

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLY CARD  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS V DI SD NEGERI GUNUNG JAYA**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS  
SUKABUMI  
JULI 2023**

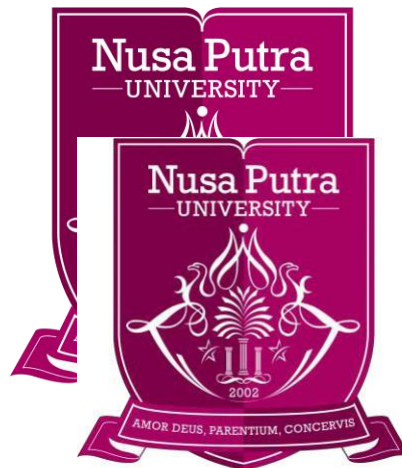
**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLY CARD  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS V DI SD NEGERI GUNUNG JAYA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh  
Gelar Sarjana Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)*

**NURAENI**

**20190100027**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SUKABUMI**

**JULI 2023**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLY CARD  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SD NEGERI  
GUNUNG JAYA

NAMA : NURAENI

NIM : 20190100027

“Saya Menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup. Maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”

Sukabumi, Juli 2023



Nuraeni  
Penulis

## PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLY CARD  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SD NEGERI  
GUNUNG JAYA

NAMA : NURAENI

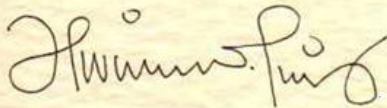
NIM : 20190100027

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Sukabumi, Juni 2023

Pembimbing I,

Pembimbing II,

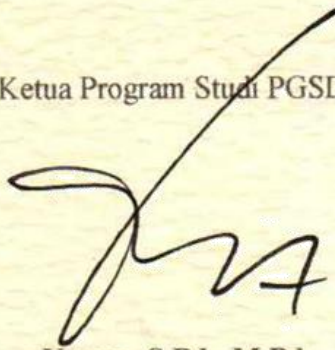


Dr. Wiwin Winarni, M.Pd  
NIDN. 0401056501



Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0412039401

Ketua Program Studi PGSD,



Utomo, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0428036102

## PENGESAHAN SKRIPSI

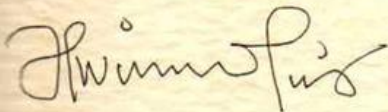
JUDUL : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLY CARD UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS V DI SD NEGERI GUNUNG JAYA

NAMA : NURAENI

NIM : 20190100027

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal  
05 Juli 2023 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan  
penganugerahan gelar Sarjana Pendidika  
Sukabumi, Juli 2023

Pembimbing I



Dr. Wiwin Winarni, M.Pd.

NIDN.0401056501

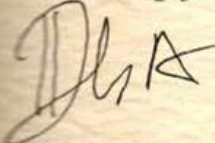
Pembimbing II



Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0412039401

Ketua Penguji



Dhea Adela, M.Pd.

NIDN.0423109403

Ketua Program Studi PGSD



Utomo, S.Pd., M.Pd.

NIDN.0428036102

Dekan Fakultas Bisnis dan Humaniora

CSA. Teddy Lesmana, S.H., M.H.

NIDN. 0414058705

## **ABSTRACT**

This study aims to increase the activeness of learning using Multiply Card Teaching Media on multiplication and division of fractions for fifth grade students at SD Negeri Gunung Jaya. This type of research uses Classroom Action Research (CAR), the subjects of this research are all students of class V B at SD Negeri Gunung Jaya, totaling 36 students. The object in this study is the implementation of the learning process which is focused on student learning activeness. The data collection technique used in this research is observation and a questionnaire that has been tested for validity by experts. Observations were used to obtain data on student learning activeness using Multiply Card learning media and questionnaires were used to support observational data. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of this study indicate an increase in student learning activeness in learning mathematics using Multiply Card media in class V B SD Negeri Gunung Jaya. The increase that occurred was; (1) the average activity of the first cycle of the first meeting was 55.27%; (2) the average activity of Cycle I in the second meeting increased to 62.36%; (3) the average learning activity of Cycle II in the first meeting was 65.55%; (4) the average learning activity of Cycle II students in the second meeting increased to 78.61%. This increase was also supported by questionnaire data which showed a student active response of 91%.

**Keywords:** Active Learning, Multiply Cards, Learning Media, Mathematics

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar menggunakan Media Pembelajaran Multiply card pada materi perkalian dan pembagian pecahan siswa kelas V SD Negeri Gunung Jaya. Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V B SD Negeri Gunung Jaya yang berjumlah 36 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan proses pembelajaran yang difokuskan terhadap keaktifan belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan dan angket yang telah di uji validitas kepada ahli. Pengamatan digunakan untuk memperoleh data keaktifan belajar siswa menggunakan media pembelajaran Multiply Card dan angket digunakan untuk mendukung data hasil pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media Multiply Card pada siswa kelas V B SD Negeri Gunung Jaya. Peningkatan yang terjadi yaitu; (1) rata-rata keaktifan siklus I pertemuan pertama 55,27%; (2) rata-rata keaktifan Siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 62,36%; (3) rata-rata keaktifan belajar Siklus II pertemuan pertama sebesar 65,55%; (4) rata-rata keaktifan belajar siswa Siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 78,61%. Peningkatan tersebut juga didukung oleh data angket yang menunjukkan respon keaktifan siswa sebanyak 91%.

Kata Kunci : Keaktifan Belajar, Multiply Card, Media Pembelajaran, Matematika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Multiply Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri gunung Jaya” ini dapat terselesaikan dengan baik, Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir Skripsi, sekaligus untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dan dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Kurniawan, ST., M.Si., M.M. selaku Rektor Universitas Nusa Putra beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Nusa Putra.
2. Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., MT. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra.
3. Utomo, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra yang telah memberikan berbagai kemudahan.
4. Dr. Wiwin Winarni, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan dan selalu memberikan dukungan yang memotivasi.
5. Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, mendengarkan cerita setiap masalah yang berhubungan dengan penelitian.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk semua ilmu dan nasihat dan bimbingan yang diberikan selama kuliah di Universitas Nusa Putra.





7. Heri Suhardi, S.Pd.SD. selaku kepala sekolah SD Negeri Gunung Jaya, yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk melakukan penelitian di SD Negeri Gunung Jaya.
8. Enday Daryana, S.Pd. selaku wali kelas V B, yang telah membantu dan membimbing saya selama saya melakukan penelitian di kelas VB.
9. Seluruh Ibu/Bapak Guru beserta staf SD Negeri Gunung Jaya.
10. Kedua Orang Tua tercinta saya Bapak Dedi Hidayat dan Ibu Yeyet yang senantiasa mendoakan, dan mendukung baik secara finansial maupun spiritual tanpa pernah putus dan senantiasa memberikan semangat untuk belajar.
11. Teman-teman satu asrama, yang selalu berjuang bersama-sama dan memberikan support satu sama lain.
12. Sahabat-sahabat tercinta, Destira Rahma Diana, Intan Agustiani, Risma Rahmawati, Raida Namira Aulia, dan Syahna Apriani Syihabudin yang telah berjuang bersama-sama, selalu memberikan semangat, menjadi sosok yang selalu ada disaat suka maupun dukanya.
13. Lee Haechan, Song Mingi, Choi Sumin beserta member NCT Ateez dan Xikers yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang sudah memotivasi serta menghibur penulis saat mulai merasa lelah dan jenuh dengan skripsi.
14. Semua pihak yang sudah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Sukabumi, Juli 2023

Nuraeni

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nuraeni  
NIM : 20190100027  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLY CARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SD NEGERI GUNUNG JAYA.

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan) Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada Tanggal : 18 Juli 2023

Yang

Menyatakan



(Nuraeni)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN PENULIS</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
2.1 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Manfaat dan Fungsi Media Belajar.....	11
2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	13
2.3 Permainan Multiply Card .....	15
2.3.1 Definisi Permainan Multiply Card.....	15
2.3.2 Perangkat Permainan.....	17
2.3.3 Cara Bermain Permainan.....	17
2.4 Hakikat Pembelajaran Matematika.....	18



2.4.1 Teori Pembelajaran Matematika .....	18
2.4.2 Kesulitan Belajar Matematika.....	19
2.5 Keaktifan Belajar .....	21
2.5.1 Keaktifan Belajar siswa .....	21
2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kekatifan Belajar Siswa .....	23
2.6 Kerangka Berpikir .....	24
2.7 Hipotesis Penelitian .....	26

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 27**

3.1 Tahapan Penelitian.....	27
3.1.1 Metode Penelitian .....	27
3.1.2 Populasi dan Sampel .....	28
3.1.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
3.1.4 Model Penelitian .....	29
3.2 Prosedur Penelitian .....	31
3.3 Pengumpulan Data .....	32
3.3.1 Teknik Pengumpulan data.....	32
3.4 Instrumen Penelitian .....	35
3.5 Validasi Penelitian.....	37
3.6 Teknik Analisis Data .....	38
3.7 Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	40
Jadwal Penelitian.....	41



**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 42**

4.1 Hasil Penelitian .....	42
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	42
4.2.1 Siklus I .....	42
4.2.2 Hasil Observasi Siklus I .....	47
4.2.3 Tahap Refleksi .....	49
4.2.4 Siklus II .....	50
4.2.5 Hasil Observasi Siklus II .....	54
4.2.6 Tahap Refleksi .....	58
4.3 Pembahasan dan Hasil .....	59
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	61

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	35
Tabel 3.2 Lembar Angket Respon Siswa .....	36
Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan Aktivitas Siswa.....	39
Tabel 3.4 Indikator Aktivitas Siswa Secara Klasikal.....	39
Tabel 3.5 Jadwal Penelitian .....	41
Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	47
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	55
Tabel 4.3 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Multiply Card .	57
Tabel 4.4 Persentase Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Setiap Indikator .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Design Media Multiply Card .....	17
Gambar 2. Kerangka Berpikir Model Kemmis MC Taggart .....	25
Gambar 3. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart.....	30
Gambar 4. Diagram Batang Persentase Peningkatan Keaktifan Belajar siswa setiap Indikator.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	71
Lampiran 2 RPP Siklus I.....	72
Lampiran 2 RPP Siklus II .....	74
Lampiran 3 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	76
Lampiran 3 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus II.....	79
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas VB .....	82
Lampiran 5 Angket Respon Siswa .....	83
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian .....	87
Lampiran 7 Lembar Validasi Angket Respon Siswa .....	88
Lampiran 8 Lembar Validasi Silabus .....	90
Lampiran 9 Lembar Validasi RPP.....	92
Lampiran 10 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	94
Lampiran 11 Transkrip Hasil Wawancara Guru .....	95
Lampiran 12 Transkrip Hasil Wawancara Siswa .....	97
Lampiran 13 Foto Kegiatan.....	98






# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Untuk pembangunan negara dan bangsa diperlukan peningkatan sumber daya manusia, termasuk pendidikan. Pendidikan memiliki kemampuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi yang memiliki kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang bermanfaat bagi masyarakat dan mereka sendiri. Upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dapat diupayakan dengan meningkatkan kualitas pendidikan, karena kualitas pendidikan harus terus menerus ditingkatkan untuk mengimbangi perkembangan zaman [1]. Tercapainya peningkatan mutu pendidikan tersebut diperlukan pendidikan yang bermutu dan dapat di inovasikan oleh pemerintah agar tercapainya suatu kualitas pendidikan yang baik di Indonesia.



Undang-undang No. 20 tahun 2003 Menyebutkan tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [1]. Dilihat dari Fungsi pendidikan diatas, jelas bahwa pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi setiap orang, untuk mencapai kualitas pendidikan yang tinggi, sistem pendidikan yang baik juga diperlukan. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut dapat direalisasikan dengan meningkatkan pengembangan profesionalisme pembelajaran, seorang guru profesional harus memahami bahan ajar yang akan diajarkan selama proses pembelajaran. Mereka juga harus memiliki kemampuan dalam membuat, merencanakan, dan menerapkan evaluasi pembelajaran.

Dalam sistem pendidikan nasional, guru adalah bagian yang sangat penting. Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal apabila siswa berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran, guru mampu mengoptimalkan potensi dan keterlibatan siswa. Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui penerapan strategi, metode dan

lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa di dalam kelas. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar untuk guru menyampaikan materi agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien, Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat mengatasi masalah penyampaian materi [2]. Sehingga pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar, ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan memaksimalkan hasil pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara saya pada hari Senin, 3 Maret 2023 bahwa rata-rata guru pada saat mengajar tidak menggunakan alat bantu mengajar atau media pembelajaran, melainkan hanya menggunakan metode pembelajaran yaitu metode ceramah. Metode ceramah merupakan salah satu bentuk pengajaran melalui penyampaian informasi kepada sejumlah siswa. Metode ceramah juga disebut sebagai cara mengajar dengan menyampaikan materi secara lisan [3]. Kegiatan pembelajaran di kelas hanya melibatkan guru yang menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif, siswa hanya mendengarkan serta mencatat materi. Pada saat proses observasi yang penulis lakukan dalam kegiatan pembelajaran matematika, penulis melihat bahwa ada beberapa siswa terlihat kurang antusias, tidak bersemangat dan acuh ketika guru menjelaskan materi sehingga proses pembelajaran didalam kelas terlihat pasif karena hanya terjadi satu arah saja.

Hasil wawancara guru kelas V dan guru kelas IV menyebutkan bahwa di SDN Gunung Jaya tingkat keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Matematika masih terbilang rendah, guru kelas V menyebutkan bahwa beberapa siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran matematika, terutama ketika diajarkan operasi hitung perkalian dan pembagian. Penulis juga mewawancarai beberapa Siswa kelas V terlibat dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran matematika, beberapa siswa menganggap pembelajaran matematika terlalu sulit untuk dipelajari, rumit, menguras pikiran dan juga membosankan.

Permasalahan dalam pembelajaran tersebut memerlukan perhatian khusus, diperlukannya upaya perbaikan untuk meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran. Aktivitas siswa dapat ditingkatkan pada saat melaksanakan pembelajaran matematika melalui pengoptimalan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan para siswa. Media juga dapat membantu guru menyampaikan materi dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Pembelajaran operasi hitung perkalian dengan menggunakan media ajar seperti “*Multiply Card*” dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar.

Media *Multiply Card* didefinisikan oleh Komalasari, M. D. sebagai permainan kartu perkalian yang dikombinasikan dengan penjumlahan, dimana siswa diberi 36 kartu dan diminta untuk bermain dengan menghitung jumlah kartu 2,3,4 atau 6, Kartu ini berisikan operasi perkalian dan bilangan bulat positif maupun negatif [4]. Media *Multiply Card* merupakan pengembangan dari permainan domino kartu, media *Multiply Cards* dikembangkan sesuai yang mencakup analisis, desain pengembangan, penerapan dan evaluasi. Proses pengembangan media pembelajaran ini telah melewati beberapa tahap pengembangan dan validasi yang dilakukan oleh para ahli sehingga diperoleh produk akhir yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran [5]. Kelebihan permainan ini adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta melatih otak agar siswa dapat berfikir secara kreatif, sedangkan kendala dalam penggunaan media pembelajaran ini terkait dengan durasi penggunaan waktu sangatlah terbatas [6].

Karakteristik siswa sekolah dasar identik dengan kebutuhan pembelajaran yang konkret atau nyata. maka penggunaan media *Multiply Cards* dalam Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. sehingga siswa mudah memahami konsep operasi hitung perkalian dan pembagian.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan diatas, maka dibuat penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Multiply Card* untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri Gunung Jaya”.

## 2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Multiply Card*
2. Bagaimana keaktifan siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Multiply Card*

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah yang ditinjau, agar penelitian ini tidak terlalu luas tinjauannya. Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada proses peningkatan Keaktifan belajar matematika
2. Penelitian dilakukan di SD Negeri Gunung Jaya
3. Penelitian menggunakan media pembelajaran permainan kartu *Multiply cards*.
4. Memberikan solusi kepada guru untuk pengoptimalan media pembelajaran pada proses pembelajaran matematika.



## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas V SD Negeri Gunung Jaya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan kartu *Multiply Card*, berdasarkan rumusan masalah dan pembatasan masalah.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
  - a. Sebagai penerapan ilmu yang telah diperoleh menempuh Pendidikan di Universitas Nusa Putra Sukabumi.

- b. Meningkatkan sistem pendidikan dalam proses pembelajaran didalam kelas.
  - c. Sebagai pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.
  - d. Sebagai syarat untuk menempuh pengajuan proposal skripsi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bagi Tempat Penelitian
- a. Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Matematika didalam kelas sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa
  - b. Melatih kerja sama antar siswa serta melatih kemampuan berpikir siswa.
  - c. Menjadi inovasi cara mengajar menggunakan media pembelajaran dengan menjadikan peserta didik berperan aktif.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas secara umum mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Sistematika Penulisan

#### **BAB II : Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini menjelaskan tentang penelitian terkait, dan teori pendukung secara garis besar yang berkaitan dengan penelitian.

#### **BAB III : Metodologi Penelitian**

Pada bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data.

#### **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini merupakan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan

## **BAB V : Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran dari penelitian

### **Daftar Pustaka**

Daftar Pustaka ini berisi tentang daftar referensi yang dijadikan rujukan Dalam penelitian ini



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 . Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi pembelajaran Multiply Card. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa V di SD Negeri Gunung Jaya. Peningkatan aktivitas belajar siswa tergambar dari peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada saat observasi pra tindakan dan wawancara aktivitas belajar siswa hanya 40%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I pertemuan pertama, rata-rata aktivitas belajar meningkat menjadi 55,27%, kemudian meningkat lagi pada pertemuan kedua dengan rata-rata aktivitas belajar mencapai 62,36%, sehingga nilai persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 58,81%. Karena hasil estimasi rata-rata indeks aktivitas kelas kurang dari 70% maka kegiatan kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan hasil pertemuan pertama rata-rata aktivitas belajar siswa mencapai 65,55% kemudian meningkat lagi pada pertemuan kedua dengan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 78,61% sehingga nilai persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II adalah rata-rata aktivitas belajar siswa. Rata-rata peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sebesar 58,81% ke siklus II dari 72,08% menjadi 13,27%.

Selain itu, hasil angket respon keaktifan siswa menunjukkan bahwa 91% respon siswa, media Multiply Card meningkatkan aktivitas belajar siswa, terutama dalam operasi perkalian dan pembagian. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan belajar siswa matematika. Selain memperjelas materi, media pembelajaran juga dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Diperolehnya hasil tersebut maka SD Negeri Gunung Jaya mempunyai keyakinan bahwa media pembelajaran Multiply Card ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, oleh karena itu setelah dilakukannya evaluasi dengan guru kelas serta beberapa guru mengenai penggunaan media pembelajaran Multiply Card sepakat akan menggunakan media pembelajaran Multiply Card sesuai

dengan pokok bahasan dan sub pokok bahasan pada masing-masing mata pelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran Bagi Sekolah
  - a. Pihak sekolah terus mengingatkan guru untuk memanfaatkan fasilitas penunjang pembelajaran yang tersedia.
  - b. pihak sekolah memberikan perhatian dan pelatihan kepada guru agar mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi.
2. Saran Bagi Guru
  - a. guru hendaknya melakukan usaha dalam peningkatan kualitas kinerja dan kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran Multiply Card untuk mendorong keaktifan belajar siswa.
  - b. Guru hendaknya menggunakan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi. Inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman yang baru sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.
  - c. Media Pembelajaran Multiply Card sebaiknya diterapkan oleh guru sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Saran bagi kepala sekolah
  - a. Mendorong guru mengembangkan pembelajaran agar dapat menggunakan media pembelajaran ketika melakukan proses pembelajaran.
  - b. Memberikan sarana dan prasarana kepada guru-guru dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran.



### DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. M. T. Sitinjak, D. Anzelina, S. Mahulae, and P. J. Silaban, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Montessori pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3566–3578, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1008.
- [2] D. Litaningsing, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Mata Pelajaran Ips Di Mts Negeri 1 Situbondo Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019," *J. Pendidik. Dan Kewirausahaan*, vol. 7, no. 2, pp. 44–55, 2020, doi: 10.47668/pkwu.v7i2.30.
- [3] M. Z. Gapari, "Strategi Pembelajaran Peningkatan Keterampilan Berpikir ( Sppkb ) Pada Bidang Studi Ips Terpadu Di Smpn 2 Jerowaru," vol. 9, no. November, pp. 319–334, 2021.
- [4] Evi Faujiah, Herlina Usman, Achmad Khomsin, and Vina Shelfiana, "Development of Multiply Cards as Multiplication Learning Media in Elementary Schools," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 2, no. 3, pp. 358–365, 2022, doi: 10.55606/juridibud.v2i3.768.
- [5] T. F. Dilla and S. Sukmawati, "Pengembangan Media Multiply Cards Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar," *Cent. Knowl. J. Pendidik. Dan Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 218–220, 2021, [Online]. Available: <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jesst/article/view/325%0Ahttps://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jesst/article/view/325/274>.
- [6] A. R. Adawiyah and K. Kowiyah, "Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2370–2376, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1224.
- [7] S. Gitamayu, H. Husniati, and B. N. Khair, "Developing domino card learning media for IV grade of primary school students," *J. Pijar Mipa*, vol. 16, no. 4, pp. 525–530, 2021, doi: 10.29303/jpm.v16i4.2539.
- [8] M. T. Suherman Priatna, Deni Iriyadi, "DEVELOPMENT OF DOMINO CARD MEDIA TO IMPROVE HIGH-LEVEL THINKING ABILITY IN UNDERSTANDING THE CONCEPT OF FRACTIONS," *JISAE (Journal*

- Indones. Student Assess. Eval.*, vol. 8, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022, doi: <https://doi.org/10.21009/JISAE>.
- [9] R. Ashar, Nurcahyani, Sri Novita Rahma, “Improving Mathematics Learning Outcomes Through the Application of Multiplaycards,” *Nusant. Hasana J.*, vol. 1, no. 11, pp. 22–32, 2022, [Online]. Available: <http://nusantarahasanaajournal.com/index.php/nhj/article/view/279>.
- [10] D. Y. Ahmad Zaki, “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu,” *Al-Ikhtibar J. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 809–820, 2020, doi: 10.32505/ikhtibar.v7i2.618.
- [11] Y. Desi Irmayani, Laihat, “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR,” vol. 6, no. 1, pp. 8–13, 2019, doi: <https://doi.org/10.36706/jurnal.v6i1.8637>.
- [12] S. U. Rizal, I. N. Maharani, M. N. Ramadhan, D. W. Rizqiawan, and J. Abdurachman, *Media Pembelajaran*, 2016.
- [13] M. Maimunah, “Metode Penggunaan Media Pembelajaran,” *Al-Afkar J. Keislam. Perad.*, vol. 5, no. 1, 2016, doi: 10.28944/afkar.v5i1.107.
- [14] V. Raihany, S. D. Widjaya, R. Meliya, and A. Andi, “Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah,” *J. Pendidik. Sej. Indones.*, vol. 5, no. 2, p. 122, 2022, doi: 10.17977/um0330v5i2p122-128.
- [15] Budi Kurnia, *Sumber dan Media Pembelajaran SD*. Bandung: Wdina Bhakti Persada, 2021.
- [16] M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, and T. Tahrim, *Media Pembelajaran*. 2021.
- [17] Nurrita Teni, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA,” *Misykat*, vol. 03, no. 01, pp. 171–187, 2018.
- [18] N. Audie, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 589–590, 2019.
- [19] Rohani, “Diktat Media Pembelajaran,” *Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur. Univ. Islam Negeri Sumatera Utara*, pp. 1–95, 2019.

- [20] S. Safitri, "PENGEMBANGAN PERMAINAN MULTIPLY CARDS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERKALIAN PADA SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH AN-NIZHAM KOTA JAMBI," Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin Jambi, 2021.
- [21] Sapriyah, "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [22] R. K. Wardani and H. Syofyan, "Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 4, p. 371, 2018, doi: 10.23887/jisd.v2i4.16154.
- [23] M. Miftah and N. Rokhman, "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik," vol. 1, no. 4, pp. 412–420, 2022.
- [24] Z. Abidin, "PENERAPAN UNIVERSITAS MEDIA PEMBELAJARAN," vol. 1, pp. 9–20, 2016.
- [25] R. T. Padmaningrum, "Regina Tutik Padmaningrum, UNY PPM," *Pemilihan Dan Pengguna. Media Dalam Proses Pembelajaran*, no. September, pp. 1–7, 2018.
- [26] L. Novita, E. Sukmanasa, and M. Y. Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–72, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i2.22103.
- [27] I. Wulandari, J. Hendrian, I. P. Sari, F. Arumningtyas, R. B. Siahaan, and H. Yasin, "Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika," *E-Dimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 11, no. 2, pp. 127–131, 2020, doi: 10.26877/e-dimas.v11i2.2513.
- [28] N. Afifah and S. Hartatik, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya," *MUST J. Math. Educ. Sci. Technol.*, vol. 4, no. 2, p. 209, 2019, doi: 10.30651/must.v4i2.3035.
- [29] S. A. Kasanah and A. T. Damayani, "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa," vol. 3, no. 4, pp. 519–526, 2019.

- [30] K. D. M. Khairunnisa, “Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran,” vol. 1, no. 1, pp. 30–34, 2021.
- [31] N. Rahmah, “Hakikat Pendidikan Matematika,” *Al-Khwarizmi J. Pendidik. Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–10, 2018, doi: 10.24256/jpmipa.v1i2.88.
- [32] S. Fahmi and E. Nurjanah, “Implementasi metode pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran matematika di sdn rambay kulon,” *Semin. Nasiona Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 2003, pp. 391–396, 2022.
- [33] J. R. Muntuan, “Model Pembelajaran Everyone Is a Teacher Here Dan,” *J. Pedagog.*, vol. 02, no. 01, pp. 28–50, 2019.
- [34] F. Nurulaeni and A. Rahma, “Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika,” vol. 2, no. 1, 2022.
- [35] Karso, “Pembelajaran Matematika di SD,” *Pendidik. Mat. I*, no. Desember 2019, p. 17, 2019.
- [36] S. Lestari, “Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar,” *JMIE (Journal Madrasah Ibtidaiyah Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 141, 2021, doi: 10.32934/jmie.v5i1.226.
- [37] Yuline, “Mengenal Layanan Identifikasi Kesulitan Belajar Dan Diagnosis Kesulitan Belajar Serta Hambatannya Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah,” *J. Cakrawala Kependidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 172–180, 2018.
- [38] R. R. W. Ema Rizky Ananda, “Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar,” *J. basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4173–4181, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>.
- [39] Y. A. Salo, “Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh),” *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 16, no. 3, pp. 297–304, 2017, doi: 10.17509/jpp.v16i3.4825.
- [40] M. Sipayung, “Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Ix Mata Pelajaran Ppkn

- Pada Materi Hakikat Dan Teori Kedaulatan Di Smp Negeri 6 Satu Atap Sepauk,” *J. PEKAN J. Pendidik. Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 2, pp. 209–222, 2020, doi: 10.31932/jpk.v5i2.940.
- [41] W. W. Shalahudin, “Penggunaan Metode Team Games Tounament pada Pembelajaran Tematik untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa,” *J. Integr. Elem. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 108–118, 2021, doi: <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.7581>.
- [42] I. P. Sareong and T. Supartini, “Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMA Kristen Pelita Kasih Makassar,” *J. Ilmu Teol. dan Pendidik. Agama Kristen*, vol. 1, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.25278/jitpk.v1i1.466.
- [43] A. Cahyani, “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 13/1 Muara Bulian,” p. 4, 2017.
- [44] A. D. Prasetyo and M. Abduh, “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1717–1724, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>.
- [45] D. H. Supriyanto, “PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MELALUI METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION KELAS IV DI SDN TAMBAKROMO 2,” *J. Pendidik. Dasar Nusant.*, vol. 3, pp. 29–40, 2017.
- [46] S. Sapring, “Penelitian Tindakan Kelas,” 2018.
- [47] S. Asnawati, I. L. Kusuma Dewi, T. Nopriana, and S. Firmasari, “Assistance in the preparation of Classroom Action Research articles and publications in reputable national journals,” *Abdimas J. Pengabd. Masy. Univ. Merdeka Malang*, vol. 6, no. 4, pp. 629–639, 2021, doi: 10.26905/abdimas.v6i4.5617.
- [48] N. Siregar and R. Ovilyani, “Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Beli Konsumen Dalam Menggunakan Indihome Sebagai Penyedia Jasa Internet Di Kota Medan (Studi Kasus Kantor Plaza Telkom Cabang Iskandar Muda No. 35 Medan Baru),” *J. Manaj. Tools*, vol. 7, no. 1, pp. 65–

76, 2017.

- [49] H. Hasanah, “Teknik-Teknik Observasi,” vol. 8, no. 1, p. 21, 2017, doi: 10.21580/at.v8i1.1163.
- [50] I. K. Sukendra and I. K. S. Atmaja, *Instrumen Penelitian*. 2020.
- [51] S. Ono, “Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation,” *J. Keterampilan Fis.*, vol. 5, no. 1, pp. 55–61, 2020, doi: 10.37341/jkf.v5i1.167.
- [52] F. Faridah, “Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menyusun Silabus dan RPP Melalui Supervisi Akademik Berkelanjutan di SMP Negeri 2 Sabang,” *Tadabbur J. Perad. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 359–376, 2019, doi: 10.22373/tadabbur.v1i2.66.
- [53] Nirwana, “UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MEMPERSIAPKAN RPP DI TK AL MUSTAFA KOATA JAMBI,” *J. Literasiologi*, vol. 1, no. 2, pp. 73–88, 2019.
- [54] nuning Pratiwi, “Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi,” *J. Ilm. Din. Sos.*, vol. 1, pp. 213–214, 2017.

