

**PENERAPAN MEDIA CHOUNIE BLOCKS DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PERKALIAN
PESERTA DIDIK KELAS V**

(Penelitian Single Subject Research pada peserta didik Kelas V Pada Bahasan
Volume Bangun Ruang Balok di Salah Satu Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan
Sukra, Kabupaten Indramayu Tahun Ajaran 2021/2022)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh :
Bagus Andrean
NIM. 1807020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2022**

**PENERAPAN MEDIA CHOUNIE BLOCKS DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PERKALIAN
PESERTA DIDIK KELAS V**

Oleh
Bagus Andrean

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Bagus Andrean** 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

BAGUS ANDREAN

**PENERAPAN MEDIA CHOUNIE BLOCKS DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PERKALIAN
PESERTA DIDIK KELAS V**

Disetujui dan disahkan oleh

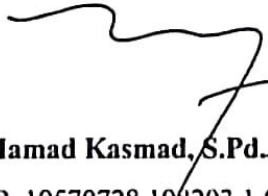
Pembimbing I



Prof. Turmudi, M.Ed., M.Sc., Ph.D

NIP. 19610112 198703 1 003

Pembimbing II



Drs. Mamad Kasmad, S.Pd., M.Pd

NIP. 19570728 198203 1 003

Mengetahui,

Ketua Prodi S1 PGSD



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd

NIP. 19820516 200801 2 015

**PENERAPAN MEDIA CHOUNIE BLOCKS DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PERKALIAN PESERTA
DIDIK KELAS V**

(Penelitian Single Subject Research pada peserta didik Kelas V Pada Bahasan Volume
Bangun Ruang Balok di Salah Satu Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sukra,
Kabupaten Indramayu Tahun Ajaran 2021/2022)

Oleh:
Bagus Andrean
1807020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media Chounie Blocks terhadap kemampuan berhitung perkalian peserta didik kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri di salah satu Kecamatan Sukra, Kabupaten Indramayu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Subjek penelitian merupakan tiga peserta didik kelas V. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen tes dan observasi. Instrumen tes dalam pengumpulan data yang digunakan adalah tes perkalian volume balok. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Chounie Blocks memiliki pengaruh yang baik terdapat keterampilan berhitung perkalian subjek. Hal ini dibuktikan dengan berkurangnya frekuensi kesalahan pada tes kemampuan berhitung perkalian volume balok yang dilakukan oleh ketiga subjek setelah diberikan perlakuan atau intervensi. Hal tersebut didukung dengan presentase overlap sebesar 0% di rentang intervensi dengan *baseline-2*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Chounie Blocks dapat meningkatkan keterampilan berhitung perkalian peserta didik.

Kata kunci: Media, Chounie Blocks.

**APPLICATION OF CHOUNIE BLOCKS MEDIA IN EFFORT TO IMPROVE
MULTIPLE CALCULATION SKILLS FOR 5TH GRADE STUDENTS**

(Single Subject Research on class grade 5th student of the Volume Build a Beam Room
in one of the State Elementary Schools in one of sukra districts, Indramayu regency For
the 2021/2022 School Year)

Oleh:
Bagus Andrean
1807020

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of chounie blocks media on the ability to calculate the multiplication of class 5th Grade Students in one of the State Elementary Schools in one of sukra districts, Indramayu regency. This research uses a quantitative approach with a Single Subject Research (SSR) experimental research design with an A-B-A design. The subjects of the study were three of class 5th Grade Students. Data collection of this study used test and observation instruments. The test instrument in the data collection used is the beam volume multiplication test. The data obtained are analyzed using descriptive statistics presented in the form of tables and graphs. The results showed that the Chounie Blocks media had a good influence on the calculation skills of the multiplication of subjects. This is evidenced by the reduced frequency of errors in the ability to calculate the multiplication of the volume of the beam carried out by the three subjects after being given treatment or intervention. This is supported by an overlap percentage of 0% in the intervention range with *a baseline-2*. From the results of the study, it can be concluded that the Chounie Blocks media can improve the calculation skills of students' multiplication.

Keywords: Media, Chounie Blocks.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PENYATAAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
Abstrak	vi
Abstract	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran.....	11
2.2 Chounie Blocks.....	13
2.2.1 Pengertian Chounie Blocks.....	13

2.2.2	Fasilitas Chounie Blocks	16
2.2.3	Kelebihan dan Kelemahan Chounie Blocks	17
2.2.4	Prosedur Menggunakan Media Chounie Blocks	18
2.3	Pembelajaran Matematika.....	26
2.3.1	Hakikat Pembelajaran Matematika.....	26
2.3.2	Karakteristik Matematika	27
2.3.3	Teori Teori Belajar Matematika	28
2.3.4	Prinsip-Prinsip Pembelajaran Matematika	30
2.3.5	Tujuan Pembelajaran Matematika	31
2.4	Kemampuan Berhitung Perkalian.....	32
2.5	Hasil Penelitian Yang Relevan	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		36
3.1	Metode dan Desain Penelitian	36
3.2	Langkah-Langkah Pemilihan Media.....	37
3.3	Prosedur Penelitian	38
3.4	Partisipan Dan Tempat Penelitian.....	39
3.5	Penilaian Instrumen Media Chounie Blocks.	40
3.6	Subjek Penelitian	41
3.7	Instrumen Penelitian	42
3.8	Teknik Pengumpulan data	45
3.9	Teknik Analisis data	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Temuan	48
4.1.1	Analisis Deskriptif Tentang Pelaksanaan <i>Baseline-1</i>	48
4.1.2	Analisis Deskriptif Pelaksanaan Intervensi	50
4.1.3	Analisis Deskriptif Tentang Pelaksanaan <i>Baseline-2</i>	54

4.1.4 Analisis Deskriptif Tentang Pelaksanaan <i>Baseline-1</i> , Intervensi, <i>Baseline-2</i>	56
4.1.5 Analisis dalam Kondisi.....	58
4.1.6 Analisis antar Kondisi.....	61
4.2 Pembahasan	63
4.2.1 Penerapan Media Chounie Blocks.....	63
4.2.2 Peningkatan Keterampilan Berhitung Perkalian Menggunakan Media Chounie Blocks.....	66
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	69
5.1 Simpulan	69
5.2 Implikasi	69
5.3 Rekomendasi.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN	71

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Ahmadi, A. K. (2018). Pengembangan Adobe Animate CC sebagai media pembelajaran Geografi untuk meningkatkan hasil belajar Siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. *Skripsi*, 1–217.
- Al Fath, A. M., & Ardhyantama, V. (2016). Menanamkan Konsep Matematika melalui Pembelajaran Konstruktivis sebagai Alternatif Perubahan Siswa Kelas V di SD Pendem II Sumberlawang, Sragen, Jawa Tengah. *Numeracy*, 3(2), 31–43.
- Amin, F. I., Sumarni, S., & Somakin, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif pada Materi Bangun Ruang Menggunakan Adobe Animate CC di Kelas V. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*.
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32.
ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D
- BSNP. (2006). *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan*. Jakarta.
- Cahyani, N. (2011). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 307–317.
- Ekayani, N. L. P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, *March*, 1–16.
- Enterprise, J. (2020). *Dasar-dasar Animasi komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Faturrohman, H., Patimah, & Alfiani, D. A. (2021). Pengembangan Media Kereta Pembagi Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas II C Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Kelas Iic Mi Pgm Kota Cirebon . *Uniedu : Universal Journal Of Educational Research* ,. 02(01), 65–81.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Ghoni, A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Pada Pembelajaran Ipa Melalui Adobe Flash. *Ejournal.Kopertais4.or.Id*, 5(36), 15–25. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/article/view/3681>
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi*, 4(2), 165–172. <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hartati, F. T., & Ardisal. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flash Card Bagi Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 13–26.
- Hidayati, N. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (ADOBE FLASH CS6) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 169–172.
- Husna, A. A. (2020). Penerapan Direct Instruction Dengan Mathematic Flashcard Base On Multiple Intellegences Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Anak Berkesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Konstruksi Pemberitaan Stigma Anti-China Pada Kasus Covid-19 Di Kompas.Com*, 68(1), 1–12.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003><http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>

- Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>
- Karso, D. (2014). Pembelajaran Matematika Di Sd. *Pendidikan Matematika I*, 17.
- Kurniati, I., Bakri, H., & Mappedasse, M. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smk Muhammadiyah Marioriwawo Menggunakan Adobe Animate. Http://Eprints.Unm.Ac.Id/17440/2/Jurnal_1529040049_In Kurniati.Pdf
- Kurniawan, F. Y. (2020). Adventure Game Untuk Meningkatkan Fikri Yandi Kurniawan Program Studi Magister Teknologi Pendidikan.
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 588–595.
- Leacock, T. L. & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59. Diakses dari :
<http://www.sfu.ca/~jcn Nesbit/articles/LeacockNesbit2007.pdf>
- Martha, A., & Erlansyah, D. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea Berbasis Multimedia. 499–508.
- Nabilah, F. F., Hendrawan, B., & Nugraha, M. F. (2020). Pengembangan Media Animasi Ptg Berbantuan Adobe Animate CC Materi Satuan Panjang Kelas Iv Sdn 2 Cintaraja. *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 93–100. <https://doi.org/10.33369/Pgsd.13.2.93-100>
- Netriana, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Menggunakan Adobe Animate CC 21 Tentang Hukum Bacaan Mad 'Iwad,

Mad Layyin, Dan Mad 'Aridh Lissukun Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Tsanawiyah. Iain Batu Sangkar.

Nurbayani, A., Widodo, S., & Kasmad, M. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar (Sd). *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 91–101.

Permatasari, E. G., Wayhuno, E., & Adi, E. P. (2017). Kemampuan Mengasosiasikan Soal Cerita “ Peluang ” Siswa Tunanetra Pelaksanaan Kondisi A-2 Perubahan Level Presentase Ovelap B-2. 3(November), 127–129.

Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.

Prasasti, C. A. (2020). Analisis Perbandingan Perilaku Dalam Pengambilan Keputusan Pada Pengguna Layanan Bank Konvensional Dan Bank Syariah (Studi Kasus Pada Mahasiswa Muslim Di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 5(2), 1–7.

Pratama, E. J. (2018). Perbandingan Model Contextual Teaching And Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Sikap Tanggung Jawab Siswa Kelas Iv Sd Negeri Wanareja 01. 15(2), 1–23.

Pratiwinindya, R. A. (2019). Jurnal Imajinasi Media Interaktif “ Ayo Mengenal Motif Batik Klasik ” Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Bagi Siswa Sekolah. XIII(1).

Rahayu, N. S., & Kasiyati. (2020). Efektivitas Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Pada Anak Kesulitan Belajar Kelas Iv Di Sd Negeri 09 Koto Luar Padang. *Incare: International Journal Of Educational Resources.*, 01(03), 179–186.

Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
[Http://Ejournal.Kopertais4.Or.Id](http://Ejournal.Kopertais4.Or.Id)

- Rizqullah, M. (2016). Pengaruh Media Model Jam Aktivitas Terhadap Kemampuan Pengukuran Waktu Pada Anak Tunarungu Kelas III di SIB B Wiyata Dharma I Tempel. September, 2016.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.
- Samsudin, Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.36294/Jurti.V3i2.1009>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/Warta.V19i3.2842>
- Sholikhah, A. (1970). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *Komunika: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362. <https://doi.org/10.24090/Komunika.V10i2.953>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika. *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science* 2, 2(1), 58–67.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal. *Criced University Of Tsukuba*, 1–150.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Pelajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 44.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Ijcs/Article/View/28847>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi*

Dalam Pendidikan, 2(2), 187–200.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

- Turmudi. (2009). *Landasan Filosofi dan Teoritis Pembelajaran (berparadigma Eksploratif dan Investigatif)*. Jakarta Pusat: Leuser Cita Pustaka.
- Ulia, N., Ismiyanti, Y., & Setiana, L. N. (2019). Keterampilan Berhitung Melalui Bahan Ajar. *Senadimas Unisri*, September, 305–313.
- Wadi, A. A. (2018). Pengaruh Konseling Realita Untuk mengatasi Kesulitan Anak Menerima Keadaan Keluarga Broken Home Pada Madrasah Aliyah Nw Tanak Maik. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Wardhani, S. (2010). Implikasi Karakteristik Matematika Dalam Pencapaian Tujuan Mata Pelajaran Matematika Di Smp/Mts. *1–34*.
- Winarti, W., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Perkalian Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Siswa Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 126–138.
<https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4289>
- Samsudin, M. D. (2019). Mobile app education gangguan pencernaan manusia berbasis multimedia menggunakan Adobe Animate CC. *Jurnal Teknologi Informasi*.