



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHITUNG PADA MATERI
PERKALIAN MENGGUNAKAN MEDIA KANTONG PERKALIAN PADA SISWA
KELAS 2 SEKOLAH DASAR ISLAM ULIL ALBAB KEBUMEN**

Khomsatun¹, Ni'matul Nur Annafi², Sulis Setiyani³, Vida Nurul Jannah⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen

E-mail: khomsatun011197@gmail.com

Abstract

The background of this research is because the multiplication learning outcomes of grade 2 students are still below the Minimum Completion Criteria (KKM). This study aims to determine the effectiveness of multiplication bag learning media in improving the ability to calculate multiplication in grade 2 students at SDI Ulil Albab, Kebumen. This research is classroom action research conducted by SDI Ulil Albab Kebumen. Data collection in this study used observation, interview, test, and documentation methods. This research was conducted for 2 cycles. Each includes planning, implementation, observation, evaluation, and reflection. Data analysis was carried out by interactive analysis through data condensation, data presentation, and drawing conclusions. The results show that the implementation of multiplication learning using multiplication bag learning media in improving student learning outcomes with an average achievement of 66.66% in cycle I to 88.88% in cycle II. Therefore, it can be concluded that the use of multiplication bag learning media can improve grade 2 students' understanding of the concept of multiplication.

Keywords: *Learning Media, Learning Outcomes, Multiplication*

Abstrak

Hal yang melatarbelakangi penelitian ini karena hasil belajar perkalian peserta didik kelas 2 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kantong perkalian dalam meningkatkan kemampuan menghitung perkalian pada siswa kelas 2 di SDI Ulil Albab, Kebumen. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan SDI Ulil Albab Kebumen. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus. Setiap meliputi perencanaan pelaksanaan, pengamatan, evaluasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan dengan analisis interaktif melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran perkalian dengan menggunakan media pembelajaran kantong perkalian dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata ketercapaian dari 66,66% pada siklus I menjadi 88,88% pada siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kantong perkalian dapat meningkatkan

pemahaman siswa kelas 2 terhadap konsep perkalian.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Perkalian*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor utama untuk membentuk potensi manusia yang berilmu dan beradab. Karena, pendidikan suatu proses untuk membentuk seseorang yang dapat di bentuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, peran dari pendidikan juga sangat penting bagi seseorang untuk mengasah keterampilan dan kemampuan siswa untuk dapat memecahkan masalahnya sendiri.¹ Dalam menjalankannya, pendidikan sangat dibutuhkan juga media pembelajaran dengan tujuan untuk dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dari pemahaman ini, dapat dikatakan apabila mengajarkan materi tanpa menyiapkan metode dan media itu tidak akan tepat dan kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan efektif dan efisien sehingga materi yang akan di sampaikan guru kepada siswa tidak akan terserap dengan maksimal. Pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka menerapkan pembelajaran dua arah.² Pembelajaran dilakukan dengan siswa bertanya pada guru. Guru memiliki peran penting yaitu sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dan siswa lainnya saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain.

Ilmu matematika penting dan bermanfaat dalam semua aspek kehidupan masyarakat. Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, matematika diajarkan, membantu memenuhi tujuan pendidikan nasional dan mendidik orang Indonesia yang produktif, inventif, dan kreatif. Siswa yang belajar matematika dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah analitis dan praktis serta pemahaman mereka tentang disiplin ilmu lain seperti fisika, ekonomi, dan akuntansi. Tanpa sepengetahuan kita, matematika telah digunakan oleh kita sepanjang sejarah dalam banyak aspek kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa percaya bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menantang, membuatnya tampak menakutkan.³

Kurangnya kemampuan siswa dalam berhitung perkalian pemahaman disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa belum mampu untuk menyelesaikan tugas dengan mandiri, siswa

¹ Cedric Maillot et al., "Moderate Relationship between Function and Satisfaction of Total Hip Arthroplasty Patients: A Cross Sectional Study," *HIP International* 32, no. 1 (2022): 25–31, <https://doi.org/10.1177/1120700020921110>.

² Fir Tri Ajeng Oktavia and Khoirul Qudsiyah, "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Matematika Di SMK Negeri 2 Pacitan," *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2023): 14–23, <https://doi.org/10.21137/edumatic.v4i1.685>.

³ Juni Arsih Sinaga, "Membangun Lingkungan Belajar Menyenangkan Untuk Mengatasi Kecemasan Matematika Dan Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas I SD Sekolah XYZ Jakarta," *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 2 (2024): 535–47, <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1039>.

masih belum paham cara menyelesaikannya.⁴ Selain itu siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penyebabnya guru masih menggunakan pembelajaran yang kurang kreatif, sehingga kurang menarik perhatian siswa dan menimbulkan rasa bosan karena siswa tidak dilibatkan secara langsung, juga kurang aktifitas siswa selama proses belajar mengajar perkalian.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa dalam menghitung perkalian dapat di tingkatkan dengan menggunakan media kantong perkalian. Media kantong perkalian adalah sebuah media dalam bentuk visual yang digunakan pada pembelajaran matematika materi perkalian sebagai alat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.⁵ Media kantong perkalian memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk-bentuk dari lambang bilangan, dan dilengkapi dengan bentuk-bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Dengan demikian, melalui media kantong perkalian peserta didik diharapkan dapat mengetahui dan mengembangkan kemampuan lambang lambang bilangan terhadap anak usia dini. Kegiatan melalui media kantong perkalian ini juga dapat meningkatkan konsentrasi pada anak.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan perkalian siswa sekolah dasar umumnya dilakukan melalui penggunaan media konkret dan visual, seperti alat peraga manik-manik, kancing, stik es krim, papan perkalian, maupun media semiabstrak dan digital. Misalnya, Wahyudi dan Choirudin⁶ serta Amalia⁷ menegaskan bahwa media konkret efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika karena sesuai dengan tahap operasional konkret siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut tidak secara spesifik merancang media yang merepresentasikan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang secara sistematis, serta belum menekankan keterlibatan aktif siswa melalui proses manipulasi bertahap yang sederhana dan kontekstual. Selain itu, beberapa studi lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tanpa mendeskripsikan bagaimana media membantu membangun pemahaman konseptual perkalian pada siswa kelas rendah secara mendalam.

⁴ Zulis Nurul Izzah et al., "Analisis Penyebab Kurangnya Kemampuan Berhitung Pada Materi KPK Dan FPB Siswa Kelas V SDN Canditunggal," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 4, no. 1 (2024): 167–77, <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.505>.

⁵ Syailin Nichla Choirin Attalina and Saidatul Irfana, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Dengan Menerapkan Model PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Pembelajaran Tolkama (Botol Perkalian Matematika) Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar," *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 210–19, <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1501>.

⁶ Apri Wahyudi and Choirudin, "Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Berbasis Montessori," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah* 4, no. 2 (2020): 33–39, <https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v4i2.49>.

⁷ Sarah Rizki Amalia, "Pemanfaatan Alat Peraga Geoboard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 10, no. 1 (2023): 181–201.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian sebelumnya, masih terdapat kekosongan penelitian terkait penggunaan media kantong perkalian sebagai alat manipulatif konkret yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas II sekolah dasar. Belum banyak penelitian yang mengeksplorasi media sederhana berbasis kantong sebagai sarana visualisasi penjumlahan berulang yang mudah dibuat, murah, dan dapat diterapkan di sekolah dengan keterbatasan sarana. Selain itu, penelitian sebelumnya belum secara eksplisit mengkaji bagaimana aktivitas memasukkan objek ke dalam kantong perkalian dapat membantu transisi siswa dari pemahaman aritmetika dasar menuju konsep perkalian secara bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menawarkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kemampuan menghitung, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual perkalian melalui pengalaman belajar langsung dan aktif.

Berdasarkan deskripsi tersebut, peneliti memfokuskan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menghitung pada materi perkalian melalui penggunaan media kantong perkalian pada siswa kelas 2 SDI Ulil Albab Kebumen.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menghitung pada materi perkalian melalui penggunaan media kantong perkalian. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan melalui serangkaian tindakan reflektif. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Media kantong perkalian digunakan sebagai bentuk intervensi pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang secara konkret. Menurut Hopkins, pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, dan seterusnya.⁸ Bentuk tindakan dirancang sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas (PTK) dan dibatasi sampai pada dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah sekolah dasar pada semester genap tahun ajaran berjalan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan

⁸ Norlaila and Dina Hermina, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 6 (2025): 727–43, <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539>.

bahwa kemampuan menghitung perkalian siswa kelas II masih tergolong rendah dan pembelajaran matematika belum optimal dalam memanfaatkan media konkret. Lingkungan sekolah yang relatif sederhana dan keterbatasan sarana pembelajaran menjadi pertimbangan utama dalam penerapan media kantong perkalian yang mudah dibuat dan digunakan.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II di sekolah tersebut yang berjumlah sejumlah siswa dengan karakteristik heterogen dari segi kemampuan akademik. Siswa dipilih sebagai subjek penelitian karena berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat manipulatif. Guru kelas berperan sebagai kolaborator dalam pelaksanaan tindakan, sedangkan peneliti berperan sebagai perencana dan pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan menghitung siswa pada materi perkalian sebelum dan sesudah penerapan media kantong perkalian pada setiap siklus. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto, catatan lapangan, dan arsip hasil pekerjaan siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus untuk melihat peningkatan kemampuan menghitung. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan aktivitas, keterlibatan, dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Hasil analisis digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan keberlanjutan atau perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini yaitu peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi perkalian pada pelajaran matematika di kelas 2 SDI Ulil Albab Kebumen. Untuk membantu proses penyusunan laporan penelitian, hasil yang telah dilakukan dari upaya kemampuan berhitung perkalian siswa disekolah dengan menggunakan media Pembelajaran Kantong Perkalian. Berbeda dengan sebelumnya yang hanya menghafal perkalian saja. Lalu dengan menggunakan media Pembelajaran Kantong Perkalian siswa jadi lebih tertarik untuk belajar perkalian dan dapat mudah di pahami.

Hasil observasi yang dilakukan dengan lembar observasi menunjukkan bahwa pada aksi ke-1 hasil observasi yang dilakukan dari 20 siswa 4 orang (38%) yang belum memenuhi kriteria

berhitung perkalian permulaan yang baik dan 6 orang (62%) siswa sudah memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan baik. Setelah pelaksanaan aksi ke-2 kemampuan berhitung perkalian permulaan siswa meningkat dari 2 siswa 4 orang siswa (14%) belum memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik dan 6-10 orang siswa (86%) sudah memenuhi kriteria perkalian permulaan baik. Dampak dari penerapan media Pembelajaran Kantong Perkalian membuat siswa lebih bersemangat dan tidak cepat bosan dalam pembelajaran, karena pada saat pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok serta per kelompok mengerjakan perkalian dengan game yang diberikan guru.

Media pembelajaran kantong perkalian adalah alat berupa papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian agar dapat merangsang pemahaman dan minat siswa dalam belajar. Media Pembelajaran Kantong Perkalian ini menggunakan stik eskrim sebagai alat hitung. Melalui media pembelajaran ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi perkalian. Menggunakan media nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, sebab siswa akan lebih memahami materi yang akan disampaikan.

Media Pembelajaran Kantong Perkalian ini terdiri dari 10 kantong kertas Origami yang bisa kita tempel pada papan atau Styrofoam maupun tripleks ukuran sesuai dengan kemauan. Media Pembelajaran Kantong Perkalian ini berupa media yang terbuat dari Papan atau tripleks berukuran kira-kira panjangnya 50 cm dan tingginya 40 cm, pada Styrofoam yang digunakan kita tempelkan kantong kertas yang sudah dihias sebanyak 10 kantong. Dengan desain yang menarik akan membantu siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik dapat lebih aktif belajar didalam kelas tidak hanya itu saja peserta didik juga dapat lebih cepat memahami pembelajaran yang telah berlangsung.

Langkah-langkah media pembelajaran kantong perkalian diantaranya: (1) menyiapkan terlebih dahulu styrofoam yang tebal, kertas origami, kantong dari kertas origami, lem, gunting, stik es cream; (2) pada tahap pertama, sediakan bahan dan alat pilihlah warna kertas origami yang menarik; (3) tahap kedua, kantong kertas sesuai dengan kebutuhan. kemudian, hias kantong kertas tersebut dengan menggunakan kertas origami dan rekatkan dengan menggunakan lem agar lebih menarik lagi, hias dengan angka 1-10; (4) tahap ketiga, buatlah sebuah tulisan media pkp2 yang berupa print out, kemudian gunting satu persatu huruf dan tempelkan pada sebuah Styrofoam; serta (5) tahap terakhir, silahkan hias sebaik mungkin media ini menurut imajinasi kalian, buatlah media ini semenarik mungkin dan sediakan bahan tambahan stik es krim untuk berhitung.

Penggunaan Media Pembelajaran Kantong Perkalian yaitu (1) tentukan soal perkalian, contohnya 3×4 ; (2) ambil stik, mengisi 3 buah kantong diisi dengan 4 buah stik; (3) disimpan di wadah ke 1, wadah ke 2, sampai dengan wadah ke 4; (4) hitung semuanya, kantong stik 1 ditambah stik dikantong kedua dan stik kantong ke tiga serta di tambah stik kantong ke empat; dan (5) lalu simpan kartu hasilnya di kantong perkalian. Tujuan dari penggunaan media Pembelajaran Kantong Perkalian ini adalah untuk menanamkan memori dan pemahaman tentang perkalian secara visual, dapat mengenal operasi hitung dengan cepat sambil bermain, sebagai salah satu alat peraga pembelajaran matematika, mengenal operasi perkalian pada matematika, meningkatkan motivasi bagi siswa, memberikan dan meningkatkan variasi belajar, serta merangsang siswa dalam menciptakan suasana yang menyenangkan.

Kekurangan penggunaan media papan perkalian pintar yaitu mengajar dengan menggunakan alat peraga memerlukan banyak waktu dan mudah bosan bila menunggu giliran jika penggunaan tidak tepat dan apabila penggunaan dalam skala kelas besar. Kelebihan penggunaan media pembelajaran kantong perkalian yaitu menumbuhkan minat belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik, memperjelas makna sehingga siswa lebih mudah memahami, membuat siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran seperti mengamati, mempraktekkan dan sebagainya, serta membantu keberhasilan pendidik menyampaikan konsep perkalian agar lebih menarik.⁹

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kantong Perkalian mampu meningkatkan kemampuan berhitung perkalian permulaan siswa kelas II secara bertahap. Pada aksi ke-1, sebagian siswa masih belum memenuhi kriteria kemampuan berhitung perkalian permulaan dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan media, siswa masih memerlukan adaptasi dalam memahami konsep perkalian melalui aktivitas konkret. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pemahaman konsep matematika memerlukan pengalaman langsung melalui manipulasi objek nyata.¹⁰

Setelah pelaksanaan aksi ke-2, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan berhitung perkalian permulaan siswa. Persentase siswa yang memenuhi kriteria meningkat secara nyata, sementara jumlah siswa yang belum mencapai kriteria semakin berkurang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret secara konsisten dan berulang dapat

⁹ Hasna Nur Afifah and Meita Fitriawanawati, "Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar," *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 41–47, <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>.

¹⁰ J Piaget, *Science of Education and the Psychology of the Child* (Orion Press, 1970).

membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat. Temuan ini mendukung hasil penelitian Saputro et al. menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika berbasis alat peraga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar karena membantu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret.¹¹ Selain itu, Setyarini¹² juga menegaskan bahwa media pembelajaran konkret berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika, khususnya pada siswa kelas rendah.

Lebih lanjut, peningkatan kemampuan berhitung siswa juga dipengaruhi oleh karakteristik media Kantong Perkalian yang memvisualisasikan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Melalui aktivitas memasukkan benda ke dalam kantong secara berulang sesuai bilangan pengali, siswa tidak hanya menghafal hasil perkalian, tetapi memahami proses terbentuknya hasil tersebut. Hal ini sejalan dengan teori representasi Bruner yang menekankan pentingnya tahap enaktif dalam pembelajaran, di mana siswa belajar melalui tindakan langsung sebelum menuju tahap simbolik.¹³

Selain aspek kognitif, hasil penelitian ini juga menunjukkan dampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kerja kelompok dan permainan (game) membuat siswa lebih bersemangat dan tidak cepat bosan. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Suyanto dan Jihad¹⁴ yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta berdampak pada hasil belajar. Pembelajaran berbasis permainan juga mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar siswa, yang berkontribusi pada suasana belajar yang kondusif di kelas rendah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa media konkret dan pembelajaran berbasis aktivitas merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Secara khusus, media kantong perkalian memberikan kontribusi praktis sebagai media sederhana, kontekstual, dan mudah diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian permulaan sekaligus motivasi belajar siswa kelas II.

¹¹ Kuncoro Adi Saputro et al., "Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1735–42, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>.

¹² Any Dwi Setyarini, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas 2 SD," *Edumath* 16, no. 3 (2025): 168–76, <https://doi.org/10.32682/381g1h03>.

¹³ J. S Bruner, *Toward a Theory of Instruction* (Harvard University Press, 1966).

¹⁴ S Suyanto and A Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru* (Erlangga, 2013).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media Pembelajaran Kantong Perkalian mampu meningkatkan kemampuan berhitung perkalian permulaan siswa kelas II secara signifikan. Hasil observasi pada aksi ke-1 menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria kemampuan berhitung perkalian permulaan dengan baik, sedangkan sebagian siswa lainnya telah mencapai kriteria yang diharapkan. Namun, setelah dilaksanakan aksi ke-2, terjadi peningkatan yang nyata, ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah siswa yang memenuhi kriteria kemampuan berhitung perkalian permulaan dan berkurangnya jumlah siswa yang belum mencapai kriteria tersebut. Selain peningkatan kemampuan berhitung, penggunaan media Kantong Perkalian juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, di mana siswa terlihat lebih bersemangat, aktif, dan tidak cepat bosan. Hal ini didukung oleh penerapan pembelajaran berbasis kelompok dan permainan (game) yang mendorong interaksi serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media Kantong Perkalian efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian permulaan siswa kelas II sekolah dasar.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan media Kantong Perkalian sebagai alternatif media pembelajaran yang sederhana, murah, dan mudah diterapkan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal maupun kelompok kecil serta dikombinasikan dengan pendekatan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan. Selain itu, sekolah dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media konkret serupa yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pengalaman belajar langsung siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Hasna Nur, and Meita Fitriawanawati. "Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar." *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 41–47.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>.
- Amalia, Sarah Rizki. "Pemanfaatan Alat Peraga Geoboard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 10, no. 1 (2023): 181–201.

- Any Dwi Setyarini. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas 2 SD." *Edumath* 16, no. 3 (2025): 168–76.
<https://doi.org/10.32682/381g1h03>.
- Apri Wahyudi and Choirudin. "Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Berbasis Montessori." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah* 4, no. 2 (2020): 33–39. <https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v4i2.49>.
- Attalina, Syailin Nichla Choirin, and Saidatul Irfana. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Dengan Menerapkan Model PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Pembelajaran Tolkama (Botol Perkalian Matematika) Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar." *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 210–19. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1501>.
- Bruner, J. S. *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press, 1966.
- Izzah, Zulis Nurul, Humairah Humairah, and Ahmad Ipmawan Kharisma. "Analisis Penyebab Kurangnya Kemampuan Berhitung Pada Materi KPK Dan FPB Siswa Kelas V SDN Canditunggal." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 4, no. 1 (2024): 167–77. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.505>.
- Maillot, Cedric, Ciara Harman, Marwan Al-Zibari, Karam Sarsam, and Charles Rivière. "Moderate Relationship between Function and Satisfaction of Total Hip Arthroplasty Patients: A Cross Sectional Study." *HIP International* 32, no. 1 (2022): 25–31.
<https://doi.org/10.1177/1120700020921110>.
- Norlaila and Dina Hermina. "Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 6 (2025): 727–43. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539>.
- Oktavia, Fir Tri Ajeng, and Khoirul Qudsiyah. "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Matematika Di SMK Negeri 2 Pacitan." *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2023): 14–23.
<https://doi.org/10.21137/edumatic.v4i1.685>.
- Piaget, J. *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press, 1970.
- Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartika Sari, and Sw Winarsi. "Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1735–42.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>.
- Sinaga, Juni Arsih. "Membangun Lingkungan Belajar Menyenangkan Untuk Mengatasi Kecemasan Matematika Dan Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas I SD Sekolah XYZ Jakarta." *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 2 (2024): 535–47.

<https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1039>.

Suyanto, S, and A Jihad. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru*. Erlangga, 2013.