakaan selama pembelajaran (Hamid et al., 2020).

Solusi untuk mengatasi kendala yang ditemukan selama penggunaan media Rumah Perkalian adalah menyimpan pion-pion yang telah digunakan untuk bermain agar tidak hilang dan mengganti pines dengan benda lainnya seperti magnet. Sedangkan untuk kedala dari faktor peserta didik maka solusi yang dibutuhkan adalah peran guru dan orang tua untuk membimbing peserta didik untuk memahami dan menghafalkan perkalian. Selain itu, dapat juga menggunakan media Rumah Perkalian dengan perlahan namun rutin agar kemampuan peserta didik semakin meningkat. Latihan secara rutin termasuk ke dalam metode *drill*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ovan (2002) bahwa metode *drill* adalah metode peserta didik melaksanakan latihan secara terus menerus hingga memiliki kemampuan dan keterampilan lebih tinggi.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian “Penggunaan Media Rumah Perkalian pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar” adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian evaluasi kualitatif. Peneliti memilih pendekatan kualitatif pada penelitian deskriptif dengan tujuan menyajikan gambaran terhadap penggunaan media Rumah Perkalian di SD Negeri di Bojonegoro.

Pengambilan sampel sumber data dilaksanakan secara purposive pada kelas 4. Lokasi penelitian penggunaan media Rumah Perkalian ini adalah SD Negeri di Bojonegoro. Sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti membutuhkan data yang bersumber observasi, hasil wawancara dengan narasumber, dan angket. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan sebagai sumber data primer adalah wali kelas 4 dan peserta didik kelas 4.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik (1) wawancara berupa tipe wawancara bebas terpimpin dengan lembar wawancara sebagai instrumen penelitian dan wali kelas sebagai informan, (2) observasi berupa tipe observasi non partisipatif dengan lembar observasi sebagai instrumen penelitian dan peserta didik sebagai subjek yang diobservasi, dan (3) angket berupa jenis angket terbuka dengan lembar angket sebagai instrumen penelitian dan 10 peserta didik kelas 4 sebagai informan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan 3 alur yaitu reduksi data dengan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak diperlukan terkait penggunaan media Rumah Perkalian peserta didik kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro. Setelah itu, akan dilaksanakan penyajian data yang

menyajikan kemampuan penggunaan media Rumah Perkalian peserta didik kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro. Setelah penyajian data akan dilaksanakan penarikan simpulan mengenai kemampuan perkalian peserta didik setelah menggunakan media Rumah Perkalian.

Pengujian kredibilitas dilaksanakan dengan 2 teknik Triangulasi yakni Triangulasi sumber dengan pengecekan kebenaran data melalui sumber wali kelas 4 dan pembuat media. Selanjutnya terdapat Triangulasi teknik dengan pengecekan kebenaran data melalui teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan angket agar kebenaran data dapat teruji.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Rumah Perkalian pada pembelajaran Matematika materi perkalian SD Negeri di Bojonegoro sebagai berikut:

Penggunaan media Rumah Perkalian di SD Negeri di Bojonegoro mendapatkan dukungan oleh kepala sekolah dan wali kelas 4. Penggunaan media Rumah Perkalian dapat memberikan bantuan kepada peserta didik dalam menghafal perkalian dengan cara yang menyenangkan. Peserta didik berlomba-lomba untuk mengfalkan perkalian agar memenangkan permainan Rumah Perkalian. Peserta didik beranggapan bahwa media Rumah Perkalian merupakan media yang dapat membantu dalam menghafalkan perkalian dengan meningkatnya motivasi dalam diri peserta didik. Penggunaan media Rumah Perkalian di sekolah ini dilaksanakan ketika jam istirahat atau setelah pulang sekolah.

Kendala dari penggunaan media Rumah Perkalian ini adalah peserta didik dimana peserta didik belum menguasai perkalian sehingga permainan tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. Selain itu, terdapat kendala dari faktor dari media yakni terbatasnya jumlah media di sekolah dan pion yang terbuat dari pines sehingga kurang aman bagi peserta didik.

Solusi dari kendala penggunaan media Rumah Perkalian adalah dibutuhkannya peran guru dan orangtua dalam membimbing peserta didik untuk menghafal perkalian dengan latihan secara terus-menerus sehingga kemampuan peserta didik meningkat. Kemudian dari faktor media dapat diselesaikan dengan penambahan jumlah media Rumah Perkalian dan mengganti pion dengan media yang lebih aman seperti magnet.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pembuatan artikel ini tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak mendapat bantuan serta dukungan dari beberapa pihak sebagai berikut:

- 1) Kepala Sekolah SD Negeri di Bojonegoro
- 2) Wali Kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro
- 3) Dosen Pembimbing Lapangan Universitas IKIP PGRI Bojonegoro
- 4) Peserta didik kelas 4 SD Negeri di Bojonegoro
- 5) Rekan mahasiswa Kampus Mengajar di SD Negeri di Bojonegoro yang membantu dalam pendampingan media Rumah Perkalian

**REFERENSI**

- Adi W. Gunawan. (2007). *Cara Genius Menguasai Tabel Perkalian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. Retrieved
- Auliya, R. N. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH( Course, Review, Hurray) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis dan Kecemasan Matematika Siswa SMP*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hapsari, R. K. (2015). Peningkatan Kemampuan Operasi Dasar Perkalian Dengan Penerapan Perangkat Lunak Permainan "Rumah Perkalian." SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA UNY 2015.
- Harris Syamsi Yulianto. (n.d.). *TRIK: MUDAH PERKALIAN DALAM HITUNGAN DETIK*. Media Pusindo.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. Tahta Media Group.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Ovan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Kencana.
- Sundi, V. H., Bahar, H., & Irrawati, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Puzzle Rumah Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda, III(2)*, 54–62.
- Syifauzakia, Ariyanto, B., & Alina, Y. (2021). *DASAR-DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Batu: Literasi Nusantara.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., & Febriyanni, R. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wulandrio, R., & Rahmawati, I. (2018). Penggunaan Media Rumah Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian SD Laboratorium Unesa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(4)*, 453–462.