



Vol. 3 Issue (3) 2024

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

Penerapan Media Multiply Cards Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV

Putri Suci Islamiyah¹, Muhammad Ardiansyah^{*2}, Nur Hasni Syam³

¹Universitas Negeri Makassar, email: putrisuciislamiyah12@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar, email: m.ardiansyah@unm.ac.id

³SDN 31 Tumampua V, email: nurhasnisyam87@gmail.com

m.ardiansyah@unm.ac.id

Abstrak; Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pelajaran matematika materi operasi hitung kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian peningkatan yang menggunakan model penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang merupakan bentuk kajian yang sistematis reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dan tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi pembelajaran. Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif artinya dalam proses penelitian, guru sekaligus sebagai peneliti yang memikirkan apa dan mengapa suatu tindakan terjadi di kelas, dari pemikiran itu kemudian guru mencari pemecahannya melalui tindakan-tindakan tertentu. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas, yang erat kaitannya dengan murid dan proses belajar mengajar di kelas. Tujuan utama PTK adalah memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesionalnya. Penelitian ini melibatkan kegiatan berulang yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan/tindakan, observasi/evaluasi, (3) refleksi, dan (4) perencanaan ulang. Tindakan dalam penelitian ini akan dilaksanakan secara berkesinambungan berdasarkan kriteria penelitian tindakan kelas yang dirumuskan.

Kata kunci: Efektivitas; Hasil Belajar Matematika; *Multiplaycards*

Abstract; The lack of variation in the use of learning media and learning models used by teachers in learning mathematics causes low student mathematics learning outcomes. This study aims to improve mathematics lessons material arithmetic operations class IV SD. This research is an improvement research that uses a classroom action research model which is a form of systematic reflective study by actors of action taken to improve their rational abilities and actions in carrying out tasks, deepen understanding of the actions they take, and improve learning conditions. Classroom action research is reflective, meaning that in the research process, the teacher is also a researcher who thinks about what and why an action occurs in the classroom, from that thought, the teacher then seeks a solution through certain actions. Classroom action research is research conducted with the aim of improving the quality of classroom practice

Keywords: Effectiveness; Mathematics Learning Outcomes; *Multiplaycards*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang pendidikan sangat diperlukan dan memiliki peran yang paling penting. Kemajuan dari suatu bangsa tidak lepas dari peranan pendidikan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan pendidikan di abad 21, dimana peserta didik memiliki keterampilan untuk berfikir kritis serta memiliki kreativitas (Redhana, 2019).

Jadi dalam proses pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Menurut (Fajri, 2017) pembelajaran abad 21 memberikan gambaran bagaimana proses pembelajaran yang optimal dan ideal berkaitan dengan situasi atau kondisi. Pembelajaran dapat berjalan dengan optimal apabila telah mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan guru dalam merancang bahan pengajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna. Dalam proses pembelajaran hal yang terpenting disini yaitu proses, karena proses inilah yang akan menentukan tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai atau tidak tercapai (Mona, 2017)). Maka diperlukan motivasi untuk mendukung hal tersebut, dimana motivasi merupakan faktor pendukung yang dapat menarik minat siswa untuk belajar (Emda, 2018). Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan maksimal.

Kenyataan di lapangan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan bersama seorang wali kelas IV SDN 31 TUMAMPUA V, ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan sumber belajar yang hanya berpatokkan pada buku pelajaran, selain itu juga model pembelajaran yang digunakan terlalu monoton, serta kurang bervariasi khususnya pada mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013. Matematika terdapat pada semua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA dan Perguruan tinggi serta terdapat pada setiap pembahasan dari materi pembelajaran agar siswa dapat berpikir kritis dan logis (Mulasari et al., 2020). Matematika memiliki kaitan yang erat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membantu siswa dalam memecahkan permasalahan sehari-hari yang tidak lepas dari istilah berhitung (Dewa Ayu, 2020). Matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan berargumentasi siswa, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Matematika sering kali dianggap pelajaran yang sulit, menakutkan dan tidak menyenangkan oleh sebagian siswa (Fatimah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan oleh guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam penyampaian pesan atau informasi terkait dengan materi pembelajaran yang disampaikan (Pradja, Baist, and Pamungkas 2021).

(Masturah, 2018). Karena jika hanya mengandalkan sumber belajar berupa buku pelajaran atau hanya berpatokkan pada buku biasanya materi yang disampaikan kurang dapat dipahami dan kurang menarik. Sehingga dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan (Saputra et al., 2020; Mulasari et al., 2020). Dalam penelitian ini yang ingin ditingkatkan yaitu hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 31 TUMAMPUA V, melalui penerapan *Multiplay cards*, karena Penggunaan *Multiply Cards* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Operasi Hitung Perkalian. *Multiply Cards* sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar. *Multiply Cards* dapat dijadikan sebagai media yang memudahkan siswa memahami konsep Operasi Hitung Perkalian. Selain itu *Multiply Cards* juga disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lain yaitu senang bermain, bergerak, dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Pemilihan *Multiplay cards* ini memiliki tujuan *multiply cards* dibuat untuk membantu

siswa dalam melakukan operasi hitung perkalian, dimana siswa dapat berlatih dengan menggunakan media *multiply cards* untuk membantu mereka mengoperasikan perkalian. Selain itu siswa dapat melakukan pengalaman langsung dengan media *multiply cards* sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yang masih membutuhkan bantuan benda kongkret. Selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir untuk berinisiatif dan kemampuan berfikir kritis (Rosmala, 2018; Masturah et al., 2018). Sehingga media *multiply cards* merupakan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 31 TUMAMPUA V. Media *Multiply Cards* menggunakan media berupa kartu yang di dalamnya memuat materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

Dengan diterapkan media *multiply cards*, diharapkan membantu siswa dengan mudah memahami materi operasi hitung khususnya penjumlahan dan pengurangan. Pemilihan media *multiply cards* hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Iasha et al., (2020) dan (Cahyaningtyas (2016) menyimpulkan bahwa media *multiply cards* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil uji ahli yang memperoleh kriteria sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika khusus nya operasi hitung karena dapat menarik minat siswa dan memotivasi siswa.

Tujuan penelitian peningkatan ini yaitu (1) untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *multiply cards* pada mata pelajaran matematika operasi hitung siswa kelas IV Sekolah Dasar dan (2) untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *multiply cards* berorientasi *problem based learning* pada mata pelajaran matematika operasi hitung siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan pada penelitian ini. Adapun kelebihan dari penelitian pengembangan ini, selain menghasikan suatu produk media pembelajaran yang layak digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi, menarik minat siswa dan memotivasi siswa untuk belajar, juga melatih siswa untuk berpikir kritis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang merupakan bentuk kajian yang sistematis reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dan tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap Tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif artinya dalam proses penelitian, guru sekaligus sebagai peneliti yang memikirkan apa dan mengapa suatu tindakan terjadi di kelas, dari pemikiran itu kemudian guru mencari pemecahannya melalui tindakan-tindakan tertentu. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas, yang erat kaitannya dengan murid dan proses belajar mengajar di kelas. Tujuan utama PTK adalah memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesionalnya. Penelitian ini melibatkan kegiatan berulang yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan/tindakan, observasi/evaluasi, (3) refleksi, dan (4) perencanaan ulang. Tindakan dalam penelitian ini akan dilaksanakan secara berkesinambungan berdasarkan kriteria penelitian tindakan kelas yang dirumuskan.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang hasil observasi, tanggapan murid, perhatian dan antusias dalam pembelajaran, motivasi belajar, dan sejenisnya, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data tentang hasil belajar siswa. Untuk analisis kuantitatif digunakan statistik deskriptif, misalnya mencari rata-rata dan persentase keberhasilan belajar, tabel frekuensi, persentase nilai terendah dan tertinggi yang didapatkan oleh murid dengan menggunakan metode menceritakan ulang (*story telling*). Untuk analisis kuantitatif digunakan teknik kategorisasi tingkat penguasaan materi. Kategorisasi yang digunakan untuk menentukan kategori skor adalah teknik kategorisasi standar.

Tabel 1.1 Skor Kategori Standar

No	Interval	Kategori Hasil Belajar
1	5 – 34	Sangat rendah
2	35 – 54	Rendah
3	55 – 64	Sedang
4	65 – 84	Tinggi
5	85 – 100	Sangat tinggi

Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus kegiatan. Setiap siklus terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan-kegiatan pada siklus kedua merupakan pengulangan dan perbaikan dari kegiatan pada siklus pertama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yaitu menghasilkan produk media pembelajaran multiply cards berupa kartu yang muat materi operasi hitung layak diterapkan untuk siswa kelas IV SDN 31 TUMAMPUA V. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama aspek kebutuhan, media pembelajaran multiply cards berupa kartu sangat dibutuhkan siswa kelas IV SDN 31 TUMAMPUA V. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan sumber belajar yang hanya berpatokkan pada buku pelajaran, selain itu juga model pembelajaran yang digunakan terlalu monoton, serta kurang bervariasi khususnya pada mata pelajaran matematika, sehingga dirasa perlu adanya pengembangan. produk media yang menarik serta komunikatif untuk menunjang proses pembelajaran matematika siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, selain itu pembelajaran menjadi lebih menarik (Nataliya, 2015).

Selain itu dilihat pada aspek materi, materi yang dimuat dalam media ini mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu siswa memahami materinya. Materi juga disesuaikan dengan KD dan indikator materi Operasi Hitung pada Kelas IV. Media menggunakan media dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Dimana pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud dengan menggunakan pendekatan, metode dan media pembelajaran sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran (Diana., 2016). Penggunaan media pembelajaran multiply cards dalam pelajaran matematika dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, khususnya materi operasi hitung. Hal ini dilihat dari masukan dan saran yang diberikan oleh siswa, bahwa siswa sangat menyukai media multiply cards.

Desain dari media yang telah dikembangkan dapat mempengaruhi media tersebut. Dimana desain pembelajaran yang telah dikembangkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa yaitu terutama dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa. Motivasi merupakan suatu usaha yang dapat mempengaruhi tingkah laku peserta didik agar memiliki minat belajar agar mampu mencapai tujuan tertentu (Indrayanti, 2015). Maka dari itu desain sangat diperlukan agar mampu memotivasi siswa. memiliki desain yang unik mulai dari warna yang terdapat pada media, font angka yang digunakan serta desain bagian belakang yang dibuat berbeda – beda agar memiliki kesan lebih menarik. Media multiply cards ini berupa kartu yang dinagi menjadi dua sisi dimana apada satu sisi memuat permasalahan terkait dengan materi operasi hitung dan pada sisi satunya memuat penyelesaian dari masalah terkait operasi hitung.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Kasanah et al., 2019) yang menunjukkan bahwa media multiply cards mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa untuk mengingat dan memahami materi. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Iasha et al., (2020) dan (Cahyaningtyas (2016) menyimpulkan bahwa media multiply cards layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil uji ahli yang memperoleh kriteria sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya operasi hitung karena dapat menarik minat siswa dan memotivasi siswa. Pengembangan media ini, digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi, menarik minat siswa dan memotivasi siswa untuk belajar, juga melatih siswa untuk berpikir kritis

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran multiply cards layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung untuk kelas IV Sekolah Dasar dalam membantu siswa dalam memahami materi dan memotivasi siswa. Pengembangan media ini, selain menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi, menarik minat siswa dan memotivasi siswa untuk belajar, juga melatih siswa untuk berpikir kritis.

Guru dapat mengimplementasikan penggunaan media multiply cards dalam pembelajaran matematika materi perkalian sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Amrullah, A. K. (2017). Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), 378. <https://doi.org/10.26740/Jrpd.V3n1.P378-387>.
- Annisah, S. (2014). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 1–15. <http://E-Journal.Metrouniv.Ac.Id>
- Cahyaningtyas, Y. (2016). Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Huda Kecamatan Mijen.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg And Gall. 62–70. <https://doi.org/10.31227/Osf.Io/Zfajx>.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>.
- Fajri, M. (2017). Kemampuan Berpikir Matematis Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Lemma*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.22202/Jl.2017.V3i1.1884>.
- Fatimah, D. (2020). Pengembangan Media Katela Untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526–532. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V4i3.29741>.
- Iasha, C., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas Ii Sdn Bojong Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019 / 2020. 109–116.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V3i4.22308>.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V6i2.20294>.
- Mulasari, M. R., Wulandari, I., & ... (2020). Model Pembelajaran Means Ends Analysis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Pedagogi Dan ...*, 3(3), 358–366. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V3i3.25812>.
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358. <https://doi.org/10.22219/Jipt.V3i2.3536>.
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 120. <https://doi.org/10.31764/Justek.V1i1.416>.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1). <https://journal.unnes.ac.id/Nju/Index.php/Jipk/Article/View/17824>.
- Saputra, S., Rahmawati, T. D., & Safrudin, N. (2020). Pengembangan Puzzle Square Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8. *Jinop (Jurnal Inovasi*

- Pembelajaran), 6(2),124–135. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12096>.
- Udayani, I. D. A. T., Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Model Creative Problem Solving Terhadap Minat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 284–293. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.26806>.
- Utomo, L. A., Muslimin, M., & Darsikin, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg And Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X Sma Negeri 1 Marawola. *Jpft (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.22487/j25805924.2016.v4.i2.6053>.
- Wulandari, D. (2016). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), 851. <https://doi.org/10.21067/jip.v6i2.1318>.
- Zinnurain, Z., & Gafur, A. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2),157–168. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7605>.)