

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MULTIPLY CARD* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh :

Suryani Iza Miflakhul Kamilah
NIM.212101040043

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MULTIPLY CARD* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
Suryani Iza Miflakhul Kamilah
NIM.212101040043

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MULTIPLY*
CARD PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Suryani Iza Miflakhul Kamilah

NIM.212101040043

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.

NIP: 19700616201411

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MULTIPLY CARD* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI 05 UMBULSARI
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Hari: Rabu
Tanggal: 18 Juni 2025

Ketua

Sekretaris

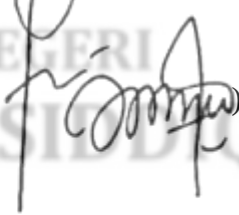

Dr. Hartono, M.Pd
NIP. 198609022015031001


Erfan Efendi, M.Pd.I.
NIP. 198806112023211024

Anggota:

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

2. Luluk Sulthoniyah, M.Pd

()
()

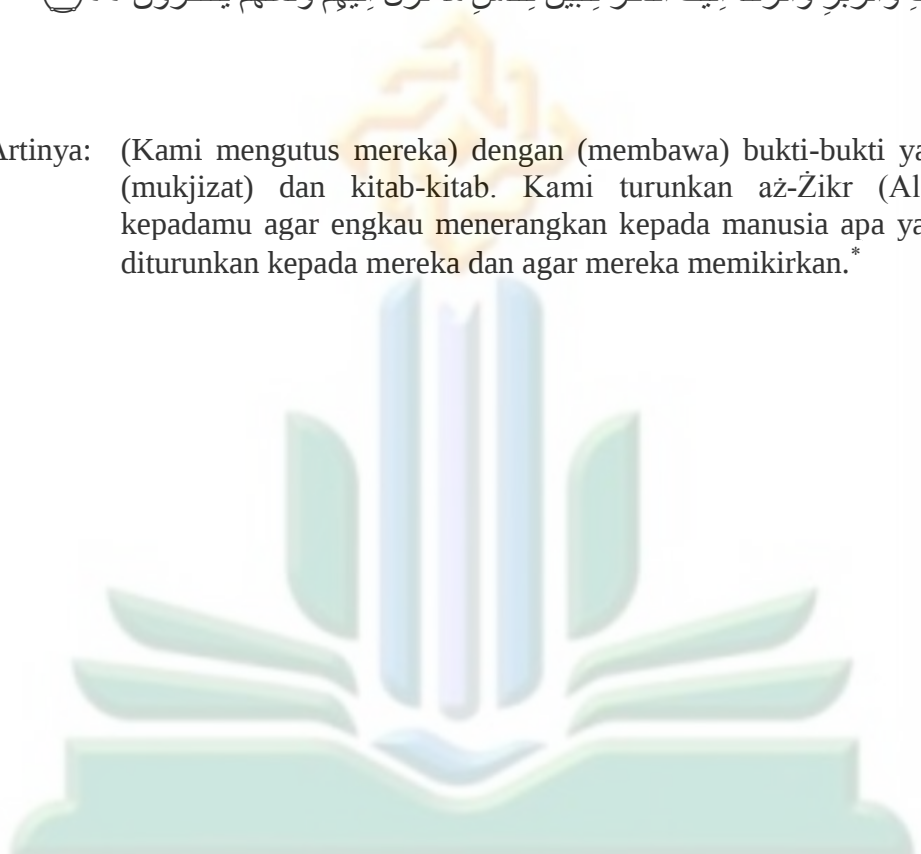
Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤ ○

Artinya: (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemah, (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010), 2

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, telah memberi hidayah serta inayahnya, dan solawat serta salam tak lupa kepada nabi Muhammad SAW. Saya bersyukur dengan hati yang sangat mendalam sehingga saya diberikan kelancaran dalam menyusun skripsi. Saya dengan tulus menyampaikan karya yang saya susun kepada seluruh orang terdekat :

1. Kepada Bapak Suwono dan Ibu Kartini, sehingga atas Do`a dan dukungannya beliau. dengan ini saya mempersembahkan yaitu karya yang saya susun saat ini dan terima kasih atas didikan beliau, dan terimakasih kepada ibu yang telah melahirkan dan mendidik saya sehingga saya berada di titik sekarang, dan terimakasih pula kepada bapak saya yang mensupport dan memberi biaya mulai dari TK samapai di bangku Kuliah sekarang .
2. Kepada Kakak Lia Nurfadilah dan Avin Fitra Prayudi yang sudah memberikan motivasi kepada saya dan memberikan arahan perihal perkuliahan yang saya tempuh sekarang .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Suryani Iza Miflakhul Kamilah, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Multiply Card Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.*

Kata Kunci : *Media multiply card, matematika, pembagian bilangan cacah*

Penggunaan media pembelajaran ini didasari pada hasil pra observasi di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 yang menunjukkan bahwa siswa-siswi pada proses belajar merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran yang digunakan kebanyakan masih terbatas pada buku penyajian materi yang sudah disediakan oleh sekolah. Selain itu, Permasalahan lain yang terjadi di lapangan adalah banyaknya guru yang belum mampu untuk mewujudkan sebuah pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Maka dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta dapat meningkatkan motivasi serta minat dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dari tujuan penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah kelayakan dari media pembelajaran *Multiply Card* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2024/2025. (2) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Multiply Card* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE, pada model ini memiliki lima tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Untuk teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket (kuisisioner), dan lembar soal tes.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan yaitu (1) berdasarkan uji validasi kelayakan media, hasil dari kelayakan media ini yaitu validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebesar 78 %, Validasi ahli materi sebesar 84%, dan validasi dari ahli pembelajaran yaitu sebesar 96 % dengan kategori sangat layak. (2) kepraktisan penggunaan media pembelajaran *multiply card* diketahui dari hasil pengisian angket respon peserta didik dengan hasil presentase 79,6% dengan kategori sangat layak. (3) Keefektivitasan penggunaan media *multiply card* diukur menggunakan pretest dan posttest.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah S.W.T karena atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program sarjana, berhasil diselesaikan dengan lancar. Keberhasilan dalam penulisan ini didapat berkat dukungan dari berbagai pihak. Semoga shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof.Dr.H.Hepni, S.Ag., M.M., rektor UIN KHAS Jember, yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi kami sepanjang proses kegiatan pembelajaran di Universitas ini.
2. Bapak Dr.H.Abdul Mu'is,S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar
5. Ibu Luluk Sulthoniyah, M.Pd, sebagai dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan motivasi, serta membimbing saya dengan kesabaran dan

ketelitian yang tinggi selama proses penulisan skripsi ini.

6. Bapak Prof Dr.H. Halim Soebahar, M.A., M.A. sebagai Dosen Pendamping Akademik, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Fikri Apriyono S.Pd., M.Pd selaku validator media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian materi dalam skripsi ini
9. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
10. Ibu Muji Rahayu Sriwati S.Pd,selaku Kepala Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari jember,telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu dwi maryati selaku wali kelas IV yang telah membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
12. Segenap dewan guru di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian ini.
13. Kepada Arif Fajar yang telah menemani saya,mengarahkan,terutama saat saya lagi malas untuk menyusun karya ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 08 Mei 2025
Penulis,

Suryani Iza Miflakhul Kamilah
NIM 212101040043



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan	7
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	15
A. Penelitian terdahulu.....	15
B. Kajian teori.....	25

1. Pengembangan media	25
2. Klasifikasi media pembelajaran	32
3. Fungsi Media Pembelajaran	32
4. Prinsip-prinsip media pembelajaran	34
5. Macam macam Media	35
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Model Penelitian Dan Pengembangan	44
B. Prosedur Peneliti Dan Pengembangan	44
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	68
A. Profil Sekolah Dasar tegawangi 05 Jember	68
B. Penyajian Data Uji Coba	69
C. Analisis Data	88
BAB V PENUTUP	93
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	93
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	94
C. Desiminasi produk	95
D. Kesimpulan	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan	22
Tabel 3.1 Kopetensi Awal Dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	46
Tabel 3.2 Interpretasi Skor Angket Validasi Produk	63
Tabel 3.3 Kriteria Kefektifan	65
Tabel 3.4 Kreteria Grain Score	66
Tabel 3.5 Kategori Tafsiran Efektivitas Gain	66
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media.....	75
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4.3 Validasi Ahli Pembelajaran (Guru Kelas Iv)	78
Tabel 4.4 Hasil Pretest Sisiwa Kelas Iv.....	83
Tabel 4.5 Hasil Post Test Siswa Kelas Iv	85
Tabel 4.6 Hasil Validasi	88
Tabel 4.7 Analisis Data Menggunakan N-Gain Score	89
Tabel 6.2 Hasil Respon Siswa	92

DAFTAR GAMBAR

Halaman	
Gambar 3.1 Identifikasi materi pembagian bilangan 2 angka.....	45
Gambar 3.2 Proses dasar Media <i>Multiply CARD</i>	48
Gambar 3.3 Teks materi dan gambar 3D	48
Gambar 3.4 Interpretasi Skor Angket Validasi Produk	49
Gambar 3.5 Pengembangan rancangan	51
Gambar 4.1 Rancangan Materi	71
Gambar 4.2 Pembuatan Rancangan <i>Multiply CARD</i>	80
Gambar 4.3 Penyampaian Materi.....	81
Gambar 4.4 Kegiatan Berdiskusi Kelompok	81
Gambar 4.5 Grafik Nilai Rata Rata Pretest Dan Post Test.....	81
Gambar 4.6 Gambar Tampak Luar	82
Gambar 4.7 Gambar Tampak Didalam	91

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika, mengembangkan keterampilan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mampu menerapkan pengetahuan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai ilmu hitung, tetapi juga sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dilakukan secara efektif agar siswa mampu menguasai materi secara menyeluruh. Dalam praktiknya, pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, serta pemahaman konsep yang masih bersifat abstrak. Padahal, dengan strategi pembelajaran yang tepat dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan merasa termotivasi untuk belajar. Pengertian pembelajaran matematika mencakup lebih dari sekadar transfer informasi; ia adalah proses aktif di mana guru membimbing siswa dalam membangun pemahaman terhadap simbol, aturan, dan konsep yang berkaitan dengan matematika. Maka dari itu, penting untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa, menggunakan metode yang kontekstual dan melibatkan pengalaman langsung. Melalui pemahaman yang baik tentang pembelajaran matematika, guru dapat menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan menantang. Dengan begitu, siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Ruang lingkup matematika meliputi berbagai bidang seperti aritmetika, aljabar, geometri, statistika, peluang, hingga kalkulus. Setiap bidang tersebut memiliki peran masing-masing dalam membentuk kemampuan berpikir siswa. Misalnya, aritmetika mengajarkan keterampilan dasar berhitung, geometri mengenalkan konsep ruang dan bentuk, sedangkan aljabar melatih pola dan simbol. Dengan memahami ruang lingkup ini, proses pembelajaran dapat dirancang lebih terstruktur dan sesuai dengan jenjang pendidikan. Di dalam dunia pendidikan, pemahaman terhadap ruang lingkup matematika sangat penting agar guru dapat menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Selain itu, siswa juga akan lebih mudah memahami bagaimana tiap bagian dalam matematika saling berkaitan dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, penguasaan terhadap ruang lingkup matematika akan memberikan pondasi kuat bagi pengembangan kemampuan kognitif siswa, serta membentuk karakter yang teliti, logis, dan sistematis.¹

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk generasi bangsa yang unggul dan berdaya saing. Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional, pemerintah terus melakukan pembaruan terhadap kebijakan kurikulum dan standar kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Salah

¹ Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, *Eraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), 34.

satu bentuk regulasi terbaru dalam bidang pendidikan adalah Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses.

Permendikbud No. 16 Tahun 2022 hadir sebagai penyempurnaan dari kebijakan sebelumnya dan menjadi bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan kompetensi, serta pengembangan karakter. Dalam konteks mata pelajaran Matematika, peraturan ini memberikan landasan penting dalam menyusun proses pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai kualitas kompetensi yang baik maka diperlukan pula suatu kualitas lulusan yang baik, kualitas lulusan dapat dibentuk dengan adanya proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas salah satunya ditunjang dengan prangkat pembelajaran, alat praga maupun media pembelajaran yang memadai. Pada saat ini media pembelajaran menjadi salah satu hal populer dikalangan pendidikan di Indonesia terutama pada ranah Sekolah Dasar. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.²

² Dr Munir and M IT, "Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *Bandung: Alfabeta* 24 (2009): 1.

Penggunaan media pembelajaran ini sangat penting dikarenakan dapat menunjang pembelajaran yang mempermudah peserta didik. Hal ini tertuang dalam surat Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!"

Menurut penafsiran Quraish Shihab, setelah menciptakan Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. "Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar," firman Allah kepada malaikat.³ Dengan adanya media diharapkan peserta didik dapat mempermudah proses belajar dengan bantuan visual. Ayat ini secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal, dan juga materi ajar dikemas dalam suatu sumber belajar yang menarik sehingga bisa membantu penanaman karakter pada siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Pada usia ini merupakan waktu yang tepat untuk

³ Siti Nur Azizah, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 107, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

menanamkan konsep terhadap anak khususnya konsep yang berhubungan dengan pembentukan karakter.⁴

Penggunaan media pembelajaran ini didasari pada hasil pra observasi di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 yang menunjukkan bahwa siswa-siswi pada proses belajar merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran yang digunakan kebanyakan masih terbatas pada buku penyajian materi yang sudah disediakan oleh sekolah. Selain itu, Permasalahan lain yang terjadi di lapangan adalah banyaknya guru yang belum mampu untuk mewujudkan sebuah pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Maka dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta dapat meningkatkan motivasi serta minat dalam proses pembelajaran.⁵

Banyaknya tuntutan administrasi guru salah satu hal yang menyebabkan lembaga pendidikan Tegalwangi 05 minim sekali dalam melakukan pengembangan media, selain itu. Dana yang ada tidak cukup untuk melakukan pengembangan media dikarenakan Tegalwangi 05 merupakan Sekolah swasta yang tidak memiliki banyak dana yang dapat digunakan diluar oprasional sekolah sehingga hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran. Tenaga pendidik di Tegalwangi 05 juga bersifat terbatas dikarenakan tenaga pendidik berasal dari honorer dan hanya 2 yang memiliki

⁴ Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.

⁵ Pra Observasi di SD Tegalwangi 05 pada tanggal 14 November 2024.

sertifikasi. Hal tersebut menjadi salah satu perhatian yang harus diperhatikan pemerintah agar pendidikan di Indonesia mengalami pemerataan.

Salah satu pembelajaran yang sulit dipahami ialah mata pelajaran matematika, penghafalan nilai operasi hitung membuat siswa merasa kesulitan dalam proses belajar, terutama pada kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 yang mayoritas memiliki nilai yang rendah dalam pembelajaran matematika. Sehingga dengan adanya hal tersebut diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan operasi hitung peserta didik ialah *Multiply Card* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kumpulan kartu yang berisikan operasi hitung pembagian. Media berbahan akrilik ukuran 15 x 8 x 5 cm berbentuk trapesium dengan warna berbeda. Setiap sisi trapesium terdapat operasi pembagian maupun hasil yang nantinya dipasangkan oleh peserta didik.

Keunikan dari media ini selain membantu meningkatkan pemahaman konsep pembagian dengan cara visual dan interaktif, dapat dibawa. Media ini juga dapat menarik perhatian siswa dengan cara kerjanya yaitu bentuknya kotak dan ada beberapa bentuk trapesium yang terbuat dari akrilik dan mereka harus menyusun sehingga trapesium yang mereka susun bias berhadapan di situ ada pula pertanyaan dan jawaban yang harus mereka rangkai dengan cepat atau bisa disebut dengan mencari pasangan yang hilang. dan cara kerjanya dapat berkelompok antara 2 sampai 4 orang saja, dan media ini dapat digunakan oleh beberapa materi tidak hanya dapat digunakan hanya materi pembagian saja.

Dengan adanya media *Multiply Card* diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran matematika karena media ini dianggap layak untuk digunakan untuk meningkatkan proses berfikir anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitriya Amalia pada tahun 2023 media *Multiply Card* ini sangat layak untuk diterapkan dengan nilai kelayakan 91% dan kepraktisan sebesar 71% sehingga dengan adanya hasil penelitian tersebut media ini dapat diterapkan dengan baik pada pembelajaran.⁶

Maka dari itu, melihat pada kegiatan pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 menggunakan pehafalan manual dalam operasi hitung pembagian dinilai kurang efektif dan memiliki keterbatasan dalam memahami materi. Adanya media permainan *Multiply Cards* sebagai solusi dari calon peneliti diharapkan dapat mampu memudahkan peserta didik memahami pembelajaran operasi hitung pembagian yang dinilai menambah daya tarik minat belajar, dari permasalahan di atas maka calon peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Multiply Cards* Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun Pelajaran 2024/2025"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

⁶ Fitriya Amalia, "Pengembangan Permainan *Multiply Cards* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Operasi Hitung Perkalian Pada Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Ulum Krian Pasuruan" (UIN kiai haji ahmad sidiq, 2023), 47, http://digilib.uinkhas.ac.id/31848/1/Tanti_Arsy_Asrana_T20191212.pdf.

1. Bagaimanakah kelayakan dari media pembelajaran *Multiply Card* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Multiply Card* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2024/2025.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Peneliti akan menciptakan desain produk berupa media *Multiply Card* untuk digunakan dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2024/2025.
2. Peneliti akan membuat pretest dan posttest dalam materi bilangan cacah sampai 100 kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2024/2025.

Dalam upaya mengevaluasi sejauh mana efektivitas pengembangan media *Multiply Card* dalam Pembelajaran matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2024/2025.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media yang telah dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Multiply card* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam matematika untuk siswa kelas IV di Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember. Media ini dirancang sesuai dengan pembelajaran matematika, dengan memiliki alat peraga berupa akrilik berbentuk trapesium yang dilengkapi dengan warna

warni yang menarik. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan hasil belajar yang memuaskan.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Multiply Card* sebagai media pembelajaran matematika terhadap siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember adalah:

1. Petunjuk : siswa dapat menggunakan petunjuk umum sebagai panduan untuk menggunakan media secara berurutan, serta terdapat petunjuk khusus yang digunakan dalam pelaksanaan percobaan.
2. Materi : siswa didorong untuk menggali pemahaman materi melalui media tersebut.
3. Alat dan bahan : media *Multiply Card* berukuran 65 X 48 cm. media *Multiply Card* ini terbuat dari triplek dilapisi seng almunium dan didasari oleh kertas foto yang didesain di canva, untuk menjadi papan kotak persegi panjang tersebut, Terdapat kayu usuk untuk pembatas peletakan media itu, terdapat juga 8 kotak yang terbuat dari akrilik yang sudah didesain di canva dan untuk tempelannya menggunakan magnet setelah itu kotak tersebut ditempel di papan. siswa dapat memanfaatkan peralatan dan bahan yang telah disiapkan untuk melaksanakan percobaan.
4. Hakikat matematika: matematika bukan hanya alat hitung, tetapi juga ilmu yang sistematis, logis, dan abstrak. Matematika memiliki peran penting dalam memahami alam semesta serta memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupan.

5. Unik : dalam hal keunikan media tersebut dapat meningkatkan minat siswa untuk berhitung, sehingga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam penggunaan media *Multiply Card* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan, peserta didik akan lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap membosankan. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif. Diharapkan bahwa dengan pengembangan media ini, peserta didik tidak lagi merasa bosan dalam mempelajari matematika, melainkan justru menyukai mata pelajaran tersebut. Selain itu, diharapkan media ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika secara maksimal.

Bagian ini seringkali disalah artikan dengan tujuan penelitian dan pengembangan. Tujuan penelitian dan pengembangan menggambarkan usaha untuk mencapai keadaan yang ideal, sementara pentingnya penelitian dan pengembangan menjelaskan argumen mengapa perubahan dari keadaan nyata ke keadaan ideal diperlukan. Dengan kata lain, pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan alasan mengapa masalah yang ada harus dipecahkan dengan mendesak.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran adalah sebagai sarana pendukung dalam penyampaian

materi sehingga membantu siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran dengan media dapat mencapai hasil optimal apabila pendidik mampu memilih dan menggunakan media dengan tepat serta sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, peran media harus dimaksimalkan agar dapat memberikan manfaat kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang media *Multiply Cards* materi pembagian, memberikan ide pemikiran dan memperbanyak informasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Memudahkan peserta didik dalam menghitung pembagian
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan
- 3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

b. Bagi Guru

Menjadi pedoman bagi guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran bagi lembaga sekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian dan pengembangan media *multiply card* dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran *multiply card* pada materi pembagian untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember adalah:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran *multiply card* pada materi pembagian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik pada pelajaran matematika terutama pada materi pembagian dan juga dapat memudahkan peserta didik dalam menghitung pembagian.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan diantaranya:

- a. Media *multiply card* dalam penelitian ini hanya memiliki empat warna saja.
- b. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari.

- c. Masih menggunakan warna yang kurang beragam, cara bermainnya hanya terdapat disatu titik saja.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian/istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mendefinisikan beberapa kajian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Multiply Card* pada mata pelajaran matematika sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang kemudian diuji tingkat keefektifannya. Produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Media sendiri dapat diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan, dengan materi yang diterima berupa pesan instruksional, dan tujuan yang ingin dicapai adalah tercapainya proses belajar. Pengembangan media merupakan proses untuk meningkatkan kualitas suatu konsep dalam menyampaikan informasi sehingga proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

2. Media *Multiply Card*

Multiply Card adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembagian dengan lebih interaktif. Media ini biasanya berbentuk kartu yang berisi angka atau soal pembagian, yang dapat digunakan dalam berbagai permainan edukatif.

Dalam konteks pembagian matematika, *Multiply Card* berfungsi untuk:

- a. Membantu Pemahaman Konsep, Dengan menggunakan kartu yang berisi pasangan bilangan, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antara perkalian dan pembagian. Misalnya, jika kartu menunjukkan bahwa $24 \div 6 = 4$ atau $24 \div 4 = 6$.
- b. Menjadikan pembelajaran lebih menarik, dibandingkan dengan metode hafalan biasa, menggunakan kartu ini bisa membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Guru dapat mengubahnya menjadi permainan kuis atau tantangan kelompok.
- c. Mempermudah latihan soal, kartu ini bisa digunakan untuk latihan mandiri atau berpasangan. Siswa dapat menarik kartu secara acak dan mencoba menyelesaikan operasi pembagian yang diberikan.
- d. Meningkatkan Daya Ingat Siswa, Dengan penggunaan berulang dalam aktivitas yang menyenangkan, siswa lebih mudah mengingat faktor pembagian.

Dengan adanya *Multiply Card*, pembelajaran matematika, terutama dalam konsep pembagian, menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Mata Pelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari angka, pola, struktur, ruang, dan perubahan dengan menggunakan logika dan pemikiran sistematis. ilmu ini mencakup berbagai cabang seperti aritmetika (perhitungan dasar), aljabar, geometri, statistika, dan kalkulus. dan

memiliki manfaat yaitu dalam kehidupan sehari-hari membantu dalam perhitungan keuangan (misalnya belanja, menabung), digunakan dalam teknologi, sains, dan rekayasa, membantu dalam pemecahan masalah dan berpikir kritis, diterapkan dalam bidang statistik dan data, seperti analisis bisnis dan penelitian. jadi, matematika bukan hanya soal angka, tetapi juga tentang cara berpikir dan menyelesaikan masalah dengan logis dan terstruktur.

4. Pembagian

Pembagian dalam matematika adalah salah satu operasi dasar yang digunakan untuk membagi suatu bilangan dengan bilangan lainnya. Dalam pembagian, kita mencari berapa kali angka tertentu penyebut dapat dimasukkan ke dalam angka bilangan yang akan dibagi. Pembagian juga bisa melibatkan bilangan pecahan atau desimal, tergantung pada konteks operasi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KAJIAN PUSTAKA

valid, menghasilkan pembelajaran *flash card* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini yang praktis dan efektif untuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah guru dan 10 orang anak di TK Negeri Idhata Bantaeng. Pengelolaan data dengan observasi, wawancara, kuesioner/ angket, dokumentasi dan instrument penilaian yang terdiri dari lembar validasi, dan angket respon guru. Data hasil penelitian pengembangan diuraikan menjadi gambaran analisis kebutuhan yang dalam Media Pembelajaran *Flash Card* terlihat dari karakteristik anak dan studi literature yang didalamnya dilihat kondisi guru, keadaan anak, kondisi ruangan, fasilitas sekolah dan media pembelajaran masih dianggap perlu diberikan pembaharuan pembelajaran, rancangan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini terdiri atas rancangan media permainan, rancangan perangkat pembelajaran, merancang format penilaian, dan buku panduan, tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran flash card berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini menunjukkan kriteria keefektifan.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini media pembelajaran sama sama menggunakan media kartu, dan sama sama menggunakan metode penelitian R&D (*research and development*). Sedangkan perbedaannya adalah lingkup kelas, nama media.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khairun Nisa dalam skripsinya pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Permainan *Multiply Card* Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV SDN Demak Ijo”⁹ Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *multiply cards* dengan mata pelajaran dengan menggunakan metode pengembangan *research and development* (R&D) yang sudah dimodifikasi tanpa menggunakan produksi massal dengan alasan bahwa media pengembangan *multiply card* tidak digunakan untuk umum melainkan hanya untuk keperluan penelitian dan bersifat khusus diterapkan pada siswa kelas IV SDN Demak Ijo.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran *Multiply Card* Mata Pelajaran Matematika Materi kelipatan suatu bilangan untuk siswa kelas IV SDN Demak Ijo. Jenis penelitian menggunakan metode pengembangan *research and development* (R&D) dengan uji kelayakan menggunakan instrumen pengumpulan data. Sampel yang dipilih untuk penelitian yaitu kelas IV. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi, sudah mencapai nilai rata-rata mencapai ketuntasan belajar 75 secara individu dan ketuntasan klasikal 41,84%.

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan adalah 41,84% rata-rata klasikal dan 75 nilai per individu yang berarti penelitian *Multiply card* sebagai Media pembelajaran di kelas IV SDN Demak Ijo

⁹ Khairunnisa, “Pengembangan Permainan *Multiply Cards* Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2021): 32.

layak dan dapat digunakan *alternative* media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini media pembelajaran sama sama menggunakan media *Multiply card*, lingkup kelas, Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi, dan sama sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research And Development*). Sedangkan perbedaannya adalah di materi perkalian dan media nya berbentuk trapezium.

3. Penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media *multiply card* pada pembelajaran oprasi bilangan bulat di Sekolah Dasar"¹⁰ ditulis oleh Tri Febriana Dila pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Media *Multiply Card* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat di Sekolah Dasar dan menilai tingkat keefektifan media *multiply card* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 101870 Desa Sena. sampel penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 101870 dengan jumlah 28 Siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket yang dibagikan ke semua siswa dan ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan perhitungan validasi, realibilitas dan uji hipotesis T. Hasil penelitian ini adalah berdasarkan hasil

¹⁰ Tri Febriana Dilla and Sukmawarti, "Pengembangan Media *Multiply Cards* Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 218.

analisis statistik *inferensial* dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai sebesar 42.435. Dengan frekuensi (dk) sebesar $28 - 1 = 27$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh = 1,571. Oleh karena itu $>$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol () ditolak dan hipotesis alternative () diterima, dan pada test diperoleh nilai SIG adalah sebesar 0,000 yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran *multiply card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI SDN 101870 Desa Sena, yang beralamatkan Jl. Batang Kuis, Bangun Sari Baru, Tj. Morawa, Kabupaten Deli Serdang. Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *multiply card* sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan, selain itu cronbach's alpha di peroleh 0,880 yang dimana cronbach's alpha $> 0,7$, maka data media *multiplies card* dianggap reliable atau valid.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini media pembelajaran sama sama menggunakan media *multiply card*, lingkup kelas, dan sama sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research And Development*). Sedangkan perbedaannya adalah di materi perkalian bilangan bulat.

4. Penelitiannya yang berjudul "*Development of Multiply Card as Multiplication Learning Media in Elementary Schools*"¹¹ ditulis oleh Evi Faujiah pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan mengembangkan

¹¹ Evi Faujiah et al., "Development of Multiply Card as Multiplication Learning Media in Elementary Schools," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 2, no. 3 (2022): 359, <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i3.768>.

permainan *Multiply Cards* sebagai media pembelajaran Matematika pada materi perkalian di Sekolah Dasar yang menarik, multikognitif, dan berbasis koneksi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas SDN Mekarsari 5 Kec II.Cimanggis Kota Depok. Alat penelitian terdiri dari instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, instrumen validasi guru dan angket respon siswa dan guru. Berdasarkan evaluasi uji validitas, hasil validasi ahli materi dinilai “sangat layak” dengan total 85% dan hasil validasi ahli media sebesar 89%, sedangkan validasi guru diperoleh dengan total 81%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *Multiply Cards* sebagai media pembelajaran perkalian di Sekolah Dasar dikategorikan "sangat mungkin". Artinya media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran operasi perkalian hitung di Sekolah Dasar.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini media pembelajaran sama sama menggunakan media *multiply card*, lingkup kelas, dan sama sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research And Development*). Sedangkan perbedaannya adalah di materi perkalian.

5. Penelitiannya yang berjudul ”Pengembangan Permainan *Multiply Cards* Sebagai Media Pembelajaran dalam operasi hitung perkalian pada peserta

didik kelas IV MI Miftahul Ulum Krian Pasuruan "¹² ditulis oleh Fitriya Amalia pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menguji praktikalitas permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran mampu mempermudah kegiatan pembelajaran, dan untuk menguji kelayakan permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran dalam operasi hitung pada peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Krian Pasuruan. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *research and development* (r&d) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini mengacu pada model penelitian ADDIE (*analyze, design, develop, implementation, dan evaluation*) yang dikembangkan Robert Maribe Branch tahun 1975. Model pengembangan ADIIE ada 5 tahapan, pertama tahap *analyze* yaitu analisis masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran operasi hitung perkalian. Kedua tahap *design* yaitu rancangan awal media pembelajaran. Ketiga tahap *developen* yaitu pengembangan produk yang sudah dirancang melalui validasi dari para ahli dan menghasilkan produk akhir media pembelajaran yang siap diuji cobakan. Keempat tahap *implementation* yaitu media pembelajaran yang sudah dikembangkan dilakukan uji coba kepada peserta didik sehingga akan diketahui kelayakan dari penggunaan media yang dibuat. Kelima tahap *evaluation*, hasil penilaian terhadap media yang telah diterapkan dapat diketahui kualitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat layak dijadikan sebagai media

¹² Fitriya Amalia, "Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Dalam Operasi Hitung Perkalian Pada Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Ulum Krian Pasuruan," 4.

pembelajaran. Penilaian media didasarkan para ahli validasi dan peserta didik, yakni ahli media 1 (98%, sangat layak), ahli media 2 (82%, sangat layak), ahli materi 1 (87%, sangat layak), ahli materi 2 (100%, sangat layak), sehingga rata-rata para ahli 91% (sangat layak), guru Matematika (87%, sangat layak), serta terakhir peserta didik (96%, sangat layak). Sehingga bisa disimpulkan bahwa media permainan *multiply card* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV MI Miftahul Ulum Krian Pasuruan.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini media pembelajaran sama sama menggunakan *multiply card*, lingkup kelas, dan sama sama menggunakan metode penelitian r&d (*research and development*). Sedangkan perbedaannya adalah materi perkalian.

Tabel 2.1
Tabel Persamaan dan Perbedaan

No	Nama	Judul, tahun	Persamaan	perbedaan
1	2	3	4	5
1	Sumiati	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Negeri Idhata Bantaeng	a. Metode penelitian R&D (<i>Research And Development</i>). b. Mediana menggunakan bahan dari kartu	a. Media pembelajaran <i>flash card</i> b. Lingkup kelas c. Untuk materi yang diterapkan yaitu pengenalan huruf sedangkan materi yang diambil peneliti yaitu pembagian bilangan cacah
2	Khairun Nisa	Pengembangan Permainan <i>Multiply</i>	a. Media pembelajaran	a. Untuk materi yang diterapkan yaitu

		Card Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas Iv Sdn Demak Ijo	media <i>multiply card</i> b. Lingkup kelas IV c. Metode penelitian R&D (<i>Research And Development</i>). d. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi	pelajaran matematika materi perkalian sedangkan materi yang diambil peneliti yaitu pembagian bilangan cacah b. Medianya menggunakan bahan dari kartu sedangkan peneliti menggunakan bahan akrilik
3	Tri Febriana Dila	Pengembangan Media <i>Multiply Card</i> Pada Pembelajaran Operasi Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar	a. Media pembelajaran media <i>multiply cards</i> b. Lingkup kelas c. Metode penelitian R&D (<i>Research And Development</i>).	a. Untuk materi yang diterapkan yaitu pelajaran matematika materi oprasi bilangan bulat sedangkan materi yang diambil peneliti yaitu pembagian bilangan cacah b. Medianya menggunakan bahan dari kartu sedangkan peneliti menggunakan bahan akrilik
4	Evi Faujiah	<i>Development Of Multiply Card As Multiplication Learning Media In Elementary Schools</i>	a. Media pembelajaran media <i>multiply cards</i> b. Lingkup kelas c. Metode penelitian R&D (<i>Research And Development</i>).	a. Untuk materi yang diterapkan yaitu pelajaran matematika materi perkalian sedangkan materi yang diambil peneliti yaitu pembagian bilangan cacah b. Medianya menggunakan bahan dari kartu sedangkan peneliti menggunakan bahan akrilik
5.	Fitriya Amalia	Pengembangan Permainan <i>Multiply Card</i> Sebagai Media	a. Media pembelajaran media <i>multiply cards</i>	a. Untuk materi yang diterapkan yaitu pelajaran matematika materi perkalian

		Pembelajaran Dalam Operasi Hitung Perkalian Pada Peserta Didik Kelas IV Mi Miftahul Ulum Krian Pasuruan	b. Lingkup kelas c. Metode penelitian R&D (<i>Research And Development</i>) cara pengumpulan data menggunakan kualitatif dan kuantitatif	sedangkan materi yang diambil peneliti yaitu pembagian bilangan cacah b. Mediana menggunakan bahan dari kartu sedangkan peneliti menggunakan bahan akrilik
--	--	---	--	---

Berdasarkan tabel penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian terbaru, yaitu: keduanya mengembangkan media *multiply card*, menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan penelitian tindakan kelas. Namun, perbedaan utamanya terletak pada model pengembangan yang digunakan, bahan dasar pembuatan media dan fokus permasalahan yang diteliti.

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Multiply Card* Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun Pelajaran 2024/2025 merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini tidak hanya memfokuskan untuk meningkatkan keterampilan saja akan tetapi juga fokus untuk mengembangkan media *multiply card* yang sebelumnya pernah ada.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media

a. pengertian pengembangan

Pengembangan adalah serangkaian langkah atau proses yang digunakan untuk memperbaiki atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya. Metode ini digunakan untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan produk yang telah dibuat. Pengembangan tidak hanya sebatas menciptakan produk, tetapi juga bertanggung jawab terhadap produk yang telah dibuat.¹³ Menurut *Borg & Gall*, pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pendidikan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diinterpretasikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dengan tujuan pendidikan. Media juga memiliki sifat yang dapat meyakinkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dari audiens atau siswa untuk mendorong proses pembelajaran. Media merupakan bagian integral yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, dan berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara pendidik dan peserta didik.¹⁴ Menurut Oemar Hamalik, media adalah

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pendidikan*, Alfabeta, edisi pert (Bandung: Alfabeta, 2021), 45.

¹⁴ Rima Wati EGA, *Ragam Media Pembelajaran*, edisi 1 (jakarta: Kata Pena, 2016), 2–3.

teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran.¹⁵

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen, seperti tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang melibatkan masyarakat dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik berperan sebagai pembelajar sementara pendidik berperan sebagai fasilitator.¹⁶

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang berfungsi untuk menyampaikan materi instruksional kepada siswa dan memotivasi mereka dalam proses belajar. Sumber belajar terdiri dari berbagai komponen yang mendukung pembelajaran siswa, termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup semua hal yang tersedia untuk membantu individu dalam belajar dan menunjukkan kemampuan serta kompetensinya. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam komunikasi antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan dan informasi. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun dalam kelompok.¹⁷

¹⁵ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), 12.

¹⁶ Shoffan Shoffa, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (bojonegoro: CV.Argapana Media, 2021), 6.

¹⁷ EGA, *Ragam Media Pembelajaran*, 3–5.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau sebagai materi pembelajaran, dengan tujuan untuk membangkitkan minat, perhatian, perasaan, dan pemikiran peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran menurut Sumarti adalah sebagai berikut: pertama, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak, serta menunjukkan langkah-langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dikembangkan pada peserta didik. Kedua, memberikan pengalaman belajar yang beragam dan berbeda sehingga dapat membangkitkan minat belajar pada peserta didik.

Dalam media pembelajaran, guru tidak hanya memberikan penjelasan secara lisan, tetapi juga dapat menggunakan gambar, video, teks, dan suara. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media pembelajaran dapat menyajikan contoh konkret mengenai sikap-sikap atau keterampilan yang ingin ditanamkan pada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik untuk menggunakan dan mengoperasikan media tersebut, sehingga dapat membentuk sikap positif dan perkembangan keterampilan dalam penggunaan teknologi. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menciptakan situasi

belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan daya tahan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.¹⁸

d. Syarat Pemilihan Media Pembelajaran

Syarat pemilihan media pembelajaran sangat penting agar proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien. Berikut adalah beberapa syarat pemilihan media pembelajaran:

1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media yang dipilih harus mendukung tercapainya tujuan instruksional yang telah dirumuskan.

2) Sesuai dengan materi pembelajaran

Media harus relevan dengan isi atau topik yang akan disampaikan, agar pesan tersampaikan dengan jelas.

3) Sesuai dengan karakteristik peserta didik

Pertimbangkan usia, tingkat pendidikan, minat, kebutuhan, serta kemampuan awal peserta didik.

4) Sesuai dengan metode pembelajaran

Media harus sejalan dengan pendekatan atau strategi yang digunakan, seperti diskusi, ceramah, atau praktik langsung.

5) Efisien dan efektif

Media harus dapat digunakan dengan mudah, tidak memakan waktu terlalu banyak, dan mampu mencapai hasil yang diinginkan.

¹⁸ Ade Sri Madona Hasnul Fikri, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF*, ed. Hendrizal, edisi 1 (yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018), 12.

6) Tersedia dan mudah diakses

Media yang dipilih sebaiknya mudah diperoleh, baik secara fisik maupun digital, dan tidak memerlukan peralatan yang sulit didapat.

7) Menarik dan interaktif

Media sebaiknya mampu menarik perhatian dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

8) Dapat digunakan ulang (*reusable*)

Media idealnya bisa digunakan berkali-kali tanpa harus mengeluarkan biaya besar setiap kali.¹⁹

e. Landasan Media Pembelajaran

Beberapa dasar media pembelajaran meliputi hal-hal berikut: Dasar psikologis, dasar psikologis penggunaan media pembelajaran adalah alasan atau alasan mengapa media pembelajaran digunakan berdasarkan kondisi siswa dan bagaimana proses belajar terjadi. Meskipun ada pandangan yang berbeda tentang belajar dan bagaimana belajar itu terjadi, dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses yang mengakibatkan perubahan perilaku melalui pengalaman. Perubahan perilaku tersebut bisa berupa peningkatan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan perubahan sikap seseorang setelah belajar. Pengetahuan dan pengalaman diperoleh melalui indera siswa, oleh karena itu rangsangan (menurut teori *Behaviorisme*) atau informasi (menurut teori Kognitif) diperlukan agar respons terhadap

¹⁹ Mohamad Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 415, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.

rangsangan atau informasi yang telah diproses dapat menghasilkan pembelajaran.

Landasan historis media pembelajaran adalah dasar penggunaan media pembelajaran yang dipandang dari sejarah konsep dan istilah penggunaan media dalam pembelajaran. Perkembangan konsep media pembelajaran dimulai dengan munculnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual sekitar tahun 1923. Dalam konsepsi pengajaran visual ini, alat bantu visual seperti gambar, model, benda, atau alat lainnya digunakan untuk memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa. Kemudian, konsep pengajaran visual berkembang menjadi "*audio visual instruction*" atau "*audio visual education*" sekitar tahun 1940. Pada sekitar tahun 1945, beberapa variasi nama muncul seperti "*audio visual materials*", "*audio visual methods*", dan "*audio visual devices*". Inti dari konsep ini adalah penggunaan berbagai alat bantu oleh guru untuk mentransfer gagasan dan pengalaman kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran.

Landasan empiris, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara interaksi pengguna media pembelajaran dan karakteristik siswa dalam menentukan hasil belajar mereka. Dengan kata lain, siswa akan mengalami peningkatan signifikan dalam pembelajaran jika mereka menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik mereka. Siswa dengan gaya belajar visual akan mendapatkan manfaat lebih dari penggunaan media visual, seperti film, video, gambar, atau diagram. Di sisi lain, siswa dengan gaya belajar auditori akan mendapatkan manfaat lebih

dari penggunaan media pembelajaran auditori, seperti rekaman, radio, atau ceramah dari guru. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih jenis media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik individual siswa, bukan hanya berdasarkan preferensi atau kesenangan guru. Selain itu, ada sejumlah kriteria lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, langkah-langkah untuk menghindari plagiasi adalah dengan mengubah struktur dan gaya penulisan, serta menggunakan sinonim dan frasa yang berbeda.

Landasan teknologi berpendapat bahwa teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktik dalam merancang, mengembangkan, mengelola, dan mengevaluasi proses serta sumber belajar. Teknologi pembelajaran dapat dijelaskan sebagai proses kompleks dan terpadu yang melibatkan individu, prosedur, konsep, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola kegiatan belajar yang terstruktur. Dalam rangka menghindari plagiasi, diharapkan untuk mengubah struktur dan gaya penulisan, serta menggunakan sinonim dan frasa yang berbeda.²⁰

Berdasarkan hal tersebut, prinsip penyesuaian jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik semakin kokoh. Sebaiknya, pemilihan dan penggunaan media tidak boleh berdasarkan preferensi atau kesenangan guru, tetapi harus

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, edisi dua (yogyakarta: Gava Media, 2016), 370.

dipertimbangkan berdasarkan kesesuaian media tersebut dengan karakteristik peserta didik.

f. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Bretz mencakup media cetak, media audio, media semi gerak, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, media audio visual gerak. Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad terdiri dari benda nyata, bahan yang tidak diproyeksikan, rekaman audio dalam bentuk kaset atau piringan, gambar diam yang diproyeksikan, gambar bergerak yang diproyeksikan, dan gabungan media. Terakhir, klasifikasi media menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth meliputi media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

g. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penuh konsentrasi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Media pembelajaran juga memberikan stimulus dalam kegiatan belajar siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran telah memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat memicu antusiasme siswa dalam proses belajar. Guru menggunakan media pembelajaran untuk memperbarui semangat siswa terhadap hal-hal baru setiap harinya. Media pembelajaran membantu memperkuat pengetahuan dan pemahaman siswa serta menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi, seperti fungsi perhatian, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai keempat fungsi media pembelajaran tersebut secara jelas, bias dilihat melalui uraian sebagai berikut :

a) Atensi

Atensi adalah fungsi utama dari media pembelajaran, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar mereka dapat fokus pada materi pembelajaran yang ditampilkan atau disertakan dalam teks materi pembelajaran.

b) Afektif

Afektif adalah salah satu peran dari media pembelajaran yang dapat diamati dari tingkat kenyamanan siswa saat belajar atau membaca teks yang mengandung gambar.

c) Kognitif

Kognitif adalah salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari penampilannya

d) Kompensatoris

Kompensatoris adalah salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat diamati dari hasil penelitian.²¹

h. Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen utama, yaitu guru sebagai pengirim pesan, peserta didik sebagai penerima pesan, dan materi pembelajaran sebagai komponen peserta didik. Dalam proses pembelajaran, seringkali terjadi kegagalan komunikasi, di mana materi yang disampaikan oleh guru tidak optimal diterima oleh peserta didik. Penggunaan informasi yang hanya melalui bahasa lisan dapat menyebabkan verbalisme dan kesalahan persepsi.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa keunggulan, antara lain: lebih menarik, materi pembelajaran yang disampaikan dengan jelas, peserta didik tidak mudah bosan, peserta didik dapat lebih aktif, memotivasi peserta didik, merangsang kepekaan peserta didik, dan mendorong terjadinya interaksi langsung.²²

i. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan saat kegiatan belajar mengajar. Prinsip tersebut meliputi penggunaan media untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan memastikan media pembelajaran

²¹ EGA, *Ragam Media Pembelajaran*, 11.

²² EGA, 4.

digunakan dengan benar untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik. Yang harus di perhatikan :

- a. Media yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Media yang diajarkan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di ajarkan.
- c. Media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kondisi peserta didik
- d. Media pembelajaran yang diterapkan harus efektif dan efisien.
- e. Media pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya.²³

j. Macam Macam Media

Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan.²⁴ Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, misalnya: Jika dipelajari lebih lanjut, akan ditemukan banyak jenis media yang telah dikembangkan oleh para pendidik dalam konteks pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, seperti:

- a) Media cetak.
- b) Audio.
- c) Visual.
- d) Multimedia.

²³ Dr H Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan," 2006, 173.

²⁴ Rahardjo Sadiman, "Haryono, & Rahardjito. 2012," *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, n.d., 19.

e) Media pemran.

f) Komputer dan jaringan.

1) Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran.

Menurut Sadiman, walaupun tujuan dan kontennya sudah diketahui, ada faktor-faktor lain yang perlu dipertimbangkan, seperti karakteristik siswa, strategi pembelajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber daya, serta prosedur penilaian. Selain itu, juga perlu mempertimbangkan media yang akan digunakan, harga yang sesuai, waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkannya, dan format yang disukai oleh pengguna, seperti siswa dan guru. Secara umum, pemilihan media pembelajaran dapat dipertimbangkan dengan memperhatikan beberapa faktor sebagai berikut :

a) Objektivitas

Para pendidik sebaiknya menghindari unsur subjektivitas dalam memilih media pembelajaran. Ini berarti, dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik tidak boleh memilih berdasarkan kehendak dan kesenangan pribadi mereka. Untuk menghindari hal tersebut, pendidik sebaiknya meminta pandangan atau saran dari rekan sejawat atau melibatkan peserta didik dalam proses pemilihan media pembelajaran.

b) Program pengajaran

program pengajaran yang akan diberikan kepada peserta didik harus selaras dengan kurikulum yang telah ditetapkan, baik dari segi struktur, konten, maupun kedalaman materi. Namun, terkecuali jika program

tersebut hanya digunakan sebagai pengisi waktu senggang atau waktu luang semata.

c) Sasaran program

Para peserta didik menjadi target program yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran. Dalam situasi dan tingkat usia tertentu, peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, termasuk daya imajinasi, cara berpikir, dan daya tahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.

d) Situasi dan kondisi

Yang dimaksud dengan situasi dan kondisi ini adalah keadaan sekolah peserta didik yang akan mengikuti pelajaran.

e) Kualitas teknik

Kualitas teknik media pembelajaran harus dipertimbangkan agar sesuai dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan

f) Efektifitas dan Efisiensi Penggunaan

Keefektifan berkaitan dengan hasil yang ingin dicapai, sementara efisiensi berkaitan dengan proses untuk mencapai hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana peserta didik dapat mengambil manfaat secara optimal dari

media tersebut. Sementara itu, efisiensi melibatkan penggunaan waktu, tenaga, dan biaya seminimal mungkin untuk mencapai tujuan tersebut.²⁵

2) Media *Multiply Card*

a. Pengertian Media *Multiply Card*

Permainan *Multiply Cards* berupa strategi pembelajaran yang difungsikan sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran adalah sebuah kumpulan kartu yang bertuliskan operasi hitung pembagian. pentingnya pembelajaran menggunakan permainan *multiply cards* ini agar dapat menarik perhatian peserta didik, keaktifan, dan keterampilan siswa. Media ini dibuat dari suatu akrilik berukuran 15 x 9 x 4 cm yang membentuk trapesium dengan warna berbeda. Dalam setiap sisi trapesium terdapat operasi pembagian maupun hasilnya yang nantinya dipasangkan oleh peserta didik.

b. Cara Menggunakan Media *Multiply Card*

Berikut cara menggunakan media pembelajaran *multiply card*:

1. Menjelaskan materi mengenai pembagian terlebih dahulu.
2. Memberikan pertanyaan pembagian
3. Mengambil kartu akrilik sesuai soal yang diberikan guru.
4. Kemudian menaruh kartu di media *multiply card* tersebut.

²⁵ Ihsana El Khuluqo, *Belajar Dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Metode Dan Amplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran* (yogyakarta: Pustaka Pembelajaran, 2017), 262.

5. Dan siswa mencocokkan soal dan jawaban, sehingga dapat merangkai dengan jawaban yang tepat.

c. Kelebihan Permainan *Multiply Cards* Sebagai Media Pembelajaran

Permainan *multiply card* sebagai media pembelajaran dapat digunakan berkali-kali dalam kurun waktu yang lama sehingga kartu-kartu yang digunakan tidak perlu diganti dalam waktu dekat. dan interaksi yang tercipta antara pendidik dan peserta didik permainan *multiply card* sebagai media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih ke arah keaktifan peserta didik, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak terpaku hanya kepada pendidik melainkan keduanya sama-sama berinteraksi.

d. Kekurangan Permainan *Multiply Card* Sebagai Media Pembelajaran

Tidak adanya video permainan *multiply card* sebagai media pembelajaran berupa kartu-kartu permbagian yang ditempelkan pada papan sehingga perlu perhatian bagi peserta didik selama menggunakan media agar pembelajaran yang disampaikan berjalan dengan baik. visual yang terbatas permainan *multiply cards* sebagai media pembelajaran berupa kumpulan kartu berisi operasi hitung pembagian yang dimana fokusnya terletak pada materi. Visual pada papan hanya sebatas gambar untuk menarik perhatian peserta didik. materi pembagian yang beragam permainan *multiply card* sebagai media pembelajaran mengusung materi operasi hitung pembagian bilangan cacah.

3) Mata Pelajaran Matematika

Secara bahasa matematika berasal dari kata lain *mtahematika*, yang pada mulanya berasal dari kata Yunani *mathematika* yang berarti mempelajari. Kata matematika berasal dari kata *methema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *math* digabungkan dengan kata yang hampir mirip *mathin* atau *mathnein*, yang artinya belajar (berpikir). Jadi matematika berarti pengetahuan yang diperoleh dengan cara berpikir (inferensi) dimulai dari asal kata. Matematika lebih menekankan pada rasio (penalaran), bukan hasil eksperimen atau pengamatan matematis yang dilakukan oleh pikiran manusia mengenai ide, proses, dan penalaran.

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antar hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan-hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu.²⁶

a. Materi Pembagian Bilangan Cacah

Bilangan adalah satuan sistem matematika yang dapat ditambah, dikurangi, dibagi, atau dikalikan, tetapi bukan merupakan simbol atau lambang. Bilangan juga dapat memberikan keterangan mengenai banyaknya anggota himpunan.

Bilangan cacah adalah himpunan bilangan bulat yang nilainya tidak negatif yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, dst. Anggota bilangan ini didefinisikan

²⁶ Herman Hudoyo, "Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika, Malang," *Fakultas MIPA Universitas Negeri Malang*, 2003, 125.

sebagai himpunan bilangan asli yaitu 1, 2, 3, 4, 5, .. dst ditambah 0. Ciri utama dari bilangan cacah adalah nilainya selalu positif dan memiliki angka 0. Adapun definisi bilangan cacah lainnya yaitu:

- 1) Himpunan bilangan bulat yang tidak negatif, yaitu $\{0, 1, 2, 3, \dots\}$.
- 2) Himpunan bilangan asli ditambah 0. Jadi, bilangan cacah harus bertanda positif. Himpunan bilangan cacah : $C = \{0, 1, 2, 3, 4, \dots\}$ ²⁷

Pembelajaran matematika sangat erat kaitannya dengan operasi bilangan dan aritmatika baik penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Salah satunya pada bab bilangan cacah ini tidak hanya pengoperasian penjumlahan dan pengurangan saja melainkan terdapat juga pengoperasian perkalian dan pembagian dalam bilangan cacah ini. Perkalian adalah operasi matematika yang melibatkan angka dan dianggap sebagai salah satu dari empat operasi aritmatika dasar, selain penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Selain itu, perkalian diklasifikasikan sebagai konsep matematika yang bersifat abstrak.²⁸ Adapun sifat operasi hitung perkalian yaitu sebagai berikut:

1. Sifat Komutatif (Pertukaran) merupakan sebuah teknik di dalam perkalian susun bawah dengan perbedaan yang terdapat pada pemahaman akan operasi aljabar komutatif.

²⁷ Siti Nurhalisa et al., "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Materi Bilangan Cacah Kelas 2 SD/MI," *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2023): 30, <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v6i1.209>.

²⁸ Cori Alhusna et al., "Menemukan Pola Perkalian Dengan Angka 9," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)* 02, no. 01 (2020): 61.

Contoh sifat komutatif:

$$\begin{aligned} 4 \times 5 &= 5 \times 4 \\ 20 &= 20 \end{aligned}$$

2. Sifat Asosiatif (Pengelompokan) merupakan aturan yang menyatakan bahwa dalam operasi perkalian, tata letak operator tidak mempengaruhi hasil akhir. Contohnya, $(a \times b) \times c$ sama dengan $a \times (b \times c)$. Aturan ini berlaku untuk semua bilangan, baik itu bilangan bulat, pecahan, atau bilangan kompleks. Ini berbeda dengan perkalian tidak asosiatif seperti dalam operasi matriks.

Contoh sifat asosiatif:

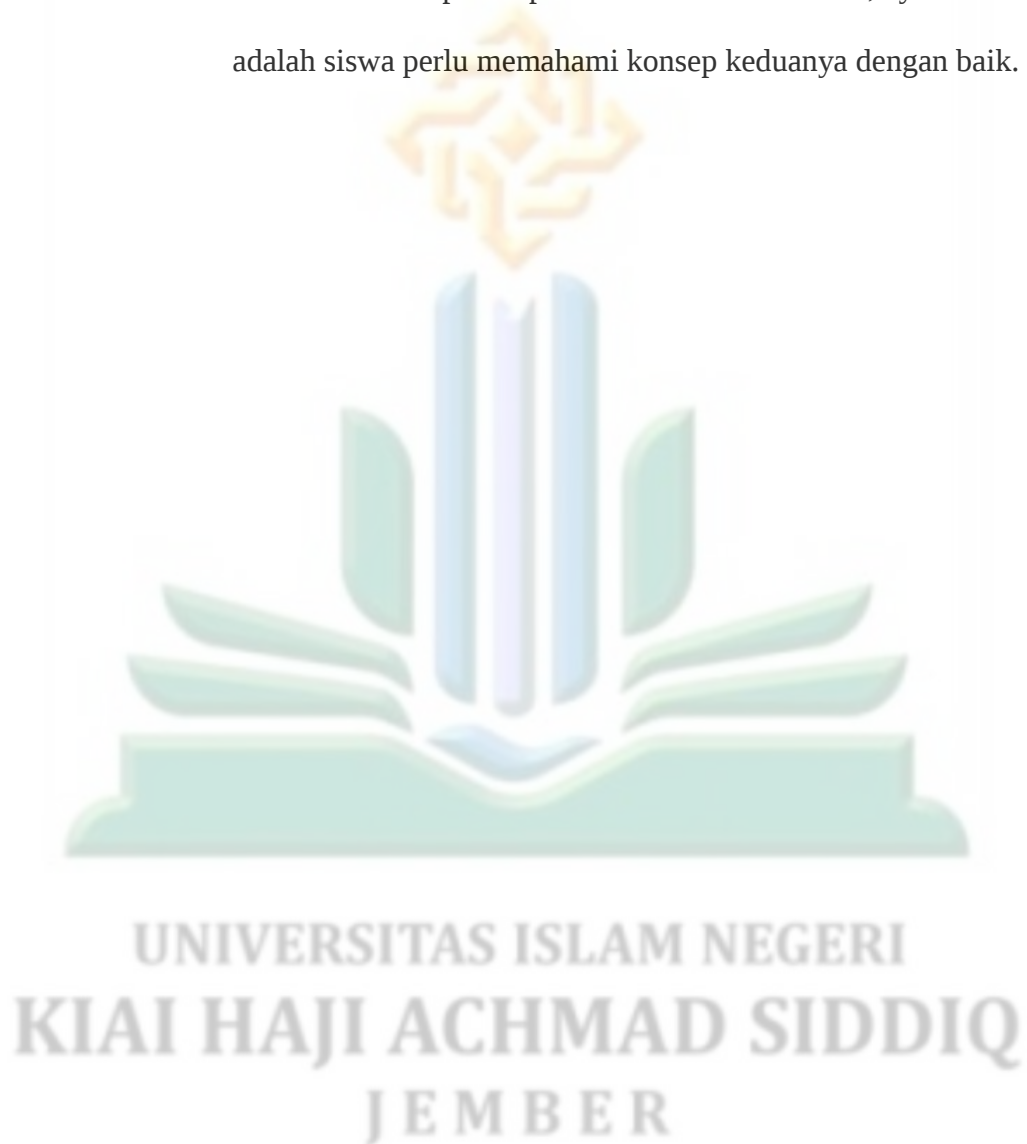
$$\begin{aligned} (2 \times 4) \times 5 &= 2 \times (4 \times 5) \\ 8 \times 5 &= 2 \times 20 \\ 40 &= 40 \end{aligned}$$

Operasi hitung pembagian didefinisikan sebagai pengurangan berulang. Pembagian adalah kebalikan dari operasi perkalian. Jika sebuah bilangan a dibagi bilangan b menghasilkan bilangan c , $(a : b = c)$ maka konsep perkalian tersebut adalah $c \times b = a$. Operasi pembagian memiliki sifat sebagaimana operasi pengurangan yaitu tidak memenuhi sifat pertukaran, sifat identitas, dan sifat pengelompokan.

Pembagian merupakan lawan dari perkalian atau disebut juga sebagai pengurangan berulang sampai habis. Syarat utama yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari konsep pembagian adalah pengurangan dan perkalian.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan

pembagian dapat dikatakan sebagai pengurangan berulang atau kebalikan dari operasi perkalian. Oleh karena itu, syarat utamanya adalah siswa perlu memahami konsep keduanya dengan baik.



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk khusus dan menguji tingkat efektivitasnya²⁹. Dalam dunia pendidikan, metode R&D banyak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, perangkat ajar, instrumen evaluasi, hingga model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Model-model pengembangan R&D sangat beragam dan masing-masing memiliki karakteristik serta tahapan yang berbeda, tergantung pada kebutuhan dan konteks penelitian. Secara umum, terdapat beberapa model penelitian dan pengembangan yang sering digunakan dalam bidang pendidikan, antara lain:

1. Model Borg and Gall Merupakan model R&D yang paling populer dan banyak digunakan dalam penelitian pendidikan. Model ini terdiri dari 10 langkah utama, mulai dari penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi, hingga penyebarluasan produk. Model ini cocok digunakan ketika peneliti ingin menghasilkan produk pembelajaran yang benar-benar diuji kelayakannya secara menyeluruh.

²⁹ Sugiyono Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D," *Bandung: Alfabeta* 11, no. 1 (2016): 2.

2. Model Dick and Carey Model ini dikenal sebagai model sistem desain pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara tujuan pembelajaran, analisis kebutuhan, pengembangan instrumen evaluasi, dan desain pembelajaran. Model ini sangat tepat jika penelitian berfokus pada perencanaan pembelajaran yang sistematis dan berbasis analisis instruksional.

3. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)

Model ini merupakan model pengembangan yang bersifat umum dan fleksibel. Lima tahap dalam model ADDIE dapat diterapkan pada berbagai produk, mulai dari modul hingga sistem pembelajaran berbasis teknologi. Model ini cocok digunakan untuk pengembangan produk yang tidak terlalu kompleks tetapi tetap melalui tahapan penting dalam R&D.

4. Model 4-D oleh Thiagarajan (Define, Design, Develop, Disseminate)

Model ini dikembangkan untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Meskipun memiliki empat tahap utama, dalam praktiknya sering hanya digunakan sampai tahap ketiga (Develop), karena tahap *Disseminate* memerlukan waktu dan sumber daya lebih besar. Model ini sangat cocok dalam pengembangan modul, LKS, atau bahan ajar lainnya.

5. Model Hannafin and Peck Model ini dikembangkan khusus untuk pengembangan perangkat lunak pembelajaran atau media berbasis komputer. Tahapannya meliputi: (1) analisis kebutuhan, (2) desain, dan (3)

pengembangan dan implementasi. Model ini sesuai untuk penelitian yang menghasilkan produk berbasis multimedia atau digital.

6. Model R2D2 (Recursive, Reflective Design and Development)
Model ini bersifat non-linear dan menekankan pada kolaborasi antara pengembang dan pengguna. Cocok untuk pengembangan yang bersifat partisipatif, seperti pengembangan kurikulum lokal atau proyek sekolah.
7. Model Kemp (Morrison, Ross & Kemp) Model ini menekankan pada kebutuhan belajar peserta didik dan merancang pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari menentukan tujuan hingga mengevaluasi hasil. Cocok untuk pengembangan desain pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan peserta didik.
8. Design-Based Research (DBR) atau Model Plomp DBR merupakan pendekatan pengembangan berbasis konteks nyata yang menekankan kolaborasi antara peneliti dan praktisi (misalnya guru). Biasanya dilakukan dalam setting kelas dengan siklus berulang untuk menyempurnakan produk. Sangat sesuai untuk penelitian pendidikan yang ingin menghasilkan dampak langsung di lapangan.

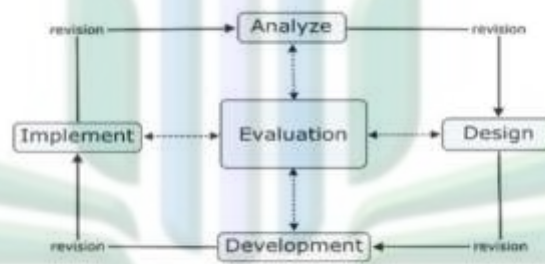
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran umum yang menyediakan proses terstruktur dalam

pengembangan materi pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.³⁰

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Rincian dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1
Alur penelitian dan pengembangan ADDIE



1. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis kebutuhan pengembangan materi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa analisis yang dilakukan meliputi:

- a. Analisis kerja: pada tahap ini, masalah pokok yang dihadapi dalam proses pembelajaran mulai diidentifikasi.
- b. Analisis siswa: analisis siswa melibatkan analisis mengenai ciri-ciri siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya.

³⁰ Kaye Shelton & George Saltman, “Applying the ADDIE Model to Online Instruction”, 2008,41.

Diakses dari <http://www.igigobal.com/viewtitlesample>

- c. Analisis fakta, konsep prinsip dan prosedur materi pembelajaran: analisis materi terkait dengan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur adalah langkah untuk mengidentifikasi materi agar sesuai dengan pengembangan materi pembelajaran yang relevan.
- d. Analisis tujuan pembelajaran: langkah yang penting untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa.

2. Desain

Proses desain melibatkan beberapa tahapan dalam pengembangan materi pembelajaran, termasuk beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Menentukan kompetensi awal dan tujuan pembelajaran

Tahap kompetensi ini mencakup kegiatan untuk mengidentifikasi kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik. Analisis kompetensi dapat dijelaskan berdasarkan pencapaian pembelajaran (CP) dan urutan tujuan pembelajaran (ATP) dalam kurikulum merdeka Matematika. Capaian pembelajaran dan urutan tujuan pembelajaran yang harus dicapai termasuk :

Tabel 2.1
Kopetensi Awal dan Alur Tujuan Pembelajaran

Kopetensi Awal	Tujuan pembelajaran
Peserta didik mampu memahami menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah sampai 100.	1. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. 2. Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika. 3. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan dengan pembilang satu dan antar-pecahan dengan penyebut yang sama.

a) Penyusunan Materi

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk fokus pada materi pembagian bilangan cacah untuk kelas IV di

Sekolah dasar tegalwangi 05 umbulsari Jember. Pemilihan ini didasari oleh kompleksitas materi pembagian. Tujuan dari pemilihan materi ini adalah untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman mendalam mengenai pembagian bilangan cacah. Penyusunan materi didasarkan pada sumber-sumber seperti buku paket peserta didik, buku pegangan guru, E-book, dan jurnal penelitian terdahulu. Bagian isi akan menjelaskan secara rinci tentang materi pembagian bilangan cacah.

Gambar 3.2
Gambar bilangan cacah

$1 : 1 = 1$	$2 : 2 = 1$	$3 : 3 = 1$	$4 : 4 = 1$	$5 : 5 = 1$
$2 : 1 = 2$	$4 : 2 = 2$	$6 : 3 = 2$	$8 : 4 = 2$	$10 : 5 = 2$
$3 : 1 = 3$	$6 : 2 = 3$	$9 : 3 = 3$	$12 : 4 = 3$	$15 : 5 = 3$
$4 : 1 = 4$	$8 : 2 = 4$	$12 : 3 = 4$	$16 : 4 = 4$	$20 : 5 = 4$
$5 : 1 = 5$	$10 : 2 = 5$	$15 : 3 = 5$	$20 : 4 = 5$	$25 : 5 = 5$
$6 : 1 = 6$	$12 : 2 = 6$	$18 : 3 = 6$	$24 : 4 = 6$	$30 : 5 = 6$
$7 : 1 = 7$	$14 : 2 = 7$	$21 : 3 = 7$	$28 : 4 = 7$	$35 : 5 = 7$
$8 : 1 = 8$	$16 : 2 = 8$	$24 : 3 = 8$	$32 : 4 = 8$	$40 : 5 = 8$
$9 : 1 = 9$	$18 : 2 = 9$	$27 : 3 = 9$	$36 : 4 = 9$	$45 : 5 = 9$
$10 : 1 = 10$	$20 : 2 = 10$	$30 : 3 = 10$	$40 : 4 = 10$	$50 : 5 = 10$

$6 : 6 = 1$	$7 : 7 = 1$	$8 : 8 = 1$	$9 : 9 = 1$	$10 : 10 = 1$
$12 : 6 = 2$	$14 : 7 = 2$	$16 : 8 = 2$	$18 : 9 = 2$	$20 : 10 = 2$
$18 : 6 = 3$	$21 : 7 = 3$	$24 : 8 = 3$	$27 : 9 = 3$	$30 : 10 = 3$
$24 : 6 = 4$	$28 : 7 = 4$	$32 : 8 = 4$	$36 : 9 = 4$	$40 : 10 = 4$
$30 : 6 = 5$	$35 : 7 = 5$	$40 : 8 = 5$	$45 : 9 = 5$	$50 : 10 = 5$
$36 : 6 = 6$	$42 : 7 = 6$	$48 : 8 = 6$	$54 : 9 = 6$	$60 : 10 = 6$
$42 : 6 = 7$	$49 : 7 = 7$	$56 : 8 = 7$	$63 : 9 = 7$	$70 : 10 = 7$
$48 : 6 = 8$	$56 : 7 = 8$	$64 : 8 = 8$	$72 : 9 = 8$	$80 : 10 = 8$
$54 : 6 = 9$	$63 : 7 = 9$	$72 : 8 = 9$	$81 : 9 = 9$	$90 : 10 = 9$
$60 : 6 = 10$	$70 : 7 = 10$	$80 : 8 = 10$	$90 : 9 = 10$	$100 : 10 = 10$

b) Menyusun Dasar Media *multiply card*

Untuk merancang dasar media *multiply card*, langkah pertamanya adalah menyiapkan almunium, akrilik dan triplek sesuai dengan materi pembagian bilangan cacah. Hal ini dilakukan untuk membuat rancangan awal pembuatan media *multiply card* agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Gambar 3.3
Proses pembuatan media



c) Rancangan Materi

Rancangan materi ini akan mencakup angka 1 sampai 100 dan disajikan dalam trapesium yang berhadapan, yang bertujuan satu trapesium yang berisi materi atau pertanyaan dan trapesium satunya berisi jawaban.

Gambar 3.4
Rancangan materi



- d) Menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama proses pengembangan

Untuk menentukan perlengkapan dan fasilitas yang diperlukan selama proses pengembangan, seperti buku paket yang digunakan sebagai panduan untuk materi pembelajaran dan beberapa bahan lain yang diperlukan

3. Development

Dalam model ADDIE, tahap pengembangan melibatkan implementasi dari rancangan produk, yang dalam hal ini adalah bahan ajar. Proses pengembangan dalam penelitian ini mencakup pembuatan dan modifikasi bahan ajar. Pada tahap pengembangan, kerangka konseptual diwujudkan menjadi produk pengembangan bahan ajar yang siap untuk diimplementasikan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dalam langkah pengembangan bahan ajar, terdapat dua tujuan utama yang perlu dicapai. Antara lain :

- a. Membuat atau memperbaiki materi pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Memilih materi pembelajaran yang paling sesuai yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Memilih bahan yang mau dibuat media *multiply card*
- d. Bahan yang dipilih merupakan bahan yang kokoh
- e. Menyiapkan alat alat dibutuhkan selama pengembangan
- f. Membuat kuesioner validasi sebelum peneliti meminta validasi dari 3 validator. Hal ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, pendapat, dan saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran.
- g. Setelah menerima evaluasi dari para ahli, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran dari tim ahli. Setelah melalui proses validasi dan produk dianggap memenuhi syarat, peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

Gambar 3.5
Pengembangan rancangan



4. Implementasi

Pada fase implementasi dalam penelitian ini, tahapannya adalah menerapkan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan dalam situasi nyata di kelas. Pendidik dan perancang program pembelajaran perlu menyadari pentingnya pemahaman terhadap proses belajar dan pembelajaran. Selama proses implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan dalam kondisi sebenarnya.

Produk penelitian yang dihasilkan tidak hanya disusun, tetapi juga diuji melalui serangkaian tahapan ilmiah seperti uji ahli, uji kelompok, uji lapangan, dan sebagainya. Hal ini bertujuan agar kevalidan dapat terukur dan teruji.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah proses yang digunakan untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.³¹

Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk menilai program pembelajaran. Secara mendasar, evaluasi dapat dilakukan melalui pemeriksaan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Tujuan dari evaluasi terhadap program pembelajaran

³¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 23, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

adalah untuk mengetahui beberapa hal, seperti sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, peningkatan kompetensi peserta didik yang merupakan efek dari partisipasi dalam program pembelajaran, serta manfaat yang dirasakan oleh lembaga sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.³² Tahap evaluasi ini bergantung pada validasi yang dilakukan oleh para ahli serta tanggapan dari guru dan peserta didik. Jika selama implementasi masih ditemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media *multiply card*, penyempurnaan akan diperlukan. Namun, jika tidak ada revisi lagi, maka media *multiply card* sudah pasti layak untuk digunakan. Tahap evaluasi ini merupakan penilaian setelah produk diimplementasikan.

a. Uji coba produk

Uji coba untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari project inovasi maupun produk yang dihasilkan. Dalam konteks ini, sering pengembang tidak bermaksud mengumpulkan data secara lengkap yang mencakup ketiganya. Bisa saja, sesuai dengan kebutuhan pengembangan, pengembang hanya melakukan uji coba untuk melihat daya tarik dari suatu produk, atau hanya melihat tingkat efisiensinya, atau

³² Nurul Huda Penggabean dan Amir Danis, *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains* (medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 73.

keduanya. Keputusan ini tergantung pada pemecahan masalah yang telah ditetapkan bagian pendahuluan: apakah pada efektivitas, efisiensi, daya tarik, atau ketiganya.³³

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *Multiply card* untuk pembelajaran matematika melibatkan dosen pembelajaran matematika sebagai ahli pembelajaran (validator), dosen ahli media sebagai validator, dan siswa kelas IV Sekolah dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember.

b. Desain uji coba

Desain percobaan merupakan representasi dari penilaian suatu produk untuk menilai kecocokan produk tersebut. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan produk yang kemudian dapat diperbaiki. Uji coba ini menerima saran dan kritik sebagai masukan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan sehingga benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

1) Subjek uji coba produk

Subjek yang terlibat dalam uji coba penelitian ini meliputi dosen validator media, dosen validator materi, guru kelas IV Sekolah dasar Tegalwangi 05 sebagai ahli pembelajaran, dan peserta didik

³³ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024) 68.

kelas IV Sekolah dasar Tegalwangi 05. Mereka semua merupakan bagian dari pengembangan media pembelajaran *multiply card* ini.

- a. Ahli media: Dosen yang ahli dalam media pembelajaran dipilih sebagai ahli media untuk penelitian ini. Dalam hal ini, peneliti memilih salah satu dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I yang juga menjadi dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
- b. Ahli materi: Dosen yang ahli dalam bidang materi dipilih sebagai validator ahli materi untuk penelitian ini. Peneliti menggunakan matematika sebagai materi, sehingga memilih seorang dosen matematika sebagai validator ahli materi. Dalam hal ini, validator ahli yang terlibat dalam penelitian adalah salah satu dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Ahmad Siddiq Jember, yaitu bapak Fikri Apriyono S.Pd., M.Pd
- c. Ahli pembelajaran: Guru kelas IV yang mengajar di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, yaitu ibu Dwi Mariyati, S.Pd merupakan ahli pembelajaran dalam konteks ini.

- d. Peserta didik: Peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Tegalsari 05 Umbulsari, yang berjumlah 10 peserta didik, menjadi subjek utama dalam penelitian ini.

2) Jenis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D), dapat digunakan sebagai landasan untuk menilai tingkat keefektifan, efisiensi, atau dihasilkan. Peneliti daya tarik dari produk yang menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

- a) Data Kualitatif : Data kualitatif yang diperoleh dari berbagai sumber, dikumpulkan menggunakan beragam teknik pengumpulan data, dan dilakukan secara berkelanjutan³⁴. Data ini berupa deskripsi dalam bentuk kalimat, termasuk kritik dan saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan, serta deskripsi pelaksanaan uji coba produk.

- b) Data Kuantitatif : Analisis data kuantitatif dilakukan setelah pengumpulan data dari semua subjek, responden, atau sumber data lain³⁵. Data ini terdiri dari informasi atau penjelasan yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang disajikan dalam bentuk bilangan atau angka. Data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, edisi 2 (Bandung: Alfabeta, 2019), 366.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development* (bandung: Alfabeta, 2022), 253.

c) Instrumen pengumpulan data

Alat ukur yang digunakan secara teratur untuk mengumpulkan data, seperti tes, kuesioner, dan panduan wawancara, merupakan instrumen penelitian yang sangat penting³⁶. Peneliti dapat menggunakan berbagai instrumen, termasuk observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

1) Observasi

Secara umum, observasi adalah kegiatan mengamati suatu objek secara langsung dengan cermat di lokasi penelitian, sambil secara sistematis mencatat informasi tentang gejala-gejala yang sedang diteliti³⁷.

Hasil dari Observasi yang peneliti lakukan adalah yang menunjukkan bahwa siswa-siswi pada proses belajar merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran yang digunakan kebanyakan masih terbatas pada buku penyajian materi yang sudah disediakan oleh sekolah. Selain itu. Permasalahan lain yang terjadi di lapangan adalah banyaknya guru yang belum mampu untuk mewujudkan sebuah pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran

³⁶ Sugiyono, 156.

³⁷ Mawardani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

secara optimal. Maka dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta dapat meningkatkan motivasi serta minat dalam proses pembelajaran.³⁸

Banyaknya tuntutan administrasi guru salah satu hal yang menyebabkan lembaga pendidikan tegalwangi 05 minim sekali dalam melakukan pengembangan media, selain itu. Dana yang ada tidak cukup untuk melakukan pengembangan media dikarenakan SD Tegalwangi 05 Umbulsari Jember merupakan Sekolah yang tidak memiliki banyak dana yang dapat digunakan diluar oprasional sekolah sehingga hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran. Tenaga pendidik di SD Tegalwangi 05 Umbulsari Jember juga bersifat terbatas dikarenakan tenaga pendidik berasal dari honorer dan hanya 2 yang memiliki sertifikasi. Hal tersebut menjadi salah satu perhatian yang harus diperhatikan pemerintah agar pendidikan di Indonesia mengalami pemerataan.

2). Wawancara

Wawancara merupakan teknik yang digunakan dalam pengumpulan informasi. Ini adalah cara untuk mendapatkan informasi melalui interaksi sosial antara peneliti dan subjek

³⁸ Pra Observasi di SD Tegalwangi 05 Umbulsari Jember pada tanggal 14 November 2024.

penelitian. Proses wawancara didefinisikan sebagai cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan dan jawaban langsung antara pewawancara dan responden, menggunakan panduan wawancara sebagai alat bantu.³⁹

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas IV dimulai dari jumlah kelas yang ada di sana ada 6 kelas saja, dan masing masing kelas kurang lebih siswa siswi nya 15 namun jika dikelas IV sendiri hanyalah 10 anak saja dengan jumlah perempuannya 7 anak dan laki laki nya 3 anak, dan mengenai fasilitas di kelas tersebut hanyalah papan tulis yang masih menggunakan triplek dan kapur sehingga fasilitas yang lain belum ada seperti proyektor dan media pembelajaran, dan peneliti juga mendapat data ulangan setiap minggu namun yang terlihat sangat kurang atau siswa siswi disana nilainya masih dibawah rata rata yaitu pelajaran matematika. Sehingga setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Multiply Card* yang dimana media tersebut mengacu kepada mata pelajaran matematika pembagian bilangan cacah, namun media ini juga bisa digunakan di materi apapun yang mencakup pelajaran matematika.

³⁹ Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodiagnostik* (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016), 1–3.

3) Angket

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada individu. pernyataan dalam angket atau kuesioner dapat bersifat tertutup atau terbuka, dan dapat disampaikan secara langsung maupun tidak langsung kepada responden. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menyusun angket sebagai metode pengumpulan data meliputi prinsip penulisan, pengukuran, dan tampilan fisik.⁴⁰

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada validator media yang merupakan ahli media, validator materi sebagai ahli materi, dan guru kelas sebagai ahli pembelajaran, serta kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari untuk menilai respons peserta didik terhadap media pembelajaran.

Angket validasi media dan angket validasi materi digunakan sebelum implementasi media, sementara angket pembelajaran untuk guru kelas diberikan saat proses pembelajaran berlangsung. Angket respon peserta didik

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2018), 19.

diberikan setelah penerapan media pembelajaran *Multiply Card* dalam kegiatan pembelajaran. Angket peserta didik berisi pendapat mengenai media *Multiply Card* pada pelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah, untuk menilai minat peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Multiply Card* dalam pembelajaran.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan informasi tambahan yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penunjang data dari observasi. Jenis dokumen yang dikumpulkan dapat berupa catatan kegiatan, nilai peserta didik dari tes formatif, atau hasil kegiatan praktik peserta didik, serta dokumen lain yang diperlukan sebagai penunjang dan pendukung dalam penelitian⁴¹ Dokumentasi yang diambil dalam penelitian :

- a) observasi kegiatan.
- b) Penyampaian materi.
- c) implementasi media.
- d) Mengerjakan soal.
- e) Foto kegiatan.
- f) Nilai soal.
- g) Validasi Media, Materi, dan pembelajaran.
- h) Angket respon siswa.

⁴¹ Maskur Ahmad, "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung" (UIN Raden Intan Lampung, 2018), 20.

5) Teknis analisis data

Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan validasi produk yang dikembangkan, dengan pengukuran menggunakan *Microsoft Excel* dan *SPSS*. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk memahami informasi dari hasil observasi dan saran kritik yang diberikan oleh validator selama proses validasi. Teknik analisis data penelitian melibatkan analisis kelayakan dan analisis keefektifan dari data yang diperoleh melalui instrument.

- a) Analisis data Kualitatif : Analisis deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan data yang diperoleh tanpa melakukan interpretasi atau membuat kesimpulan. Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat tentang karakteristik data yang diamati. Tujuan utama dari analisis data adalah untuk mendapatkan informasi, memahami makna, serta menghasilkan pemahaman, konsep, dan interpretasi. Analisis data kualitatif merujuk pada proses sistematis dalam mencari dan mengorganisir data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya agar dapat dipahami dan disampaikan kepada orang lain dengan jelas.
- b) Analisis data Kuantitatif : Analisis data kuantitatif berasal dari pengumpulan data melalui angket, di mana data angket tersebut akan dianalisis untuk memperoleh

gambaran mengenai pengembangan yang sedang dilakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis kelayakan dan keefektifan.

1. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil dari tiga validasi oleh tiga tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Proses analisis data ini melibatkan penilaian dan pengujian sesuai dengan teori yang relevan. Data kuantitatif diperoleh dari Checklist validator pada lembar validasi yang menggunakan skala likert dengan kategori-kategori tertentu, antara lain⁴² :

Nilai 4 menunjukkan penilaian yang sangat valid dari validator. Nilai 3 menunjukkan penilaian yang valid dari validator. Nilai 2 menunjukkan penilaian yang tidak valid dari validator. mNilai 1 menunjukkan penilaian yang sangat tidak valid dari validator. Persentase validitas media pembelajaran dihitung dengan metode sebagai berikut:

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2022), 165.

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Hasil dari analisis lembar evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tematik bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut :

Tabel 3.2
Interpretasi Skor Angket Validasi Produk

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
86-100	Sangat Baik	Sangat layak dan tidak perlu di revisi
71-85	Cukup Baik	Layak, tidak perlu direvisi
56-70	Baik	Kurang layak, perlu direvisi
41-55	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
25-40	Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Pengembangan media pembelajaran *Multiply Card* untuk materi pembagian bilangan cacah dianggap valid jika mencapai kriteria skor 71-85, dan sangat valid atau sangat layak jika mencapai skor 86-100.

2. Analisis Keefektifan

Evaluasi efektivitas media *Multiply Card* ini didasarkan pada tanggapan peserta didik dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

a) Analisis oleh Observer (Rekan Peneliti)

Analisis oleh observer yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif dan jelas. Pengamat mengisi lembar penilaian pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Skor 4 menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan jelas. Skor 3 menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan jelas. Skor 2 menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan kurang jelas. Skor 1 menunjukkan bahwa pembelajaran sangat tidak jelas/tidak terlaksana.

b) Analisis respon pendidik

Respon peserta didik dievaluasi melalui penggunaan angket untuk menilai tanggapan mereka terhadap media *Multiply Card*. Angket diberikan setelah pembelajaran selesai. Hasil data angket ini dihitung

menggunakan rumus persentase dengan kriteria efektivitas sebagai berikut⁴³:

Tabel 3.3
Kriteria Kefektifan Tingkat pencapaian

rentang	Kualifikas	Keterangan
86-100	Sangat baik	Sangat layak dan tidak revisi
71-85	Cukup baik	Layak, tidak perlu direvisi
56-70	Baik Kurang layak	perlu direvisi
41-55	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
25-40	Kurangi	Sangat tidak layak, direvisi

Dengan diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

c) Analisis peningkatan hasil belajar matematika menggunakan Media *Multiply card*

Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi pencapaian belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang diberikan oleh peneliti terdiri dari 10 soal esai. Peneliti memilih soal esai untuk mendorong peserta didik agar lebih kreatif, berpikir kritis, dan

⁴³ Sa'dun Akbar, "Instrument Perangkat Pembelajaran," *PT Remaja Rosdakarya* 5, no. 2 (2013): 28.

memahami materi secara mendalam. Pengujian produk pengembangan menggunakan uji normalitas desain Pretest-Posttest. Rumus dan kriteria skor N-Gain digunakan untuk menentukan N Gain Score dan N-Gain Present, dengan tafsiran skor N Gain sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kreteria Grain Score

Nilai Gain Score	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Jadi dapat dilihat pada tabel 3.3 tentang kriteria Gain Score, dan pembagian kategori perolehannya dapat mengacu pada tabel 3.4

Tabel 3.5
Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
76	Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember

SDN Tegalwangi 05 Umbulsari adalah sebuah Sekolah Dasar yang terletak di desa Tegalwangi, Kecamatan Umbulsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Berdiri dengan tekad untuk menyediakan pendidikan berkualitas bagi anak-anak di wilayah ini, sekolah ini telah menjadi pusat pembelajaran yang berkomitmen untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik.

Didirikan pada tahun 1978, SDN Tegalwangi 05 Umbulsari berawal dari sebuah sekolah yang sederhana dengan tujuan utama untuk menyediakan akses pendidikan dasar bagi anak-anak di desa tersebut. Seiring berjalannya waktu, sekolah ini terus berkembang, baik dari segi fasilitas maupun kualitas pendidikan. Visi dari SDN Tegalwangi 05 Umbulsari adalah "terwujudnya generasi yang beriman dan bertaqwa unggul dalam ilmu pengetahuan, terampil, sehat dan berbudaya," dengan misi menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi di bidang IMTAQ dan IPTEK.

SDN Tegalwangi 05 Umbulsari dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung yang memadai untuk menunjang proses belajar mengajar. Beberapa fasilitas yang tersedia di sekolah ini antara lain:

- a. **Ruang Kelas:** Kelas yang nyaman.
- b. **Lapangan Olahraga:** Tempat untuk kegiatan olahraga dan pengembangan keterampilan fisik siswa
- c. **Mushola :** tempat untuk beribadah dan digunakn setiap pagi untuk ngaji pagi.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember dan menghasilkan media pembelajaran berupa *multiply card*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan, yang merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *multiply card* ini mengikuti model ADDIE. Tahapan-tahapan dalam penelitian ADDIE meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang dimulai dengan observasi di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember untuk mengumpulkan informasi tentang kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi yang dianalisis.

Pada penelitian ini, analisis karakteristik peserta didik kelas IV dilakukan melalui wawancara dengan salah satu peserta didik di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember. Hasilnya

menunjukkan rentang usia peserta didik kelas IV berkisar antara 10-12 tahun. Sementara itu, analisis materi dilakukan untuk memahami konsep-konsep materi yang cocok untuk diterapkan dalam media pembelajaran *multiply card*, dengan fokus pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah.

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara, ditemukan bahwa dalam pembelajaran Matematika jarang menggunakan media pembelajaran. Guru cenderung menyampaikan materi dengan menggunakan buku cetak, beberapa gambar, dan soal-soal dari buku LKS. Oleh karena itu, dari hasil analisis kebutuhan, terlihat bahwa media pembelajaran Matematika diperlukan untuk menyampaikan materi secara menyenangkan dan mencegah kebosanan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan media *multiply card*, yaitu media visual berbentuk kotak, yang mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru).

2. Hasil Desain (Design)

Tahap desain bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk yang akan dikembangkan, yaitu media *multiply card*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada materi pembagian bilangan cacah, mendiskripsikan tentang bilangan bulat positif yang

dimulai dari angka 0 (nol). Dengan kata lain, bilangan cacah tidak mengandung angka pecahan atau angka desimal, dan angka negatif. dalam pembelajaran pada bab 1 pada pelajaran matematika.

b. Merumuskan Materi

Sebelum menciptakan media *multiply card*, perlu untuk memilih materi terlebih dahulu yang akan disesuaikan dengan pembuatan media tersebut. Peneliti memutuskan untuk menggunakan materi bilangan cacah pelajaran matematika untuk kelas IV.

Gambar 4.1
Rancangan materi



c. Pembuatan Media *Multiply card*

Pembuatan Media *Multiply card* dirancang untuk menggunakan bahan yang mudah ditemukan dan praktis. Media *Multiply card* terbuat dari bahan kayu dan akrilik. Tahapan

pembuatan Media *Multiply card* dimulai dengan pengumpulan bahan seperti kayu, akrilik, gergaji, plastik pres mika, triplek, benner, gunting, double tape, lem, dan cutter, magnet. Bahan-bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang ingin dicapai.

Perhatian faktor berikut saat menyusun media *Multiply card* agar dapat beroperasi dengan optimal:

- 1) Tujuan yang ingin dicapai dengan memanfaatkan media *Multiply card*.
- 2) Keterangannya jelas sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan.
- 3) Pemberian latihan soal dan uji kemampuan untuk mengetahui keefektifan media *Multiply card*.

3. Hasil Pengembangan

Tahapan pengembangan media *Multiply card* terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

a. Bentuk produk

Media *Multiply card* adalah jenis media yang dapat dikembangkan oleh siapa pun. Penggunaan bahan dan peralatan untuk pembuatan media ini sangat mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini telah disesuaikan dengan aspek-aspek

pembuatan media, seperti ketahanannya, ketersediaan bahan-bahan, dan faktor-faktor lainnya.

Pengembangan media ini disesuaikan dengan kurikulum kelas IV, khususnya materi pembagian bilangan cacah sampai 100. Desain awal media ini kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing serta tim validator yang terdiri dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Setelah itu, produk direvisi untuk validasi dan uji coba.

b. Komponen komponen Media *Multiply card*

Media *Multiply card* dapat diproduksi dengan mudah oleh siapa pun. Selain disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada, pembuatan media ini juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Media *Multiply card* menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan dan tidak mengandung bahan berbahaya, sehingga sangat sesuai untuk kalangan tingkat Sekolah Dasar.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah:

1. Bahan yang diperlukan :

- a) Kayu
- b) Triplek

- c) akrilik
- d) benner
- e) magnet
- f) almunium

2. Alat yang dibutuhkan :

- a) Gergaji
- b) Palu
- c) Pengaris
- d) Pensil
- e) Paku kecil
- f) Amplas
- g) Gunting
- h) Duple tape

3. Langkah langkah membuat Media *Multiply Card*:

- a) Siapkan papan triplek
- b) Potong beberapa kayu lis
- c) Siapkan engsel
- d) Potong almunium sesuai ukuran
- e) Temple benner
- f) Siapkan akrilik yang sudah ditemple magnet

c. Validasi produk

Dalam validasi produk untuk penelitian pengembangan ini, dilakukan oleh 3 validator, yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru

kelas. Validasi Media *Multiply Card* dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I, sementara validasi materi dilakukan oleh bapak Fikri Apriyono S.Pd., M.Pd dan Validasi pembelajaran dilakukan oleh Guru kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, yaitu Ibuk Dwi Mariyati, S.Pd.

Proses validasi tersebut dilaksanakan untuk menilai kecocokan Media *Multiply Card* dalam konteks pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika dengan materi pembagian bilangan cacah sampai 100. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 78 persen dengan kategori sangat layak. Saran yang diberikan adalah untuk memperbaiki media pembelajaran dari segi indentitas produk.

Hasil dari evaluasi oleh ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 78 % dan dikategorikan sebagai sangat baik. Saran yang diberikan adalah memberikan kayu pinggiran seperti pinggiran figora dan memberi sandaran media agar dapat berdiri.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Media

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar Kita				√	
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi matematika pembagian bilangan cacah sampai 100					√
3	Desain media menarik untuk dipelajari					√
4	Media pembelajaran (<i>Multiply Card</i>) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut				√	
5	Media <i>Multiply Card</i> memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan					√
6	Pembuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar kita			√		
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				√	
8	Penggunaan media <i>Multiply CARD</i> tidak Membahayakan			√		
9	Media <i>Multiply CARD</i> dapat disimpan dandi gunakan berulang-ulang			√		
10	Penyajian media <i>Multiply CARD</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik			√		

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% =$$

Tsh

$$V = \frac{39}{50} \times 100\% = 78\%$$

50

Hasil evaluasi media ini menunjukkan skor sebesar 78 %, menandakan bahwa pengembangan media *Multiply Card* telah memenuhi kriteria kelayakan. Selain itu, media tersebut telah dikategorikan sebagai baik.

Hasil dari evaluasi oleh ahli materi menunjukkan persentase 76%, dan dapat digolongkan sebagai layak atau sangat baik. Saran yang diberikan adalah sudah dilengkapi sesuai arahan dan revisi materi dan gambar serta buku pedoman untuk materi pembagian bilangan cacah sampai 100.

Tabel 4.2
Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>Multiply Card</i> dengan kompetensi Awal				✓	
2	Media pembelajaran <i>Multiply Card</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				✓	
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik				✓	
4	Kualitas kemenarikan pada materi					✓
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				✓	
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna					✓
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri				✓	

8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok				✓	
9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				✓	
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi Matematika				✓	

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Dengan merujuk pada tabel di atas, terlihat bahwa hasil validasi materi mencapai skor presentase 84%. Ini menandakan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan.

Hasil dari evaluasi oleh ahli pembelajaran menunjukkan skor 94%, yang telah dikategorikan sebagai layak atau sangat baik. Saran yang diberikan adalah penggunaan media sudah baik, lebih ditingkatkan lagi menciptakan media pembelajaran.

Tabel 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Melalui media <i>media Multiply Card</i> peserta didik lebih mudah untuk memahami materi					✓

4.	Kesesuaian media dengan mataeri yang di ajarkan				√	
5.	Materi penting dipelajari peserta didik					√
6.	Dengan adanya media media <i>Multiply Card</i> peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar					√
7.	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik					√
8.	Materi mudah dipahami oleh peserta didik					√
9.	Mataeri yang disampaikan menajadi lebih mudah difahami					√
10.	Kejelasan penyampaian mataeri kepada peserta didik				√	

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{47}{10} \times 100\% = 94\%$$

Dengan mengacu pada validasi ahli pembelajaran, skor nya adalah 94 .%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sudah sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi dari 3 validator, yaitu validator media, validator materi, dan validator ahli pembelajaran, terdapat masukan dan kritik yang dapat digunakan untuk memperbaiki pengembangan media. Beberapa saran dari validator ahli media adalah untuk menambahkan tepi media harus memiliki batasan yang bentuknya hamper sama dengan figura

Sedangkan validator ahli materi yaitu harus menambahkan kartu penjelasan gambar benda kongkrit yang sama dengan capaian pembelajaran di modul ajar yang akan diterapkan dikelas tersebut.

4. Implementasi

Implementasi ini adalah proses di mana peneliti menguji produk, yaitu media *multiply card*, yang telah dinyatakan valid, kemudian menerapkannya dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk memahami tanggapan peserta didik terhadap media *multiply card*.

Pelaksanaan implementasi ini di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, melibatkan peserta didik kelas IV dalam pembelajaran matematika dengan materi pembagian bilangan cacah sampai 100. Kegiatan ini dilakukan melalui pembelajaran

tatap muka dengan 3 kali pertemuan, di mana pertemuan pertama digunakan untuk penjelasan dan pemahaman materi, dan pretest, dan pertemuan kedua untuk posttest. Bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.2
Implementasi Media



Kegiatan 4.2 merupakan proses pengajaran dimana peneliti menjelaskan materi matematika, khususnya pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100, dengan menggunakan media *Multiply Card*.

Gambar 4.3
Kegiatan Berdiskusi Kelompok



Gambar 4.4
Kegiatan pre-test



Gambar 4.5
Kegiatan Post-Test



Gambar 4.6
Kegiatan Mengisi Angket



Dalam pembelajaran ini, materi disampaikan menggunakan media *multiply card*, dan terdapat kegiatan berkelompok di mana peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan teman-temannya dan menjawab pertanyaan yang terdapat di media *multiply card*. Kemudian, peserta didik diminta untuk mempresentasikan jawaban mereka yang ada di media *multiply card*. Tujuannya adalah untuk melatih peserta didik agar memiliki keberanian, percaya diri, dan aktif dalam berdiskusi tentang pembelajaran. Selain itu, minat peserta didik terhadap media juga diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien serta mencegah kebosanan.

Dan berikut adalah hasil penilaian *pretest* dan *post test* yang sudah di lakukan siswa kelas IV :

Tabel 4.4
Hasil *Pretest* Sisiwa Kelas IV Score

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total	nilai
Citra icha septiana	0	0	0	10	10	0	10	10	0	0	40	40
Meyla anisa putri	0	0	10	0	0	10	0	0	10	10	40	40
Afton ilman Huda	10	0	10	0	0	10	0	0	0	10	40	40
Muhammad RioFerdinan	10	0	0	10	10	10	0	0	0	10	50	50
Muhammad FattaArrozaki	10	10	10	0	10	0	0	0	0	10	50	50
Verena Tevi Alsyafira	0	10	0	10	10	0	10	10	0	0	50	50
Sudiyono												
Berliana SalsabilaBilqis	10	0	10	0	0	0	0	10	0	0	30	30
Kayla Zahra Assyfa	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	20	20
Adinda AzkaSalsabila	0	10	0	10	0	0	0	0	0	0	20	20
Azkana NabilKendy	0	0	0	10	0	10	0	0	0	10	30	30
rata-rata												37
Jumlah												370

Berdasarkan data pretest pada tabel 5.2, nilai rata-rata dari 10 peserta didik adalah 37,dengan nilai tertinggi mencapai 50, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah 75. Oleh karena itu, nilai

ini menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai KKM. Pretest ini melibatkan pemberian soal uraian yang terdiri dari 10 soal, di mana setiap soal bernilai 10.

Pretest adalah salah satu metode evaluasi yang digunakan oleh pendidik untuk menilai pemahaman siswa terkait materi pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk menentukan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi tersebut. Hasil dari *Pretest* akan menjadi acuan bagi pendidik dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa. *Pretest* sangat penting karena hasilnya menjadi syarat untuk menerima pengetahuan baru selanjutnya.

Tabel 4.5
Hasil Post Test Siswa Kelas IV

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total	Nilai
Citra icha septiana	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	80	80
Meyla anisa putri	10	10	10	10	10	10	0	0	10	0	80	80
Afton ilman Huda	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100
Muhammad Rio Ferdinan	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100
Muhammad Fatta Arrozaki	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90	90

Verena Tevi	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90	90
Alsyafira Sudiyono												
Berliana Salsabila	10	10	10	10	10	10	0	0	10	0	70	70
Bilqis												
Kayla Zahra Assyfa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100
Adinda Azka	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	80	80
Salsabila												
Azkana NabilKendy	10	10	0	0	10	10	10	10	10	10	80	80
rata-rata												87
Jumlah												870

Berdasarkan data *posttest* pada tabel 4.5, nilai rata-rata dari 10 peserta didik adalah 87, dengan nilai tertinggi mencapai 100. sedangkan KKM yang harus dicapai adalah 75. yang merupakan skor yang diharapkan. *Posttest* ini melibatkan pemberian soal uraian yang terdiri dari 10 soal, di mana setiap soal bernilai 10.

Post Test adalah evaluasi atau tes yang dilakukan setelah penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. *Post Test* merupakan tahap akhir dari kegiatan pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan metode pembelajaran. Keberhasilan siswa dapat terlihat dari peningkatan

nilai *Post Test*, sementara kegagalan pembelajaran dapat terlihat dari penurunan nilai *Post Test* dibandingkan dengan *PreTest*. Peningkatan nilai *Post Test* menunjukkan bahwa materi dan media pembelajaran telah diserap dengan baik oleh peserta didik.

5. Hasil Evaluasi

Dalam proses evaluasi, tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk menilai hasil atau keberhasilan dari penelitian pengembangan yang dilakukan. Dari hasil *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan kepada peserta didik, terlihat adanya peningkatan nilai pembelajaran matematika. Tahap Evaluasi ini dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dapat disesuaikan dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir dari evaluasi adalah untuk mengukur pencapaian tujuan pengembangan, terutama saat pembelajaran matematika menggunakan media *Multiply card*.

C. Analisis Data

1. Analisis kelayakan

Dari hasil validasi para ahli yang didasarkan pada data hasil validasi dari 3 validator, terdapat analisis kelayakan yang digunakan untuk membuktikan kevalidan. Tiga validator tersebut terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validator ahli media adalah Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I, dosen Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Validator ahli materi adalah Fikri Apriyono S.Pd., M.Pd dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. validator pembelajaran adalah Dwi Mariyati, S.Pd, guru kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember. Hasil validasi dari ketiga validator disajikan dalam bentuk table berikut :

Tabel 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator I	78%	Sangat valid
2	Validator II	84%	Sangat valid
3	Validator III	96%	Sangat valid
Nilai rata-rata prosentase		86%	Sangat valid

Dari hasil analisis data yang dilakukan oleh tiga validator, diperoleh nilai rata-rata sebesar 86%. Hasil dari validitas ini menunjukkan bahwa media *Multiply card* telah memenuhi syarat valid atau sangat sesuai digunakan. Dengan demikian, media *Multiply card* dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Saran dan kritik dari validator digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kevalidan media *Multiply card*. Rekomendasi dari validator menjadi dasar untuk merevisi produk agar dapat digunakan dalam pembelajaran dengan lebih baik dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

2. Analisis Kefektifan

Dalam menganalisis seberapa efektif sebuah media pembelajaran, informasi diperoleh dari tanggapan peserta didik melalui angket serta hasil atau nilai yang diperoleh dari peserta didik tersebut.

a. Analisis hasil

Analisis evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *Multiply card* dilakukan melalui tes uraian yang diberikan kepada peserta didik untuk menilai efektivitas media dalam pembelajaran tematik, khususnya pada mata pelajaran matematika. *Pretest* dan *posttest* merupakan tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tes terdiri dari 10 soal uraian, di mana setiap jawaban benar dinilai 10 poin.

Evaluasi uji pada penelitian ini menggunakan pengukuran *N-Gain Score*. Data hasil tes *Pretest* dan *Posttest* dengan pengukuran *N-Gain Score* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Analisis Data Menggunakan N-Gain Score

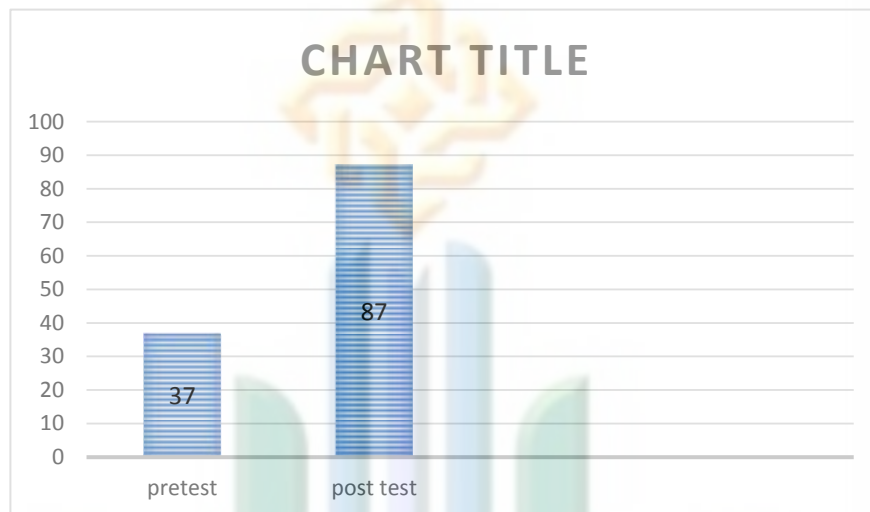
Nama	Pretest	Post test	Post test pretest	Nilai ideal pretest	n-gain score	n-gain persen
Citra icha septiana	40	80	40	60	0,66	66,6
Meyla anisa putri	40	80	50	60	0,66	66,6
Afton ilman Huda	40	100	60	60	1	100

Muhammad Rio Ferdinan	50	100	50	50	1	100
Muhammad FattaArrozaki	50	90	40	50	0,8	80
Verena Tevi Alsyafira Sudiyono	50	90	40	50	0,8	80
Berliana SalsabilaBilqis	30	70	40	70	0,57	57,1
Kayla Zahra Assyfa	20	100	80	80	1	100
Adinda Azka Salsabila	20	80	60	80	0,75	75
Azkana Nabil Kendy	30	80	50	70	0,71	71,4
Mean	37	87	50	63	0,79	79,6

Berdasarkan tabel tersebut, persentase data *N-Gain Score* menunjukkan rata-rata persentase sebesar 79,6%, yang menandakan peningkatan sekitar 75% setelah pengembangan media *Multiply Card* dalam pembelajaran materi pembagian bilangan cacah sampai 100.

Setelah menggunakan media *Multiply Card* dalam pembelajaran materi pembagian bilangan cacah sampai 100 untuk kelas IV Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, analisis terhadap skor *pretest* dan *post-test* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Data rata-rata hasil *pretest* dan *post-test* dapat ditemukan dalam gambar berikut.

Gambar 4.7
Grafik Nilai Rata Rata *Pretest* Dan *Post Test*



Di gambar tersebut terlihat bahwa sebelum perlakuan diberikan, rata-rata nilai hasil belajar *pretest* adalah 37. Setelah perlakuan diberikan, nilai hasil belajar post-test mencapai 87. Hal ini menunjukkan bahwa media *Multiply card* dapat meningkatkan hasil belajar, menandakan bahwa media *Multiply card* efektif digunakan, terutama dalam pembelajaran matematika kelas IV dengan materi pembagian bilangan cacah sampai 100.

- 1) Analisis angket prespon siswa : Di sini, evaluasi tanggapan siswa diukur menggunakan angket terhadap media *Multiply card*. Angket tanggapan siswa diberikan kepada siswa pada akhir penelitian pengembangan dengan tujuan menilai kepraktisan media *Multiply card* yang disampaikan kepada siswa. Angket tanggapan diberikan setelah siswa menyelesaikan sesi

pembelajaran, di mana peneliti membagikan angket kepada siswa. Hasil analisis dapat dilihat dalam tabel berikut .

Tabel 4.8
Hasil Respon Siswa

Data	Skor	Kategori respon peserta didik
Ketertarikan siswa	89%	Sangat baik

Berdasarkan data rata-rata siswa yang terdapat dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa media *Multiply card* mendapatkan tanggapan positif dari siswa dengan tingkat ketertarikan sebesar 89 %.

B. Revisi Produk

Setelah proses validasi, dilanjutkan dengan melakukan revisi produk di mana peneliti menyesuaikan saran yang diberikan oleh validator.

Terdapat perubahan pada media *Multiply card* sebelum dan sesudah proses revisi dilakukan.



BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran.⁴⁴Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran disarankan untuk menggunakan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran.

Media *multiply card* adalah salah satu contoh media pembelajaran matematika yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi. Media ini termasuk dalam kategori media visual berbentuk persegi panjang dan trapesium yang berisi materi pembelajaran, , sehingga dapat membantu mengurangi rasa bosan siswa selama pembelajaran. Media *multiply card* juga merupakan alat bantu yang mudah dibuat oleh guru-guru, terbuat dari akrilik dan triplek

Semua ini berkaitan dengan mata pelajaran matematika, khususnya materi pembagian bilangan cacah sampai 100 untuk kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember. Dalam pengembangan media ini, digunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan, yaitu analisis, desain/perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sebelum dilakukan uji coba, media tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh validator

⁴⁴ Sanjaya, “Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.”

yang terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran.

Media pembelajaran matematika berupa *multiply card* memiliki konten yang mencakup materi sesuai dengan modul ajar kurikulum merdeka untuk pelajaran matematika, khususnya materi pembagian bilangan cacah sampai 100, untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember.

B. Saran Pemanfaatan, dan Diseminasi

1. Saran pemanfaatan produk

Beberapa saran memanfaatkan produk media *multiply card* antara lain :

- a. Kepala Sekolah mengharapkan agar media yang dibuat lebih kokoh dan tidak mudah rusak.
- b. Wali Kelas IV mengharapkan media yang dibuat peneliti agar lebih berwarna supaya peserta didik lebih tertarik.
- c. Peserta Didik berharap media tersebut bisa di gunakan selain materi pembagian.

2. Diseminasi produk

Media pengembangan *multiply card* untuk mata pelajaran Matematika dapat diterapkan di berbagai tingkat kelas di sekolah yang relevan, serta di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di Kabupaten Jember. Namun, penyebaran produk tersebut harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik

untuk memastikan manfaatnya yang optimal dan menghindari pemborosan.

1. Instagram :
<https://www.instagram.com/reel/DKQ4a7wPD3f/?igsh=eWlsYnBkMDdta3N5>
2. Tiktok :
<https://vt.tiktok.com/ZSkdjWuNy/>
3. Youtube :
https://youtu.be/ofDEwO0pG9s?si=eykma_UHr8YFs-po

C. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa dalam penelitian pengembangan di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, mengenai Pengembangan Media *Multiply card* pada Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Cacah sampai 100 untuk Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2024/2025, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Multiply card* untuk Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Cacah sampai 100 Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2023/2024, dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Kelayakan media *Multiply card* untuk Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Cacah sampai 100 Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember, dievaluasi melalui uji validitas, serta

diuji coba untuk referensi. Uji validasi melibatkan validator seperti ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, dengan hasil rata-rata persentase validasi sebesar 86% menunjukkan bahwa media *Multiply card* sudah sangat valid untuk digunakan.

3. Keefektifan Pengembangan Media *Multiply card* untuk pembelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Cacah sampai 100 Kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun 2024/2025, dievaluasi melalui hasil pembelajaran peserta didik dan respons dari angket peserta didik. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes, dengan menggunakan pretes dan post tes. Hasil keefektifan media *multiply card* diukur dan diperoleh menggunakan perhitungan N-Gain Score, yang menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 79%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Alhusna, Cori, Diki Setiawan, Sherly Yolanda, Sri Indah Suryani, Trisa Nova Nadia, Yuvi Asnah Cania, and Abdul Mujib. "Menemukan Pola Perkalian Dengan Angka 9." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)* 02, no. 01 (2020): 55–70.
- Baderiah. *Buku Ajar Pengembangan Kurikulum*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Danis, Nurul Huda Penggabea dan Amir. *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Edisi dua. yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Dilla, Tri Febriana, and Sukmawarti. "Pengembangan Media Multiply Cards Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 218–32.
- Edi, Fandi Rosi Sarwo. *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016.
- EGA, Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Edisi 1. jakarta: Kata Pena, 2016.
- Evi Faujiah, Herlina Usman, Achmad Khomsin, and Vina Shelfiana. "Development of Multiply Card as Multiplication Learning Media in Elementary Schools." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 2, no. 3 (2022): 358–65. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i3.768>.
- Fitria Amalia. "Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Dalam Operasi Hitung Perkalian Pada Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Ulum Krian Pasuruan." UIN kiai haji ahmad sidiq, 2023. [http://digilib.uinkhas.ac.id/31848/1/Tanti Arsy Asriana_T20191212.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/31848/1/Tanti%20Arsy%20Asriana_T20191212.pdf).
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989.
- Hasnul Fikri, Ade Sri Madona. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF*. Edited by Hendrizal. Edisi 1. yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018.
- herman hudojo. *Strategi Pembelajaran Matematika*. IKIP Malang. Edisi 2. malang: IKIP Malang, 1990.

- Ihsana El Khuluqo. *Belajar Dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Metode Dan Amplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pembelajaran, 2017.
- Khairunnisa. "Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri." *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2021): 30–34.
- Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.
- Maskur Ahmad. "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung." UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Mawardani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.
- Munir, Dr, and M IT. "Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi." *Bandung: Alfabeta* 24 (2009): 44–47.
- Nur Azizah, Siti. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits." *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.
- Nurhalisa, Siti, Jumrotul Aeni, Erlina Laily Nur Afifa, and Muh Syauqi Malik. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Materi Bilangan Cacah Kelas 2 SD/MI." *Tadzkirah : Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2023): 26–36. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v6i1.209>.
- Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Sa'dun Akbar. "Instrument Perangkat Pembelajaran." *PT Remaja Rosdakarya* 5, no. 2 (2013): 26–29.
- Sadiman, Rahardjo. "Haryono, & Rahardjito. 2012." *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, n.d.
- Sanjaya, Dr H Wina. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses

Pendidikan,” 2006.

Shoffa, Shoffan. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. bojonegoro: CV.argapana media, 2021.

Singgih. *Konsep Dasar Pembelajaran Drama Sebagai Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*. Surabaya: Global Book, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pendidikan*. Alfabeta. Edisi pert. Bandung: Alfabeta, 2021.

Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Reseach and Development*. bandung: Alfabeta, 2022.

Sugiyono *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2018.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edisi 2. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono, Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D.” *Bandung:Alfabeta* 11, no. 1 (2016): 1–40.

Sumiati. “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini Di TK Negeri Idhata Bantaeng.” *UPT PERPUSTAKAAN UNM*. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar, 2019. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/13269>.

Yuda, Endang. “Analisis Kebutuhan Pelatihan Standar Proses Berbasis Data Pemetaan Mutu Pendidikan Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kota Cirebon.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* Vol.5 (2021): 50. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i1.16514>.

Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.

Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. *Eraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Suryani Iza Miflakhul Kamilah

Nim : 212101040043

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan ilmu keguruan

Institusi : UIN KHAS Jember

Dengan jujur, perlu diungkapkan bahwa dalam hasil penelitian ini tidak ada unsur penjiplakan dari karya penelitian atau karya ilmiah orang lain, kecuali jika secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Jika nanti ditemukan bahwa hasil penelitian ini ternyata mengandung unsur penjiplakan atau ada klaim dari pihak lain, saya siap untuk diproses sesuai dengan hukum yang berlaku.

Dengan tulus dan tanpa tekanan dari siapapun, saya menyampaikan surat pernyataan ini.

Jember, 18 Juni 2025

Saya menyatakan,



Suryani Iza M.K
NIM 212101040043

Lampiran :1 matriks

MATRIKS

Judul	Variabel	Sumber Data	Metode	Rumusan
Pengembangan Media Pembelajaran Multiply Card Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun Pelajaran 2024/2025	Media Pembelajaran Multiply Card Pada Pembelajaran Matematika materi pembagian bilangan cacah	Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar tegalwangi 05 Umbulsari Jember Validator guru dan peserta didik ,Dokumentasi	Jenis penelitian : pengembangan atau <i>Research and Development</i> Teknik pengumpulan data : instrumen observasi,instrumen wawancara,instrumen uji coba produk	1. Bagaimanakah kelayakan dari media pembelajaran Multiply Card pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2024/2025?. 2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap penggunaan media multiply card pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di Sekolah dasarTegalwangi 05 Umbulsari Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Lampiran :2 surat izin penelitian

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com								
Nomor : B-11294/In.20/3.a/PP.009/04/2025 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Ijin Penelitian									
Yth. Kepala SDN tegalwangi 05 Krangkongan, Tegalwangi, Kec. Umbulsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68166									
Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut : <table border="0"> <tr> <td>NIM</td> <td>: 212101040043</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>: SURYANI IZA MIFLAHUL KAMILAH</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: Semester delapan</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</td> </tr> </table> untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Multiply Card pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di Sekolah Dasar (SD) Tegalwangi 05 umbulsari Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu muji rahayu sriwati S,Pd.		NIM	: 212101040043	Nama	: SURYANI IZA MIFLAHUL KAMILAH	Semester	: Semester delapan	Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
NIM	: 212101040043								
Nama	: SURYANI IZA MIFLAHUL KAMILAH								
Semester	: Semester delapan								
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH								
Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.									
Jember, 16 April 2025 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,   KHOTIBUL UMAM									

Lampiran :3 surat permohonan validator ahli media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3629/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. bapak junaidi M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara bapak junaidi M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040043
Nama	: SURYANI IZA MIFLAHUL KAMILAH
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Multiply Card Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 april 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran :4 lembar validator ahli materi

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com
--	---

Nomor : B-3627/In.20/3.a/PP.009/05/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

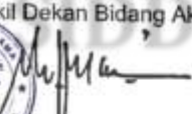
Yth. bapak Fikri Apriyono S.Pd., M.Pd
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara bapak Fikri Apriyono S.Pd., M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040043
Nama	: SURYANI IZA MIFLAHUL KAMILAH
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Multiply Card Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 april 2025
 an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran :5 lembar validator ahli media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Matematika
Ahli Materi : Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I
Penyusun : Suryani Iza Miflakhul Kamilah
Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran *Multiply Card* Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan Media *Multiply Card* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup Setuju (CS)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

A. Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan Media mudah dijumpai di lingkungan sekitar Kita				✓	
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi matematika pembagian bilangan cacah sampai 100					✓
3	Desain media menarik untuk dipelajari					✓
4	Media pembelajaran (<i>Multiply Card</i>) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut				✓	
5	Media <i>Multiply Card</i> memiliki bentuk yang					✓

	sederhana sehingga mudah untuk digunakan					
6	Pembuatan media ini mudah dan bahan- bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitarkita			✓		
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				✓	
8	Penggunaan media <i>Multiply Card</i> tidak membahayakan			✓		
9	Media <i>Multiply Card</i> dapat disimpan dandi gunakan berulang-ulang			✓		
10	Penyajian media <i>Multiply Card</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik			✓		

A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1)	tidak ada sandaran atau cagek pengaman	beri sandaran / cagek
2)	tidak ada lapisan kaku per sisi / sudut	beri lapisan kaku per warna putih agar lebih kokoh

B. Komentar dan Saran

Silahkan perbaikan sesuai saran perbaikan pada kolom di atas



C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Jember, 10 April 2015

Ahli Media



Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I

NIP. 198211192023211011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar :6 lembar validasi ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Matematika
Ahli Materi : bapak Fikri Apriyono S.Pd., M.Pd
Penyusun : Suryani Iza Miflakhul Kamilah
Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran *Multiply Cart* Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan Materi pembelajaran Matematika berupa Media *Multiply Cart* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Cukup Setuju (CS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

A. Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>Multiply Cart</i> dengan kompetensi Awal				✓	
2	Media pembelajaran <i>Multiply Cart</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				✓	
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik				✓	
4	Kualitas kemenarikan pada materi					✓
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				✓	

6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna					✓
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri				✓	
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok				✓	
9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				✓	
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi Matematika				✓	

B. Kebenaran Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Melembah media mont - Pembagian, menguraikan gambar.	

C. Komentar dan Saran

- CP disesuaikan dg materi
- Pecah CP menjadi TP yg instruktif.
- Materi pada media belum sesuai dg TP.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Jember, 16 April 2016
Ahli materi,

Fikri Aprivono S.Pd., M.Pd
NIP. 196804012023211026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran :7 lembar validasi ahli pembelajaran

ANGKET RESPON GURU KELAS

Nama Komponen : *Multiply Cart*
Sasaran : Ibu Dwi Mariyati, S.Pd
Penyusun : Suryani Iza Miflakhul Kamilah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Multiply Cart* Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di Sekolah Dasar Tegalwangi 05 Umbulsari Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru kelas terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Cukup Setuju (CS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Melalui media multiply card peserta didik lebih mudah untuk memahami materi	✓				

4.	Kesesuaian media dengan materi yang di ajarkan		✓				
5.	Materi penting dipelajari peserta didik	✓					
6.	Dengan adanya media media <i>Multiply Cart</i> peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar	✓					
7.	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik	✓					
8.	Materi mudah dipahami oleh peserta didik	✓					
9.	Materi yang disampaikan menjadi lebih mudah difahami	✓					
10.	Kejelasan penyampaian materi kepada peserta didik		✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Pada media pembelajaran ada angka yang lepas dari media	Supaya direk terlebih dahulu sebelum menggunakan media

C. Komentar dan Saran

- Media Pembelajaran sudah sesuai dengan materi.
- Gunakan warna-warna yang lebih bervariasi lagi.

Jember, 6 mei 2025

Guru Kelas IV



Dwi Marivati, S.Pd

NIP.198504172019032007

Lembar :8 modul ajar

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS PENULIS MODUL	
Nama Penyusun	: Suryani Iza
Nama Institusi	: SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember
Jenjang Pendidikan	: SD/MI
Tahun Pelajaran	: 2024-2025
Fase/Kelas	: B/IV
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Pembagian Bilangan Cacah Sampai 100
Elemen	: bilangan
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa 2. Bergotong Royong 3. Bernalar Kritis	
SARANA DAN PRASARANA	
Media	: Ruang kelas, papan tulis, <i>multiply card</i>
Sumber Belajar	: Buku Matematika, Buku <i>multiply card</i> , Modul
TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular	
Jumlah 10 siswa	
MODA PEMBELAJARAN	
Luring/tatap muka	
MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	: <i>game based learning</i>
Metode Pembelajaran	: Praktik langsung, diskusi kelompok, dan penugasan
KOMPETENSI INTI	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika.	

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.
2. Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika..

PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat dapat mengenali pecahan sampai 100 menggunakan gambar matematika.

KEGIATAN PEMBELAJARAN**1.kegiatan pendahuluan**

- a. Guru membuka salam,dan menanyakan kabar
- b. Peserta didik diajak melakukan ice breking sebelum berdoa
- c. Peserta didik diajak berdoa bersama,mengecek kehadiran
- d. Peserta didik diberi tahu terkait tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan materi Pembagian bilangan cacah sampai 100 yang akan dipelajari

2. kegiatan inti

- a. Peserta didik diberi tugas untuk membuka buku matematika bab I tentang materi Pembagian bilangan cacah sampai 100
- b. Peserta didik mendengarkan penjelasan tentang Pembagian bilangan cacah sampai 100
- c. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi apa yang belum mereka pahami
- d. Peserta didik diajak bermain menggunakan media "multiply card" Peserta didik menjodohkan bagian pertanyaan dan jawaban Pembagian bilangan cacah
- e. sampai 100
- f. Peserta didik diberi LKPD yang harus dikerjakan
- g. Peserta didik diberi pengarahan oleh guru terkait pengerjaan LKPD
- h. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan,dan mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan

3.kegiatan penutup

- a. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan/rangkuman hasil pembelajaran
- b. Peserta didik dan guru melakukan refleksi mengenai pembelajaranhari ini
- c. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama sama dan memberi salam sebagai penutup kegiatan pembelajaran

ASESMEN**1. Asesmen Sikap****Tujuan:**

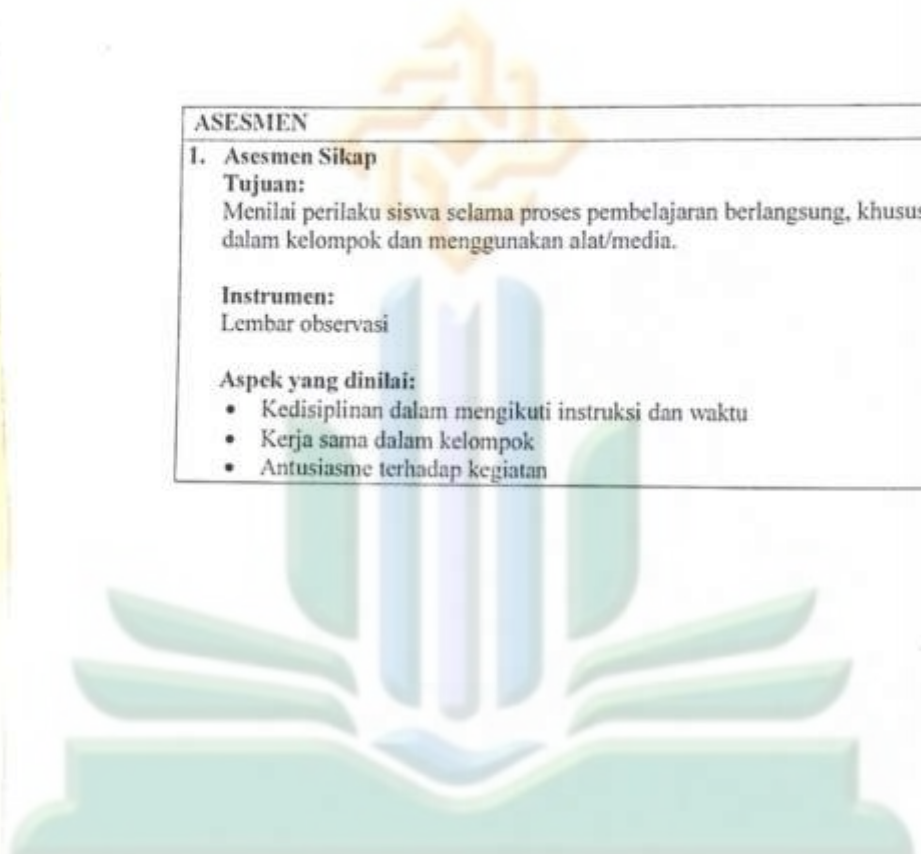
Menilai perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat bekerja dalam kelompok dan menggunakan alat/media.

Instrumen:

Lembar observasi

Aspek yang dinilai:

- Kedisiplinan dalam mengikuti instruksi dan waktu
- Kerja sama dalam kelompok
- Antusiasme terhadap kegiatan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- Tanggung jawab dan kerapian menggunakan alat ukur

Format Penilaian:

No	Nama Siswa	Disiplin	Kerja Sama	Antusias	Tanggung Jawab	Catatan
1						
2						

Catatan: Penilaian menggunakan skala kualitatif (Baik-Cukup-Kurang).

2. Asesmen Pengetahuan

Tujuan:

Mengukur pemahaman siswa terhadap konsep satuan baku, alat ukur, dan hubungan antar satuan panjang dan berat.

Instrumen:

Pretest dan posttest (masing-masing 10 soal)

Waktu Pelaksanaan:

- *Pretest:* Sebelum pembelajaran dimulai
- *Posttest:* Setelah kegiatan pembelajaran dan diskusi selesai

Rumus Penilaian:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 10$$

Rumus N-Gain:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$

3. Asesmen Keterampilan

Tujuan:

Menilai kemampuan siswa dalam melakukan pengukuran panjang dan berat menggunakan alat dari media KOPI secara langsung dan tepat.

Instrumen:

Lembar observasi keterampilan dan rubrik performa

Kegiatan:

Siswa mengukur benda nyata menggunakan penggaris, meteran, dan timbangan berdasarkan instruksi pada flashcard.

Rubrik Penilaian:

Aspek yang dinilai	1	2	3	4
Memilih alat ukur yang sesuai				
Menggunakan alat ukur				
Mencatat hasil pengukuran				
Mengikuti instruksi flashcard				

Keterangan:
 Skor 1: Kurang
 Skor 2: Cukup
 Skor 3: Baik
 Skor 4: Sangat Baik

Rumus Penilaian:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Aspek} \times 4} \times 100$$

PENGAYAAN

Tujuan:

Memberikan tantangan tambahan kepada peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar lebih awal, untuk memperdalam pemahaman dan menerapkan konsep dalam situasi yang lebih kompleks.

REMIDIAL

Tujuan:

Membantu peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar agar memahami kembali konsep dasar dan terampil menggunakan media dengan bimbingan.

Strategi Kegiatan:

- Mengulangi pembelajaran konsep dasar matematika tentang pembagian bilangan cacah sampai 100.
- Memberikan penjelasan ulang secara visual dan konkret.
- Menggunakan lembar kerja bergambar dengan contoh sederhana.
- Bermain kembali dengan flasheard kategori dasar untuk memperkuat pemahaman.

Pendekatan:

- Pendampingan secara individual atau dalam kelompok kecil

- Tanya jawab dua arah
- Evaluasi dengan soal ulang yang setara namun lebih sederhana

Kriteria Peserta:

- Siswa dengan nilai posttest di bawah KKM
- Siswa yang menunjukkan kebingungan saat mengerjakan soal konversi atau saat praktik pengukuran

LAMPIRAN-LAMPIRAN
REFLEKSI PESERTA DIDIK

Pertanyaan Refleksi		Ya	Tidak
1	Saya sudah dapat mengenal bilangan sampai 100		
2	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pembagian		
3	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>multiply card</i>		
4	Saya memahami materi pembagian bilangan cacah sampai 100 yang diajarkan guru		
5	Saya merasa kesulitan saat mengikuti pembelajaran dari guru		

REFLEKSI GURU

Pertanyaan Refleksi		Ya	Tidak
1	Tujuan yang telah dirumuskan telah tercapai		
2	Peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pembagian		
3	Peserta didik terlihat menganalisis materi pembelajaran melalui kegiatan praktik langsung		
4	Peserta didik terlihat antusias dan bersemangat dalam pembelajaran hari ini		
5	Peserta didik terlihat kesulitan dan mengalami hambatan ketika pembelajaran		

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Buku Siswa Matematika Kelas IV SD Kurikulum Merdeka
2. Buku Guru Matematika Kelas IV SD Kurikulum Merdeka
3. Buku Panduan Media *multiply card*

DAFTAR PUSTAKA

- Hobri Susanto, Arif Kristiana, Arika Indah Fatahillah, and Moh. Iqbal Waluyo, Eko Alfari, Ridho Budi, Haris Setiya Helmi. *Matematika SD/ MI KELAS IV*, 2022.
<https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Hobri, Susanto, Arika Indah Kristiana, Arif Fatahillah, Eko Waluyo, Ridho Alfari, Haris Setiya Budi, and Moh. Iqbal Helmi. *Buku Panduan Guru Matematika Untuk SD/MI*

Kelas IV, 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id>.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA:

KELAS :

1. Bu guru membeli 1 kardus teh rio berisi 72 gelas teh dan bu guru membagikan sama banyak kepada 6 siswanya, yaitu najwa, ima, ilham, faiz, putra, rustam berapa teh rio yang diterima masing-masing siswa ?
2. Ibu membeli 1 kardus roti berisi 36 butir roti. Ibu membagikan sama banyak kepada 3 anaknya, yaitu mawar, rahma, dan iga, berapa roti yang diterima iga ?
3. Pak bejo memanen 33 buah jambu dikebunya, pak bejo berkeinginan memberikan kepada tetangga terdekat, pak bejo memberikan hasil panenya sama rata kepada 3 tetangganya, berapakah buah jambu yang diterima masing-masing tetangga bejo ?
4. Berapakah hasil pembagian pada media sedotan plastik pembagian berikut ! $50:5 = \dots$
5. Berapakah hasil pembagian pada media sedotan plastik, pembagian berikut !

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

$$45 : 3 = \dots$$

6. Berapakah hasil dari pembagian pada ampau hari imlek sekarang, pembagian berikut ! $72 : 3 = \dots$
7. Pak ayip memetik 40 buah alpukat dikebunya, pak ayip berkeinginan memberikan kepada tetangga terdekat, pak ayip memberikan hasil panenya sama rata kepada 4 tetangganya, berapakah buah alpukat yang diterima masing-masing tetangganya ?
8. Akila membeli 21 butir roti. Akila membagikan sama banyak kepada 7 temannya, yaitu mawar, melati, rahma, aqis, tika, lala, dan iga, berapa roti yang diterima lala ?
9. Ayah diberi kakek ayam sebanyak 8 ekor, setelah itu ayah memberikan ayam tersebut kepada kakak mawar dan melati sama rata. berapakah ayam yang didapat kakak melati ?
10. Berapakah hasil pembagian ayam dari kakek untuk cucunya, pembagian berikut !

$$70 : 5 = \dots$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Mengetahui

Kepala sekolah SDN Tegalwanggi 05



Muji Rahayu Sriwati, S.Pd

NIP.196811052008012023

Jember, 06 Mei 2025

Wali kelas V



Dwi Marivati, S.Pd

NIP.198504172019032007

Lampiran :8 angket respon peserta didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MULTIPLY CART* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR TEGALWANGI
05 UMBULSARI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025”**

Nama : moham at Fata Al Rozaqi

No.Absen : 007

Kelas : IV

Petunjuk :

Isilah angket ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Isilah identitas anda dengan lengkap
2. Bacalah dan fahami semua butir pertanyaan dalam angket ini
3. Kami mohon semua butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan
4. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan dan keadaan anda dengan memberikan tanda centang (✓)

Keterangan jawaban :

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Cukup Setuju (CS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Diharapkan anda memberikan jawaban dengan jujur

Angket Penilaian Kelayakan Video Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran <i>Multiply Cart</i> mampu menarik minat saya untuk belajar	✓				
2.	Pembelajaran matematika dalam materi Rantai makanan sangatlah mudah saya fahami		✓			
3.	Dengan Media <i>Multiply Cart</i> , membuat pelajaran lebih menyenangkan			✓		
4.	Dengan menggunakan Media <i>Multiply Cart</i> pembelajaran menjadi tidak membosankan		✓			
5.	Media <i>Multiply Cart</i> ini membangun semangat belajar saya					
6.	Setelah melihat media <i>Multiply Cart</i> pembelajaran, saya akan lebih senang dengan pelajaran Pendidikan Pancasila			✓		
7.	Tampilan video sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari mata pelajaran matematika	✓				
8.	Setelah melihat media <i>Multiply Cart</i> , saya dapat memahami materi yang disampaikan	✓		✓		
9.	Dengan media <i>Multiply Cart</i> , saya dapat belajar dengan mudah		✓			
10.	Suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin aktif dan menyenangkan	✓				

Komentar dan Saran

media pembelajaran *Multiply Cart* mampu menarik minat saya untuk belajar

Jember, 6 mei 2025

Fm

Mohamad Fata Alvozaqi

Lampiran :9 surat keterangan selesai penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
SD NEGERI TEGALWANGI 05

Jl. Karangduren No. 01 Krangkongan Tegalwangi Umbulsari Jember Kode Pos. 68166
 e-mail : upidsatdiksdttegalwangi05@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.2/19/35.09.310.30.20524153 /2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Tegalwangi 05 Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember :

Nama : MUJI RAHAYU SRIWATI, S.Pd
 NIP : 19681105 200801 2 023
 Pangkat Gol. Ruang : Penata Muda Tk. I / III b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri Tegalwangi 05

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : SURYANI MIFLAKHUL KAMILAH
 NIM : 212101040043
 Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : Sarjana

Telah selesai melakukan penelitian mengenai kegiatan belajar siswa di SDN Tegalwangi 05 terhitung selama 3 hari untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Multiply Card pada Pembelajaran Matematika kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Tegalwangi 05 Tahun 2024/2025**”. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya disampaikan terimakasih.

Jember, 15 Mei 2025
 Kepala SDN Tegalwangi 05

MUJI RAHAYU SRIWATI, S.Pd
 Penata Muda Tk. I / III b
 NIP. 19681105 200801 2 023

Lampiran :9 jurnal kegiatan penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SDN TEGALWANGI 05 UMBULSARI JEMBER

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1	16 April 2025	Penyerahan surat Penelitian kepada Lembaga SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember	
2	17 April 2025	Wawancara wali kelas pra penelitian	
3	21 April 2025	Wawancara Peserta didik	
4	25 April 2025	Pre - test	
5	26 April 2025	Post - test	
6	29 April 2025	Mengisi Angket siswa dari wawancara, wali kelas pasca penelitian	
7	15 Mei 2025	Penyerahan surat telah melakukakan Penelitian di SDN Tegalwangi 05 Umbulsari Jember	
8			
9			
10			

Jember, 15 Mei 2025
Kepala UPTD SATDIK SDN Tegalwangi 05,


MUJI RAHAYU SRIWATI S.PD.
NIP.196811052008012023

Lampiran :10 dokumentasi kegiatan penelitian





Lampiran :11 hasil plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK PLAGIASI SKRIPSI

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Suryani Iza Miflahul Kamilah

NIM : 212101040043

Program Studi : PGMI

Judul Karya Ilmiah : Pengembangan media pembelajaran multiply cart pada pembelajarn
 matematika kelas IV di sekolah dasar tegalwangi 05 umbulsari jember tahun pelajaran
 2024/2025

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi drillbit UIN KHAS Jember dengan
 skor pengecekan bab 1-5 sebesar 12,6%

1. BAB 1 : 14%
2. BAB 2 : 16%
3. BAB 3 : 16%
4. BAB 4 : 11%
5. BAB 5 : 6%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Mei 2024

Penanggung Jawab Cek Plagiasi

FTIK UIN KHAS Jember



(ULFA DINA NOVIENDRA, S.Sos.,M.Pd.)

NIP.198308112023212019

NB: Hasil Cek Turnitin dilampirkan pada saat meminta tanda tangan

BIODATA PENULIS



A. DATA PRIBADI

Nama : Suryani Iza Miflakhul Kamilah
 Nim : 212101040043
 Tempat,Tanggal Lahir : Jember,16 Maret 2002
 Alamat : Dusun pomo-desa ampel kec.wuluhan-kab.jember
 Agama : Islam
 Alamat Email : suryaniiza2021@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : TK NU Muslimat NU 67
 MI : SD Ampel 03
 SMP : SMP Nahdatul Tholabah (Yasinat) Jember
 SMA : MAN 02 Jember
 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember