



PENGARUH METODE *SHOW AND TELL* BERBANTUAN MEDIA KANTONG PERKALIAN TERHADAP HASIL BELAJAR KONSEP PERKALIAN

Anggun Swi Purba

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel : anggunswip@gmail.com

ABSTRACT

Third-grade students are generally expected to understand the basic concept of multiplication as repeated addition. However, conditions in the field indicate that many students still have difficulty understanding this concept properly. Therefore, this study applied the Show and Tell method, which is student-centered, assisted by a concrete learning medium called the Multiplication Pocket to improve students' learning outcomes. This study used a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 50 students, including 24 students in the experimental class and 26 students in the control class. Data were collected through pretest and posttest instruments. The results showed that the average score of the experimental class increased from 11.17 to 15.04, while the control class increased from 11.88 to 12.69. The homogeneity test showed a significance value of $0.714 > 0.05$, indicating that the data were homogeneous. Furthermore, the hypothesis test using an independent sample *t*-test obtained a significance value (2-tailed) of $0.043 \leq 0.05$, meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted. The N-Gain score of the experimental class was 0.44 (moderate category), while the control class obtained 0.10 (low category). Therefore, the Show and Tell method assisted by the Multiplication Pocket medium significantly affected third-grade students' learning outcomes in multiplication concepts at SDN 104202 Bandar Setia.

Keywords: Show and Tell, Multiplication Pocket, Learning Outcomes, Multiplication

ABSTRAK

Siswa kelas III pada dasarnya diharapkan mampu memahami konsep dasar perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang. Namun, fakta di lapangan menunjukkan masih banyak siswa yang belum memahami konsep tersebut secara optimal. Oleh sebab itu, penelitian ini menerapkan metode *Show and Tell* yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dengan bantuan media konkret berupa Kantong Perkalian untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang terdiri atas 24 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 11,17 menjadi 15,04, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 11,88 menjadi 12,69. Berdasarkan uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi $0,714 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,043 \leq 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,44 termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,10 termasuk kategori rendah. Dengan demikian, metode *Show and Tell* berbantuan media Kantong Perkalian berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar konsep perkalian siswa kelas III di SDN 104202 Bandar Setia.

Kata Kunci: Show and Tell, Kantong Perkalian, Hasil Belajar, Perkalian

Copyright (c) 2026 Anggun Swi Purba

✉ Corresponding author:

Email : anggunswip@gmail.com

HP : 085262491702

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 15 May 2026, Accepted 20 May 2026, Published 22 May 2026

PENDAHULUAN

Penguasaan konsep perkalian yang baik pada siswa Kelas III memungkinkan mereka memahami konsep matematika yang lebih tinggi tanpa harus mengandalkan hafalan semata (Indriani dkk., 2022, h. 106). Menurut (Mailani dkk., 2025) pembelajaran di kelas, khususnya di bidang matematika, masih sering terbatas pada menghafal rumus dan prosedur, menghilangkan ruang untuk penalaran, eksplorasi, dan refleksi yang bermanfaat. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan pola pikir analitis dan kurangnya kemampuan untuk mengaitkan ide matematika dengan situasi dunia nyata. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kemampuan pedagogik dan inovasi dalam pembelajaran agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memahami konsep secara bermakna.

Siswa Kelas III diharapkan mampu memahami konsep dasar perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang, menerapkannya dalam menyelesaikan masalah sehari-hari sederhana, serta menjelaskan proses perkalian dengan bahasanya sendiri sebagai landasan untuk mempelajari materi matematika yang lebih kompleks (Siddiqah & Arini, 2023, h. 3202). Namun realita di lapangan masih banyak siswa kelas III yang belum memahami konsep perkalian.

Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang didominasi metode konvensional seperti ceramah yang berfokus pada hafalan rumus dan prosedur simbolis semata. Dalam pendekatan ini, guru menjadi satu-satunya sumber ilmu (*teacher-centered*) sementara siswa bersikap pasif hanya mendengarkan (Cholifah, 2014, h. 2). Akibatnya, ketika siswa dihadapkan pada konsep abstrak seperti perkalian yang sebenarnya merupakan

penjumlahan berulang, mereka kesulitan memvisualisasikan makna di balik simbol-simbol angka tersebut. Minimnya penggunaan media konkret (seperti manik-manik, lidi, gambar, atau balok) menjadikan konsep matematika terasa jauh dari realita dan pengalaman mereka (Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I., 2022, h. 6615). Kesulitan ini kemudian berujung pada miskonsepsi, kurangnya pemahaman konseptual.

Guna mengatasi masalah pemahaman konsep perkalian yang rendah ini, diperlukan adanya terobosan dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan visualisasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kombinasi metode *Show and Tell* yang berpusat pada siswa (*studentcentered*) dan media konkret berupa Kantong Perkalian. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kombinasi metode *Show and Tell* yang (*student-centered*) serta media konkret berupa Kantong Perkalian. Metode *Show and Tell* Adalah kegiatan belajar di mana siswa mendapatkan suatu sesuatu, kemudian mengamatinya serta menceritakan hal-hal yang berkaitan dengan benda tersebut. Selain itu, siswa juga dapat berbagi pengalaman yang berhubungan dengan benda yang ditampilkan kepada teman-temannya. Kegiatan *Show and Tell* menekankan pada pengembangan kemampuan komunikasi sederhana pada siswa. (Wiratna, A. D. S., & Amelasasih, P. 2023, h. 38. tidak hanya berlatih berbicara siswa juga diuntut membangun pemahaman konseptual karena mereka harus menjelaskan hubungan antara benda konkret dengan konsep yang sedang dipelajari.

Metode ini mempunyai berbagai kelebihan dalam pembelajaran. Metode ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa (*oral language skill*) serta Membantu

anak berlatih berbicara di depan orang lain karena ada tanya jawab dan menyampaikan pendapat dengan kalimat yang lengkap. Metode ini juga membuat siswa lebih pandai bergaul dengan teman seperti kemampuan mendengarkan dengan baik dan berbicara secara bergantian.

Dengan demikian, *Show and Tell* diartikan sebagai kegiatan belajar yang mengajak siswa menunjukkan dan menceritakan suatu benda yang dikenal beserta pengalaman yang terkait. Kegiatan ini mendorong keaktifan siswa dalam belajar sehingga membantu meningkatkan pemahaman konsep

Agar penerapannya lebih efektif, diperlukan media belajar yang dapat mendukung keterlibatan aktif. Salah satu media yang sesuai untuk pembelajaran perkalian adalah media kantong perkalian berbasis stik. Menurut Putri dkk. (2023, h. 4) Media ini berupa kantong-kantong kecil yang masing-masing diisi dengan sejumlah stik sesuai bilangan yang dikalikan. Misalnya, pada operasi 3×4 , terdapat tiga kantong yang masing-masing berisi empat stik. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengamati dan memanipulasi benda konkret untuk memahami konsep perkalian. Media konkret seperti ini memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman konsep secara visual dan kinestetik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis benda konkret dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu menghubungkan materi yang bersifat abstrak dengan kemampuan berpikir siswa. Secara spesifik, media sejenis Kantong Bilangan juga telah diuji oleh Fatimah dkk. (2024, h. 216) membuktikan pemahaman konsep yang baik dapat membuat hasil belajar siswa semakin baik juga.

Media kantong perkalian adalah media nyata yang efektif digunakan dalam pembelajaran operasi hitung. Media ini membantu memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui kegiatan langsung yang bersifat manipulatif. Media kantong perkalian dibuat dari bahan sederhana seperti karton, kain flanel, atau kertas warna yang dibentuk menjadi kantong-kantong kecil dan diberi label angka. Di dalam setiap kantong dimasukkan benda-benda kecil seperti stik es krim, kancing, biji jagung, atau potongan sedotan untuk menunjukkan jumlah hasil kali secara konkret. media kantong perkalian adalah alat bantu pembelajaran sederhana tetapi efektif dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep perkalian.

Media kantong perkalian digunakan sebagai sarana untuk menjembatani pemahaman konsep dasar perkalian dengan cara yang konkret dan visual. Landasan penggunaannya didasarkan pada teori konstruktivisme yg Dimana pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman langsung. Menurut teori konstruktivisme Jerome Bruner, pembelajaran berlangsung secara efektif melalui tiga langkah representasi kognitif, yaitu enaktif (manipulasi benda konkrit), ikonik (representasi visual), dan simbolik (representasi abstrak). Pendekatan ini secara khusus mendukung penerapan metode *Show and Tell* berbantuan kantong perkalian, karena memfasilitasi siswa dalam secara aktif mengonstruksi pengetahuan menuju representasi abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran dengan media ini membantu siswa membangun pemahaman tentang arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Berdasarkan permasalahan, dibutuhkan terobosan pembelajaran yang

dapat melibatkan siswa secara giat dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan dukungan praktis berupa rekomendasi model pembelajaran yang efektif bagi guru di sekolah terkait untuk memperbaiki hasil belajar siswa, khususnya materi perkalian dan untuk melihat Pengaruh Metode *Show and Tell* Berbantuan Media Kantong Perkalian Terhadap Hasil Belajar Konsep Perkalian Kelas III di SDN 104202 Bandar Setia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* atau eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan metode *Show and Tell* dengan bantuan media kantong perkalian, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus dari peneliti.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia. Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang terdiri atas 24 siswa dan kelas kontrol sebanyak 26 siswa, sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesamaan karakteristik pada masing-masing kelas.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan

untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment* dengan bantuan Microsoft Excel, sementara uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media kantong perkalian yang dibuat dari bahan sederhana seperti kertas karton atau kain yang dibentuk menjadi beberapa kantong. Media tersebut bertujuan membantu siswa memahami konsep perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang. Pada kelas eksperimen, media kantong perkalian dimanfaatkan selama proses pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep perkalian secara lebih konkret dan mudah dipahami siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri atas uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* serta uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Setelah itu, pengujian hipotesis dilakukan melalui *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain pengujian tersebut, analisis *N-Gain* juga dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelompok kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Show and Tell* berbantuan media kantong perkalian terhadap hasil belajar konsep

perkalian siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia. Data yang dianalisis berasal dari hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah kedua kelas memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Hasil analisis *SPSS 27* menunjukkan data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen (24 siswa) nilai rata-rata naik dari 11,17 menjadi 15,04, Kelas kontrol (26 siswa) naik dari 11,88 menjadi 12,69. Kedua kelas sama-sama naik, tetapi kenaikan kelas eksperimen lebih besar. Jadi, metode *Show and Tell* dengan media kantong perkalian berpengaruh terhadap hasil belajar perkalian siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Show and Tell* dengan kantong perkalian berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia. Hasil uji t mendapat Sig. $0,043 \leq 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, nilai siswa yang memakai metode ini lebih tinggi daripada yang tidak memakainya.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian di Universitas Kanjuruhan Malang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian dari Universitas Sebelas Maret juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media konkret membantu siswa memahami matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Levene's Test (Sig.)	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Hasil (Equal variances assumed)	0,714	2,077	48	0,043
Hasil (Equal variances not assumed)	0,714	2,070	46,666	0,044

Uji hipotesis memakai Independent Sample t-Test untuk melihat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. Jika Sig. $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji homogenitas $0,714 > 0,05$, jadi data homogen dan uji t memakai *equal variances assumed*. Hasil uji t menunjukkan Sig. $0,043 \leq 0,05$, jadi ada perbedaan signifikan antara kedua kelas. Nilai N-Gain kelas eksperimen 0,44 (sedang), sedangkan kelas kontrol 0,10 (rendah). Jadi, peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Show and Tell* dengan kantong perkalian berpengaruh pada hasil belajar siswa. Nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Jadi, metode ini bisa digunakan sebagai cara belajar yang baik untuk meningkatkan hasil belajar matematika, terutama perkalian di SD.

Show and Tell adalah cara belajar yang membuat siswa menunjukkan dan menjelaskan sesuatu di depan teman. Cara ini membuat siswa lebih aktif berbicara dan belajar sendiri. Dalam matematika, terutama perkalian, metode ini membantu siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga paham lewat pengalaman langsung.

Kantong perkalian juga membantu siswa. Alat ini membuat perkalian terlihat nyata

sebagai penjumlahan berulang. Siswa bisa melihat langsung benda di dalam kantong, sehingga pelajaran yang sulit jadi lebih mudah dipahami.

Ada beberapa alasan kenapa Show and Tell dengan kantong perkalian lebih efektif daripada cara biasa, yaitu: (1) siswa lebih aktif belajar; (2) memakai alat bantu membuat pelajaran lebih mudah dipahami; (3) siswa berani berbicara dan menjelaskan; (4) siswa belajar lewat pengalaman langsung; dan (5) belajar jadi lebih menarik dan tidak membosankan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat dibuat kesimpulan bahwa di kelas kontrol (III-B) yang berjumlah 26 siswa tanpa perlakuan khusus, nilai rata-rata pre-test adalah 11,88 dan post-test adalah 12,69. Di kelas eksperimen (III-A) dengan 24 siswa yang memakai Show and Tell dan kantong perkalian, nilai rata-rata pre-test adalah 11,17 dan post-test adalah 15,04.

Hasil penelitian menunjukkan Show and Tell dengan kantong perkalian lebih baik daripada pembelajaran biasa. Ini terlihat dari nilai post-test kelas eksperimen (15,04) yang lebih tinggi dari kelas kontrol (12,69).

Hasil uji t menunjukkan Sig. 0,043 \leq 0,05, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti Show and Tell dengan kantong perkalian berpengaruh pada hasil belajar perkalian siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia.

DAFTAR RUJUKAN

Cholifah. (2014). *Penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang perkalian yang hasilnya bilangan dua angka pada siswa*

kelas II SDN Benowo IV/127 Surabaya. Jurnal PGSD, 2(1), 1–8.

Fatimah, S. N., Sutriyani, W., & Zumrotun, E. (2024). *Efektivitas model numbered head together berbantuan media kantong bilangan terhadap pemahaman konsep perkalian SD*. Jurnal Derivat, 11(2), 211–220.

Indriani, N., Salsabila, Z. P., & Firdaus, A. N. A. (2022). *Pemahaman konsep perkalian dengan menggunakan metode RME pada peserta didik kelas III MI Miftahul Huda*. Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 9(1), 105–113.

Jamilah, A., Haryani, L. S., & Kusumawati, I. N. (2024). *Penerapan media kantong perkalian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah kelas 3 SDN Polehan 3 Malang*. Prosiding Seminar Nasional PPG UNIKAMA, 1(2), 2054–2062.

Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. (2022). *Pengaruh pendekatan matematika realistik berbantu media konkret terhadap kemampuan representasi matematis siswa*. Jurnal Basicedu, 6(4), 6613–6619.

Mailani, E., Rarastika, N., Saragih, H. A., Butar Butar, G. J. P., & Tarigan, O. G. (2025). *Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 3 SD melalui pembelajaran matematika dengan pendekatan deep learning dan media interaktif*. Journal Educational Research and Development, 1(4), 417–424.

Putri, A. R., Rosdiana, A., Candraloka, O. R., Haryanto, H., & Yulistiati, H. D. (2023). *The implementation of show and tell technique to improve students' speaking skill*. Edulingua: Jurnal Linguistics

- Terapan dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 33–40.
- Siddiqah, M., & Arini, N. W. (2023). *Pengembangan media LAPER (laci perkalian) untuk meningkatkan konsep perkalian pada siswa sekolah dasar*. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 12(3), 3201–3212.
- Silvia, R., Syahrani, D., & Rahayu, I. (2023). *Meningkatkan pemahaman konsep perkalian menggunakan LKPD berbantuan media kantong perkalian matematika*. Jurnal Didactical Creation, 8(1).
- Wiratna, A. D. S., & Amelasasih, P. (2023). *Developing self-confidence through show and tell techniques in class 1 students of UPT SD Negeri 23 Gresik*. Indonesian Vocational Research Journal, 3(1), 38–43.