

Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif Multiply Card pada Siswa Kelas IV di SDN Pamanuk 2

Huswatun Hasanah¹, Fitri Aida Sari², Ma'ulfi Kharis Abadi³, Melinda Yanuar⁴, Firdaus⁵

huswatunhasanah2020@gmail.com¹, fitriaidasari01@gmail.com²,

maulfikharisabadi@unbaja.ac.id³, melindayanuar@unbaja.ac.id⁴,

firdaus@unbaja.ac.id⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Banten Jaya

Article History:

Received: 09-01-2023

Revised: 10-01-2023

Accepted: 10-01-2023

Abstract:

Mathematical arithmetic operations skills, especially multiplication, are very important for students to be able to solve problems in their daily lives. The use of Multiply Card is a community service activity that aims to improve the learning outcomes of 4th grade students at SDN Pamanuk 2 who are still having difficulties with arithmetic operations, especially multiplication. The method of implementing this activity consists of several stages, namely planning, preparation, training, and evaluation. As a result, students were very enthusiastic in completing the preparation of this Multiply Card by remembering the answers to the multiplication questions. It can also improve students' numeracy skills, especially multiplication.

Keywords: *Arithmetic Operations Skill, Learning Media, Multiply Card,*

Pendahuluan

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI). Salah satu tujuan pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar adalah agar siswa dapat memahami konsep matematika dan mampu menerapkannya dalam memecahkan masalah. Pembelajaran matematika bukanlah hanya pembelajaran atau hafalan tentang seperangkat teori, konsep, atau rumus-rumus semata, melainkan merupakan pembelajaran bermakna yang sangat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Gazali, 2016; Mufti et al., 2018; Dilla & Sukmawati, 2021). Hal tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran matematika yang inovatif dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran lainnya. Pembelajaran matematika yang inovatif akan membantu siswa dalam memahami konsep matematika dan mampu memecahkan masalah secara efektif. Ini akan mendukung perkembangan teknologi dalam kehidupan bermasyarakat.

Keterampilan dalam melakukan operasi hitung adalah salah satu keterampilan menggunakan konsep matematika yang penting dan harus dimiliki oleh siswa (Suwanto &

Hidayat, 2016; Syakur et al., 2021). Keterampilan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjang cara berpikir yang cepat, tepat, dan cermat.

Namun, pelaksanaan pembelajaran matematika yang terjadi pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar di SDN Pamanuk 2 Kabupaten Serang saat ini belum efektif sehingga berdampak pada siswa kelas IV yang masih kesulitan dalam memahami dan melakukan operasi hitung matematika. Banyak faktor yang mengakibatkan kondisi ini terjadi. Salah satunya adalah peran guru yang masih mengajar secara konvensional sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar atau kurang tertarik untuk mempelajari materi operasi hitung matematika. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah media pembelajaran *Multiply Card*. *Multiply Card* merupakan media berupa kartu yang memuat materi operasi hitung meliputi menambah, mengalikan, membagi, sehingga sesuai dengan *problem based learning* (Dewi & Wiarta, 2021). Melalui *Problem Based Learning*, siswa dapat belajar melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat mengasah keterampilan berpikir pada siswa.

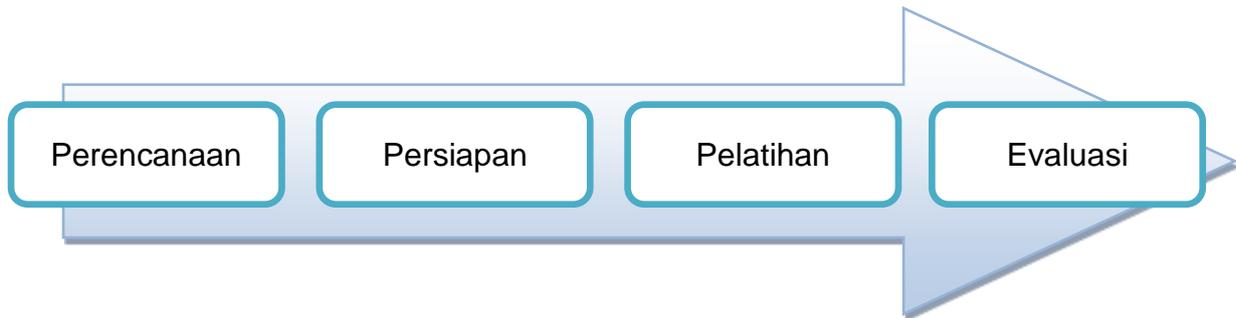
Banyak penelitian terkait penggunaan *Multiply Card* yang dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas IV SD, diantaranya penelitian Kusumaningrum & Kaltsum, (2022). Penelitian yang melibatkan 30 peserta didik kelas IV ini menjelaskan adanya dampak media *Multiply Card* dalam pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa memperlihatkan peningkatan hasil *pretest* 5,6 dan hasil *posttest* 7,9. Dengan demikian, penggunaan media *Multiply Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang menjadi sampel penelitian ini. Hal ini pun senada dengan penelitian (Khairunnisa & Komalasari, 2021). Dengan menggunakan media *Multiply Card*, hasil belajar pada materi perkalian siswa di kelas IV SD meningkat yang dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 64,66 menjadi nilai *posttest* yaitu 78,66.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan penjelasan keberhasilan penelitian atas penggunaan media pembelajaran *Multiply Card* tersebut, penulis tertarik untuk melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Pamanuk 2 Kabupaten Serang. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pamanuk 2 yang masih kesulitan dalam materi operasi hitung, khususnya perkalian.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Pamanuk 2 Kabupaten Serang pada tanggal 20 Agustus 2022. Peserta yang terlibat adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 20 orang. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari

beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan PKM *multiply card*

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, tim pengabdian berkoordinasi dengan pihak sekolah, yaitu kepala sekolah SDN Pamanuk 2 untuk mendapatkan izin melakukan kegiatan pengabdian masyarakat. Selain itu, tim juga melakukan koordinasi dengan guru di sekolah tersebut sekaligus melakukan wawancara terkait kondisi siswa hingga mendapatkan banyak informasi mengenai kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika. Tim juga melakukan observasi langsung ke kelas dan melakukan perkenalan dengan para siswa. Selanjutnya, tim melakukan wawancara dengan siswa untuk mencari informasi lebih detail lagi mengenai kesulitan yang sebelumnya didiskusikan oleh guru mereka.

2. Tahap Persiapan

Tahap ini digunakan oleh tim untuk mempersiapkan segala keperluan yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian. Sebelumnya, tim sudah melakukan diskusi internal mengenai permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV di SDN Pamanuk 2. Hasil diskusi tersebut yaitu tim bersepakat untuk menggunakan media pembelajaran *Multiply Card* agar siswa dapat meningkatkan keterampilan perkalian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka juga.

Dalam tahap ini juga, pembagian tupoksi kerja masing-masing dibentuk dan mulai dilaksanakan. Akhirnya, tim pun membuat kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, ada sebagian tim yang mencari *ice breaking* yang digunakan saat pembelajaran agar siswa tidak terlalu jenuh. Sebagian tim lagi mempersiapkan hadiah yang akan dibagikan kepada kelompok siswa yang memenangkan kompetisi tercepat dalam menyusun *Multiply Card*.

3. Tahap Pelatihan

Tahap ini adalah tahap dimana tim melakukan pengabdian di lokasi, yaitu SDN Pamanuk 2. Tim disambut baik oleh Kepala Sekolah dan Guru kelas IV. Bahkan, guru kelas

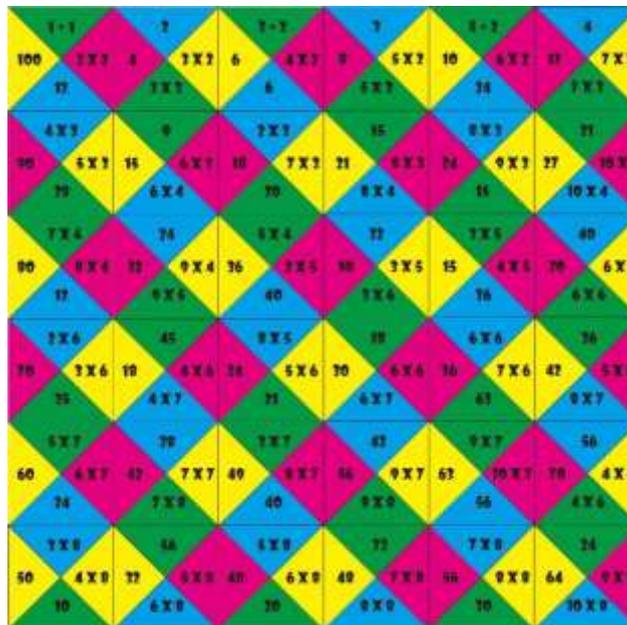
bergabung dengan tim untuk melakukan proses pembelajaran di kelas menggunakan media *Multiply Card*.

4. Tahap Evaluasi

Tim melakukan evaluasi setelah melakukan kegiatan PKM.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pamanuk 2 yang masih kesulitan dalam materi operasi hitung. khususnya perkalian. Sebelum melakukan kegiatan PKM, tim membuat media *Multiply Card* yang berbentuk kartu segitiga yang nantinya akan dipasang-pasangkan seperti domino oleh para pemainnya. Media ini secara utuh dapat dilihat seperti gambar 2.



Gambar 2. Media *multiply card* perkalian

Kegiatan utama pada media *Multiply Card* adalah memasangkan kartu satu persatu. Pasangan kartu bernilai benar jika pasangan soal dan jawaban memiliki warna daerah segitiga yang sama. Media ini dikhususkan untuk materi perkalian sehingga soal yang ditampilkan pada kartu adalah soal-soal perkalian sederhana untuk siswa kelas IV SD. Untuk menyusun kartu tersebut secara utuh dan memenangkan kompetisi dengan kelompok yang lain, para siswa harus dapat menebak jawaban perkalian yang dituliskan pada kartu. Sayangnya, sebagian siswa masih kesulitan dalam menjawab hasil perkalian sehingga waktu yang dibutuhkan cukup lama dalam memasangkan kartu tersebut.

Siswa yang kesulitan menjawab hasil perkalian karena belum bisa menghafal perkalian dengan cepat. Kemudian, para siswa ini melakukan perhitungan perkalian

menggunakan jari-jari tangannya seperti yang diajarkan oleh gurunya. Hal inilah manfaat dari media *Multiply Card*. Siswa menjadi sangat antusias dalam melakukan perhitungan perkalian dengan bantuan jarinya sehingga nantinya siswa akan hafal karena dilakukan berulang-ulang. Seperti yang diungkapkan oleh (Faujiah et al., 2022), *Multiply Card* merupakan media belajar yang bertujuan melatih fokus, sportivitas dan melatih kemampuan pemecahan masalah yang berbasis koneksi sehingga memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari.



Gambar 3. Antusias siswa menggunakan media *multiply card*



Gambar 4. Tim melakukan *scaffolding* saat siswa kesulitan dalam perkalian

Sebagian siswa ada yang masih kesulitan dalam menyelesaikan media ini karena belum hafal perkalian sekaligus lupa bagaimana cara menghitung perkalian menggunakan jari-jari tangannya. Kondisi ini membuat tim turun tangan untuk membantu para siswa agar dapat menggunakan jari-jari tangannya untuk mencari hasil perkalian. Dalam proses pembelajaran, situasi ini disebut *scaffolding*. *Scaffolding* adalah usaha guru dalam memberikan bantuan kepada siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal (Purwasih & Rahmadhani, 2021). Bantuan ini diberikan secara berangsur-angsur yang akan dikurangi untuk melatih kemandirian belajar dan tanggungjawab siswa.

Setelah seluruh siswa selesai menyelesaikan penyusunan kartu secara utuh, tim pun mengumumkan kelompok tercepat yang menyelesaikannya. Kelompok tercepat itu diminta untuk berdiri di depan kelas dan diberikan hadiah oleh tim sebagai apresiasi dari kerja kerasnya. Pemberian hadiah kepada siswa ini mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Anggraini et al., 2019; Kanifah et al., 2020; Amiruddin et al., 2022).



Gambar 5. Foto bersama dengan kepala sekolah dan para guru SDN Pamanuk 2

Kesimpulan

Kegiatan proses pembelajaran menggunakan media *Multiply Card* telah dilaksanakan kepada siswa di SDN Pamanuk 2 Kabupaten Serang. Kegiatan ini berlangsung dengan lancar dan siswa sangat antusias dalam belajar dibandingkan pada hari biasanya. Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SD sangat berterima kasih atas kehadiran tim pengabdian yang telah memberikan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan kepada para siswa serta telah mengenalkan media pembelajaran yang inovatif kepada para guru.

Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian kepada masyarakat sangat mengucapkan Terimakasih pada Kepala Sekolah dan para guru di SDN Pamanuk 2 Kabupaten Serang yang telah berkenan menjadi mitra dalam kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Amiruddin, A., Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- Anggraini, S., Siswanto, J., & Sukamto. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiro Semarang. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 221–229.
- Dewi, N., & Wiarta, I. W. (2021). Media Pembelajaran MultiPly Cards Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 109–114. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32173>
- Dilla, T. F., & Sukmawati. (2021). Pengembangan Media Multiply Cards Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *Center of Knowledge*, 1(1), 218–232.
- Faujiah, E., Usman, H., Khomsin, A., & Shelfiana, V. (2022). Development of Multiply Card as Multiplication Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(3), 358–365.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran Matematika yang Bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–190.
- Kanifah, A., Susanto, H., & Saputra, A. D. (2020). Pengaruh Pemberian Hadiah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Darul Istiqomah Ngumpul Balong Ponorogo. *TARBAWI: Journal on Islamic Education*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.24269/tarbawi.v1i1.438>
- Khairunnisa, & Komalasari, M. D. (2021). Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Pada Perkalian Kelas Siswa SD IV SD Negeri. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 30–34.
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4913–4924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2962>
- Mucti, A., Izzatin, M., & R, N. (2018). Pengembangan Media “Card 24” pada Siswa SD Kelas V dalam Operasi Hitung Bilangan Bulat. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5119>
- Purwasih, S. M., & Rahmadhani, E. (2021). Penerapan Scaffolding Sebagai Solusi Meminimalisir Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV. *Fibonacci*, 7(2), 91–98.
- Suwarto, S., & Hidayat, W. (2016). Pengaruh Kemampuan Operasi Hitung Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Cices*, 2(2), 195–203. <https://doi.org/10.33050/cices.v2i2.338>

Syakur, A. S., Purnamasari, R., & Kurnia, D. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 84–89. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v13i2.4504>