



## DESAIN PEMBELAJARAN PERKALIAN DENGAN PERMAINAN KARTU BILANGAN DI KELAS II SD

Afiliasi : Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah<sup>1,2</sup>

Listriani ✉ (1), Ahmad Sukari Nasution(2)

Cp: [listriani35@gmail.com](mailto:listriani35@gmail.com)<sup>1</sup>, [nasutionahmadsukri@umnaw.ac.id](mailto:nasutionahmadsukri@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>,

First Received: (14 Januari 2022)

Final Proof Received: (06 April 2022)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan RPP yang sesuai dengan kurikulum 2013 serta mengembangkan Desain Pembelajaran matematika Berbantuan Kartu Bilangan Kelas II SD Materi perkalian dalam kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluation*), namun penelitian ini hanya dilakukan sampai dengan tahap pengembangan (*development*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 105341 Desa Durian. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Subjek dalam penelitian ini adalah 4 validator. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil validasi angket berupa desain pembelajaran dan media pembelajaran. RPP yang dihasilkan sangat layak digunakan dengan skor 80% dengan kriteria "Sangat baik" sehingga RPP dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Media kartu bilangan yang dihasilkan layak digunakan dengan skor 85% dengan kriteria "Sangat Layak" sehingga media pembelajaran dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pembelajaran Perkalian, Permainan, Kartu Bilangan.

### ABSTRACT

*This study aims to produce lesson plans that are in accordance with the 2013 curriculum and develop a Math Learning Design Assisted with Number Cards for Grade II Elementary School Multiplication Materials in everyday life. This type of research is research and development using the ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluation) model, but this research is only carried out until the development stage. This research was conducted at SDN 105341 Durian Village. The data collection instrument used is a questionnaire. The subjects in this study were 4 validators. The types of data in this study are qualitative data and quantitative data. The results of the questionnaire validation are in the form of learning designs and learning media. The resulting lesson plans are very feasible to use with a score of 80% with the criteria of "very good" so that the lesson plans can be used or applied in the learning process. The resulting number card media is suitable for use with a score of 85% with the criteria of "Very Eligible" so that learning media can be used or applied in the learning process.*

**Keywords:** Multiplication Learning, Game, Number Card.

## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan saat ini memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran, (M. Dalyono, 2010: 67). Permendiknas No. 22 Th. 2006 sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran di Indonesia menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar salah satunya bertujuan untuk memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah secara tepat. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran matematika yang efektif. Pembelajaran matematika yang efektif dapat diwujudkan salah satunya melalui permainan yang menyenangkan dan penggunaan alat peraga, atau media lainnya dalam pembelajaran, (Asari Budiningsih, 2005:47). Dalam proses pembelajaran, media merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, media juga merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, oleh karena itu, guru dituntut mampu menggunakan alat-alat bantu tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:97).

Melalui pembelajaran matematika yang efektif, siswa akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Kemampuan inilah yang akan menyokong berkembangnya teknologi modern dalam kehidupan bermasyarakat. Namun pelaksanaan pembelajaran matematika yang terjadi pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia saat ini belum efektif sebagaimana yang diharapkan oleh pemerintah yang ditandai dengan hasil belajar yang rendah. Hasil belajar siswa yang rendah atau belum memenuhi KKM pada mata pelajaran matematika mengindikasikan pembelajaran matematika yang dilaksanakan belum efektif. BSNP menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif ditinjau dari hasil belajar adalah mencapai ketuntasan sebesar 60% untuk setiap indikator. Hal ini sejalan dengan Ketentuan Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan pembelajaran juga dikatakan efektif apabila ketuntasan  $\geq 60\%$  dari KKM, (Herman Hudojo, 1988: 123).

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah, (Nila Kesumawati, 2008: 87).

Pada tingkat Sekolah Dasar, siswa mulai belajar mengenal angka-angka dari mulai satuan, puluhan, ratusan sampai seterusnya dan juga belajar tentang operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan angka-angka tersebut. Matematika kadang dianggap mata pelajaran yang sulit untuk siswa karena membutuhkan daya nalar yang tinggi. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan mengandalkan papan tulis dalam menyampaikan materi matematika. Mereka tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir

dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa, (Slamet Soewandi. 2005: 73).

Dalam pembelajaran, siswa kelas II SD sulit mempersiapkan kondisi pikiran dan konsentrasi untuk menerima pelajaran yang sudah berlabel sulit seperti matematika. Berbeda dengan orang dewasa yang bisa mengatur keadaan pikiran dan konsentrasi secara mandiri. Anak-anak memerlukan rangsangan dari luar untuk membuat mereka berminat dan berkonsentrasi. Rangsangan yang mendapat respon paling sesuai dengan alam pikiran anak pada saat itu yaitu alam bermain. Untuk mengatasi hal ini, maka guru perlu mempersiapkan metode agar dapat menumbuhkan minat belajar matematika peserta didik. Metode pembelajaran matematika atau teknik penyajian pelajaran matematika adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran matematika kepada peserta didik di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh peserta didik dengan baik. Jadi metode pembelajaran matematika secara umum adalah cara-cara tertentu yang digunakan oleh guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didiknya agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, (Roestiyah N.K,2001: 1). Inilah yang menjadialasan kuat untuk memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran perkalian. Melalui permainan diharapkan semangat dan motivasi belajar mereka jadi meningkat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan kartu bilangan. Menurut faizah, (2013:41) Kartu bilangan merupakan media visual diam yang tidak diproyeksikan. Kartu bilangan yang tadinya ditunjukkan secara cepat kepada siswa dalam penggunaannya dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Novianti, (2014:6) media kartu bilangan adalah media kartu bergambar yang di dalamnya terdapat bilangan atau angka, sebagai salah satu media visual yang mudah dimengerti dan dipahami anak. Permainan kartu bilangan dirancang sebagai permainan berkelompok. Murid dalam permainan ini secara tidak langsung juga belajar bekerja sama dalam kelompok dan bagaimana mengembangkan komunikasi yang efektif dalam kelompok mereka. Menerapkan permainan kartu bilangan tentu harus menggunakan alat peraga dalam pembelajaran. Alat peraga yang digunakan merupakan benda yang konkrit yang dapat membantu murid memahami materi pelajaran dan membuat pelajaran tersebut lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran perkalian bisa dirasakan murid lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan alat peraga ini bisa mempermudah pemahaman siswa pada pembelajaran perkalian. Alat peraga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan kartu bilangan.

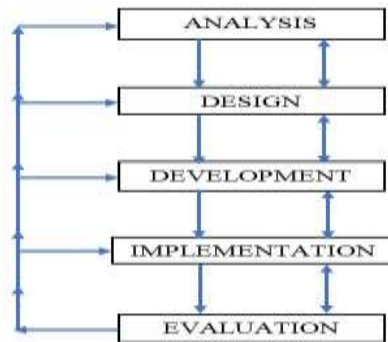
## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Sugiyono (2009:297), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Pendekatan penelitian yang digunakan ialah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dengan analisis data yang bersifat induktif/kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian kualitatif dianggap cocok jika digunakan untuk penelitian ini, berdasarkan pertimbangan waktu, keakuratan, kemudahan, instrument yang digunakan dan analisis data. (Zainal Arifin, 2012: 127).

Prosedur penelitian pengembangan yang biasa digunakan para peneliti adalah model ADDIE. Model Pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang berfungsi untuk merancang sistem pembelajaran bagi siswa (Mulyatiningsih, 2012). Tahapan pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu : 1) Analisis (*Analysis*) 2) Desain

(Design) 3) Pengembangan (*Development*) 4) Implementasi (*Implementation*) 5) Evaluasi (*Evaluation*), (Tegeh & Kirana, 2010).



Gambar 1. Bagan Pengembangan Model ADDIE

Akan tetapi dalam penelitian ini, tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan karena penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi covid-19, di mana tatap muka di sekolah belum dilakukan sepenuhnya. Dalam penelitian ini Desain pengembangan yang digunakan yaitu ADD (*Analysis, Design, dan Development*).

Subjek dalam penelitian ini adalah validator (2 Dosen ahli dan 2 Guru SD). Objek dalam penelitian ini adalah desain pembelajaran perkalian dengan menggunakan kartu bilangan. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian Desain pembelajaran perkalian menggunakan kartu bilangan adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2010).

Analisa data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul. Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif yang mendeskripsikan hasil Desain Pembelajaran Perkalian dengan Menggunakan Kartu Bilangan. yang mendeskripsikan hasil uji validitas Desain Pembelajaran Perkalian dengan Menggunakan Kartu Bilangan.

Analisis hasil uji validitas Desain Pembelajaran Perkalian dengan cara sebagai berikut:

- a. Data hasil validasi yang terkumpul kemudian ditabulasi.
- b. Kemudian data tabulasi di konversi ke bentuk presentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

- c. Memberikan penilaian validitas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Data Validitas Desain Pembelajaran Perkalian dan Kartu Bilangan (Sugiyono 2015:250)

No	Interval	Kategori
1	80,00%-100%	Sangat Layak
2	60,00%- 79,99%	layak
3	40,00%-59,99%	Cukup Layak
4	20,00%-39,99%	Kurang Layak
5	0%–19,99%	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan (*Research And Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Akan tetapi, peneliti hanya menggunakan 3 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Development*).

### **Tahap Analisis (*Analysis*)**

#### **a. Analisis Peserta Didik**

Pada tahap analisis peserta didik, peneliti mengkaji karakteristik peserta didik sesuai dengan desain pembelajaran dan media pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SDN 105341 Desa Durian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelas II, guru menyampaikan bahwa hasil belajar perkalian belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai siswa, sebanyak 65% siswa dari satu kelas belum mencapai KKM yaitu 70. Menurut guru ini disebabkan berkurangnya antusias siswa untuk mempelajari materi perkalian dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut dikhawatirkan guru dapat terulang kembali serupa tahun pelajaran berikutnya.

#### **b. Analisis Kurikulum**

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar yang berlaku di SDN 105341 Desa Durian menggunakan kurikulum 2013.

#### **c. Analisis Materi**

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi-materi utama yang akan dijabarkan, menyusunnya secara sistematis dan memilah materi-materi individual sehingga dapat dikategorikan mana materi yang kritis dan mana materi yang tidak relevan. Analisis materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi perkalian dalam kehidupan sehari-hari kelas II SD mengacu pada kurikulum 2013.

#### **d. Analisis Tugas**

Hasil analisis tugas mengacu pada analisis materi, disamping itu rincian analisis tugas untuk materi perkalian dalam kehidupan sehari-hari merujuk pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.

### **Tahap Desain (*Design*)**

Setelah menganalisis, kemudian peneliti merancang desain pembelajaran. Desain pembelajaran yang dirancang berupa RPP dan media pembelajaran dengan model *permainan* materi perkalian dalam kehidupan sehari-hari kelas II SD. Secara rinci kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah:

#### **a. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Penyusunan rancangan RPP merupakan perancangan pertama yang harus dilakukan. Perancangan RPP meliputi sebagai berikut:

- 1) Menentukan identitas, yang meliputi: nama sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, dan alokasi waktu.
- 2) KI dan KD materi perkalian dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menentukan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan rumusan dari KD.
- 4) Pemilihan Sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran di kelas adalah buku tematik kelas II tema 2 dan media yang digunakan adalah kartu bilangan.
- 5) Menyusun kegiatan pembelajaran yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan meliputi penyiapan peserta didik secara fisik dan mental, apersepsi, motivasi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti disesuaikan dengan langkah-langkah dengan model *permainan*. Kegiatan penutup meliputi refleksi pembelajaran yang telah dilakukan, dan penarikan kesimpulan.

#### **b. Penyusunan Kartu Bilangan**

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa kartu bilangan dengan judul materi perkalian dalam Kehidupan Sehari-hari". Pada halaman isi berisi materi yang dibuat dalam pembelajaran perkalian dalam kehidupan sehari-hari. Tiap bagian materi menggunakan warna kertas yang berbeda disertai penjelasan beserta gambar. Desain pembelajaran dibuat bervariasi agar siswa lebih tertarik. Gambar susunan kartu bilangan dapat dilihat pada gambar 2.





Gambar 2. Bagian Materi Kartu Bilangan

**Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan (*development*). Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan RPP dan media pembelajaran yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, RPP dan media pembelajaran direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator.

a. Hasil Validasi Desain Pembelajaran (RPP)

Proses validasi oleh ahli desain pembelajaran dinilai oleh guru kelas II. Berikut adalah hasil penilaian oleh guru kelas II.

Tabel 2. Hasil Validasi Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	Validator	
		Validator 1	Validator 2
KI/KD	1	5	5
Indikator	2	5	5
Tujuan Pembelajaran	3	4	4
Kegiatan Pembelajaran	4	5	5
Model Pembelajaran	5	4	5
	6	3	4
	7	4	3
	8	3	4
Metode Pembelajaran	9	5	5
	10	5	5
	11	4	4
	12	3	5
Media Pembelajaran	13	5	5
	14	5	5
	15	5	4
	16	5	4
Alokasi Waktu	17	4	4
	18	4	4
Jumlah		78	80
Rata-rata		87%	89%
Rata-rata Validator		80%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil validasi yang dilakukan oleh 2 validator, validator 1 memberikan penilaian dengan rata-rata skor yang didapat yaitu 87% dengan kriteria “Sangat layak” selanjutnya Validator 2 memberikan penilaian dengan rata-rata skor yang didapat yaitu 89% dengan kriteria “Sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran berupa RPP yang dikembangkan “Sangat Layak”.

b. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media

Proses validasi oleh ahli media pembelajaran dinilai oleh dosen ahli media. Berikut adalah hasil penilaian oleh dosen ahli media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Validator	
		Validator 1	Validator 2
Efektifitas Media		4	5
	2	4	4
	3	5	4
	4	5	4
	5	5	4
	6	5	4
Motivasi Belajar	7	4	4
	8	4	4
	9	4	4
Aktifitas Belajar	10	4	4
	11	4	4
	12	4	4
Jumlah		52	49
Rata-rata		87 %	81 %
Rata-rata Validator		85 %	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil validasi yang dilakukan oleh 2 validator, validator 1 memberikan penilaian dengan rata-rata skor yang didapat yaitu 87% dengan kriteria “Sangat Layak” selanjutnya Validator 2 memberikan penilaian dengan rata-rata skor yang didapat yaitu 81% dengan kriteria “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “Sangat layak”. Dari hasil yang telah didapatkan oleh peneliti maka bisa dikatakan penggunaan kartu bilangan dalam proses pembelajaran perkalian lebih memudahkan siswa untuk memahami pelajaran tersebut. Artinya begitu bergairahnya siswa mengikuti pembelajaran perkalian dengan kartu-kartu yang disediakan oleh peneliti. Selain membuat siswa menjadi lebih aktif dan berperan saat pembelajaran berlangsung, juga siswa terbawa pada suasana kesibukan yang positif dengan teman-temannya. Dan tujuan pembelajaran yang diharapkan bahwa semua siswa tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal 70, akhirnya semua siswa dapat lolos dan mencapai nilai di atas 70 tersebut.

Tentu hal ini yang diharapkan semua guru ketika melaksanakan proses pembelajaran, dimana siswa bisa termotivasi bahkan memahami pelajaran yang disampaikan di dalam kelas. Namun di lain hal juga seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mendesain kartu-kartu tersebut. Baik warna yang diberikan pada kartu bilangan maupun bentuk kartu-kartu bilangan yang diberikan kepada siswa. Tentu akan lebih memotivasi dan mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran perkalian di kelas dengan gurunya. Maka hasil penelitian ini juga memberikan ilmu yang berharga kepada semua guru khususnya guru yang mengajar matematika di kelas II SD agar selalu mengikuti perkembangan pendidikan baik dari segi kurikulum maupun desain-desain pembelajaran yang terbaru dan disenangi oleh setiap peserta didik pada zamannya. Seorang guru harus selalu membuka diri dengan perbaharuan dan perkembangan serta secara terus menerus mencari dan mencoba berbagai desain-desain pembelajaran yang memungkinkan semua siswa yang mengikuti pembelajaran dan dapat memahami dan tuntas dengan batas ambang minimal nilai yang diberikan oleh pendidik di kelas tersebut.

### Pembahasan

Dari hasil yang telah didapatkan oleh peneliti maka bisa dikatakan penggunaan kartu bilangan dalam proses pembelajaran perkalian lebih memudahkan siswa untuk memahami pelajaran tersebut. Artinya begitu bergairahnya siswa mengikuti pembelajaran perkalian

dengan kartu-kartu yang disediakan oleh peneliti. Selain membuat siswa menjadi lebih aktif dan berperan saat pembelajaran berlangsung, juga siswa terbawa pada suasana kesibukan yang positif dengan teman-temannya. Dan tujuan pembelajaran yang diharapkan bahwa semua siswa tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal 70, akhirnya semua siswa dapat lolos dan mencapai nilai di atas 70 tersebut.

Tentu hal ini yang diharapkan semua guru ketika melaksanakan proses pembelajaran, dimana siswa bisa termotivasi bahkan memahami pelajaran yang disampaikan di dalam kelas. Namun di lain hal juga seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mendesain kartu-kartu tersebut. Baik warna yang diberikan pada kartu bilangan maupun bentuk kartu-kartu bilangan yang diberikan kepada siswa. Tentu akan lebih memotivasi dan mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran perkalian di kelas dengan gurunya. Maka hasil penelitian ini juga memberikan ilmu yang berharga kepada semua guru khususnya guru yang mengajar matematika di kelas II SD agar selalu mengikuti perkembangan pendidikan baik dari segi kurikulum maupun desain-desain pembelajaran yang terbaru dan disenangi oleh setiap peserta didik pada zamannya. Seorang guru harus selalu membuka diri dengan perbahaaruan dan perkembangan serta secara terus menerus mencari dan mencoba berbagai desain-desain pembelajaran yang memungkinkan semua siswa yang mengikuti pembelajaran dan dapat memahami dan tuntas dengan batas ambang minimal nilai yang diberikan oleh pendidik di kelas tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, akan tetapi peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*) dan Pengembangan (*Development*).
2. RPP yang dihasilkan sangat layak digunakan dengan skor 80% dengan kriteria “Sangat baik” sehingga RPP dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Media kartu bilangan yang dihasilkan layak digunakan dengan skor 85% dengan kriteria “Sangat Layak” sehingga media pembelajaran dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

## REFERENSI

- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dalyono, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*, Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faizah, N, I. (2013). Penggunaan media kartu bilangan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi bilangan romawi pada siswa kelas IV sekolah dasar negeri debong tengah 1 tegal. skripsi tidak di terbitkan. Semarang. Universitas Semarang.
- Hudojo, H. (1988). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Novianti, T. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Membilang Banyak Benda Dengan Media Kartu Bilangan di Kelas I*. Artikel tidak diterbitkan. Pontianak: Universitas tanjungpura Pontianak.
- Roestiyah NK. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewandi, S. (2005). *Perspektif Pembelajaran berbagai bidang studi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.



- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan. (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Zainal, A. (2012). *Model Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.