

**KETEPATAN PERKALIAN SISWA KELAS III MELALUI MEDIA
PEMBELAJARAN EDUCAPLAY BERBANTUAN INTERACTIVE
FLAT PANEL (IFP) MERAH PUTIH DI SD NEGERI 1 RIAM**

ARTIKEL

OLEH

NOZQI AJI NOVANDINI PRAKOSO

NIM: 24.23.233478



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**



KETEPATAN PERKALIAN SISWA KELAS III MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY BERBANTUAN INTERACTIVE FLAT PANEL MERAH PUTIH DI SD NEGERI I RIAM

Nozqi Aji Novandini Prakoso¹, Nurun Ni'mah, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia

Email: nozqaji412@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRAK
<i>Diterima:</i> XX.XX.XXXX	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya akurasi dan hambatan belajar siswa kelas III dalam operasi hitung perkalian dasar akibat kurangnya pemanfaatan media interaktif. Tujuan penelitian adalah meningkatkan ketepatan hasil operasi hitung perkalian pada siswa kelas III SD Negeri I Riam melalui media pembelajaran Educaplay berbantuan Interactive Flat Panel (IFP) Merah Putih. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Game-Based Learning dipadukan dengan teknik Drill. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa kelas III (7 laki-laki dan 3 perempuan) di SD Negeri I Riam, Kotawaringin Barat. Hasil validasi materi dan media oleh validator mencapai skor 97,5% (sangat layak). Peningkatan ketuntasan klasikal siswa terjadi secara bertahap, yakni dari 40% pada Siklus I (rata-rata 56) meningkat menjadi 50% pada Siklus II (rata-rata 72), dan mencapai 90% pada Siklus III (rata-rata 82). Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Educaplay berbantuan IFP Merah Putih sangat efektif dan optimal dalam meningkatkan ketepatan berhitung dan hasil belajar perkalian siswa secara signifikan. Kata kunci: Educaplay, Interactive Flat Panel, Ketepatan Perkalian, Penelitian Tindakan Kelas, TV Merah Putih. This research is motivated by the low accuracy and learning obstacles of third-grade students in basic multiplication arithmetic due to the lack of interactive media utilization. The purpose of this study is to improve the multiplication arithmetic accuracy of third-grade students at SD Negeri I Riam through Educaplay learning media assisted by the Merah Putih Interactive Flat Panel (IFP). The method used is Classroom Action Research (CAR) with a Game-Based Learning model integrated with Drill techniques. The research subjects consisted of 10 third-grade students (7 males and 3 females) at SD Negeri I Riam, West Kotawaringin. The material and media validation results from validators reached 97.5% (highly feasible). Students' classical completion increased progressively, from 40% in Cycle I (average 56) to 50% in Cycle II (average 72), and reached 90% in Cycle III (average 82). The conclusion indicates that the utilization of Educaplay media assisted by the Merah Putih IFP is highly effective and optimal in significantly improving students' numeracy accuracy and multiplication learning outcomes. Keywords: Educaplay, Interactive Flat Panel, Multiplication Accuracy, Classroom Action Research, Merah Putih TV.
<i>Revisi:</i> XX.XX.XXXX	
<i>Publikasi:</i> XX.XX.XXXX	
Doi:	Bidang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan pertama yang didapatkan oleh seorang anak yaitu pendidikan di lingkungan keluarga. Anak mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap melalui didikan dari orang tuanya. Pada tingkat sekolah dasar, semua anak diharapkan mampu menguasai tiga keterampilan dasar, yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Ketiga kemampuan ini akan menjadi syarat untuk seorang anak terus mengenyam pendidikan yang lebih tinggi di masa depan yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari (Yanti et al., 2021).

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak tingkat sekolah dasar adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung sangat penting dikuasai oleh anak tingkat sekolah dasar, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan. Menurut Naga (1990 : 1) kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Lebih lanjut Sudaryanti (2006:18) mengungkapkan bahwa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar (Romlah M, 2016).

Indonesia telah meluncurkan TV Merah Putih sebagai smart broadcasting pendidikan. Indah et al. (2025) menunjukkan integrasi tayangan edukatif di TV Merah Putih dalam pembelajaran tematik SD dapat memperdalam pemahaman konsep siswa. Tayangan kontekstual yang diselingi diskusi dan kuis interaktif mendukung kegiatan belajar aktif. Dengan latar tersebut, pemanfaatan TV Merah Putih di kelas 3 diharapkan mengatasi hambatan belajar perkalian, dan ketepatan siswa dalam berhitung.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan ketepatan (akurasi) hasil operasi hitung perkalian pada siswa Kelas III SD Negeri I Riam melalui penerapan media pembelajaran Educaplay berbantuan Interactive Flat Panel (IFP) Merah Putih.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model sintaks Game-Based Learning yang dipadukan dengan Drill, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, penyampaian konsep, demonstrasi media, latihan terbimbing (Drill), kompetisi (Game Time), dan evaluasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri I Riam Kotawaringin Barat. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri I Riam Kotawaringin Barat yang berjumlah 10 orang, laki-laki 7 orang dan perempuan 3 orang. Kemudian, untuk menghitung persentase kelayakan media dan materi dari para validator, penelitian ini menggunakan rumus persentase kelayakan dari Akbar (2013):

$$V = (\Sigma x / \Sigma s) \times 100\%$$

Keterangan:

V = Skor validasi

Σx = Jumlah skor empiris validator

Σs = Jumlah skor maksimal ideal.

Standard kelayakan umumnya dinyatakan 'Layak/Valid' jika persentase mencapai $\geq 70\%$ atau $\geq 75\%$. Sedangkan untuk pengukuran Skor Ketepatan (Akurasi) siswa diukur dari seberapa banyak jawaban perkalian yang benar dari total soal yang disediakan di Educaplay menggunakan rumus:

$$\text{Skor Ketepatan} = (\text{Jumlah Jawaban Benar} / \text{Total Soal}) \times 100$$

Tabel I. Interval Skor Ketepatan dan Kategori

Skor & Kategori	Deskripsi Perilaku
86 – 100 Sangat Tepat	Siswa menguasai konsep perkalian dasar dengan sangat baik hampir tanpa

	kekeliruan.
--	-------------

71 – 85 Tepat	Siswa memahami konsep perkalian, hanya melakukan sedikit kesalahan karena kurang teliti.
------------------	--

56 – 70 Cukup Tepat	Siswa sudah paham dasar perkalian, namun sering keliru pada angka tertentu.
< 55 Kurang Tepat	Siswa belum menguasai konsep perkalian dasar (masih menebak jawaban).

Kriteria keberhasilan ketuntasan klasikal ditetapkan apabila minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Untuk mendapatkan persentase keberhasilan ketuntasan digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Jumlah Siswa Tuntas} / \text{Jumlah Siswa}) \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Materi dan Media

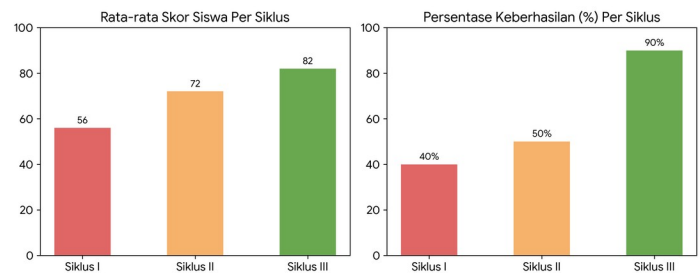
Validasi materi dan media sangat diperlukan agar penelitian dapat berjalan dengan adanya penilaian objektif dari pihak lain. Hasil validasi materi menunjukkan skor sebesar 97,5%, dan validasi media juga mencapai skor 97,5%. Nilai ini menunjukkan bahwa materi dan media yang digunakan sangat Layak/Valid untuk diterapkan.

2. Perkembangan Skor Ketepatan Siswa

Hasil ketepatan berhitung siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan secara bertahap semenjak siklus I hingga siklus III.

Tabel II. Analisis Nilai Ketepatan Siswa Kelas III Per Siklus

Nama Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Louis (L)	75	80	90
Debora (P)	60	75	85
Alfano (L)	45	60	80
Nuel (L)	70	70	85
Sisil (P)	55	75	90
Wahyudi (L)	40	55	75
Abim (L)	80	85	95
Hineni (P)	50	70	80
Agus (L)	35	65	70
Ari (L)	50	85	90
Rata-rata Kelas	56.0	72.0	82.0



Gambar 1. Grafik Skor & Keberhasilan Siswa

Berdasarkan Tabel II dan Gambar 1, rata-rata skor berhitung perkalian siswa meningkat dari 56 pada Siklus I menjadi 72 pada Siklus II, dan memuncak pada skor 82 pada Siklus III. Ketuntasan klasikal juga melonjak secara signifikan dari 40% menjadi 90%, memenuhi target keberhasilan.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran Educaplay berbantuan Interactive Flat Panel (IFP) Merah Putih terbukti sangat efektif untuk meningkatkan akurasi hitung perkalian siswa kelas III SDN I Riam. Kenaikan persentase keberhasilan tiap siklus terlihat nyata, yaitu dari 40% (Siklus I), menjadi 50% (Siklus II), dan mencapai 90% (Siklus III).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Materi Perkalian Menggunakan Papan Perkalian Siswa Kelas II.
- Indah, E. C. S. (2025). Penyiaran Publik Cerdas untuk Literasi Digital Sekolah Dasar bersama TV Merah Putih. Jurnal Komunitas Sains Trilogi.
- Mogi, G. (2022). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Perkalian pada Siswa Kelas IIA SD Katolik 07 Xaverius Manado.
- Siagian, S. K. (2024). Penggunaan Media Video melalui Metode Audiovisual untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD/ MI. JISER: Journal of Islamic and Educational Research.
- Simamora, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart TV dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama Bekasi. Journal of Mathematics Education.
- Wati, L. P. R. (2024). Media Pembelajaran Math Game Land Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar.
- Zamroni, M. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Operasi Hitung Bilangan Perkalian di Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan.