

# MODUL

## KARTU PERKALIAN SENILAI

(Dilengkapi Cara dan Penggunaan)



**Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd**

**Ari Indriani, S.Pd., M.Pd**

**Dian Ratna P., S.Pd., M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
2019

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena penulis telah dapat menyelesaikan modul kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) judul “*Modul Kartu Perkalian Senilai (dilengkapi Cara dan Penggunaan)*”.

Alhamdulillah modul kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diselesaikan dengan baik, tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini perkenankalah kami untuk mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dekan Fakultas Pendidikan matematika dan IPA IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Lembaga Penelitian dan Pegabdian kepada Masyarakat (LPPM) IKIP PGRI Bojonegoro.
5. Semua Pihak yang telah membantu

Kami berharap, semoga modul ini dapat bermanfaat khususnya bagi pengembangan progam studi pendidikan matematika IKIP PGRI Bojonegoro, serta masyarakat pada umumnya.

Bojonegoro, November 2019

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II PEMBAHASAN .....	3
BAB III PENUTUP .....	7
DAFTAR PUSTAKA .....	8

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 (pasal 3) adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan ini mengisyaratkan bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam proses pengembangan kemampuan peserta didik dalam hal kecakapan, kreatifitas dan kemandirian. Hal tersebut merupakan bagian penting yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran baik pembelajaran secara formal maupun pembelajaran informal. Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara efektif, terarah, lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat menentukan terwujudnya mutu pendidikan. Salain itu terdapat juga faktor – faktor lain yang akan mempengaruhi proses pembelajaran itu apakah dapat berjalan lancar dan efektif. Faktor tersebut dapat berasal dari peserta didik itu sendiri, guru, fasilitas, lingkungan belajar dan media pembelajaran yang digunakan. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif akan semakin menambah kualitas pembelajaran.

Salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif, serta dapat mengurangi kejenuhan siswa. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran juga merupakan salah satu strategi memusatkan pembelajaran pada siswa atau *Student Centered Learning (SCL)*.

Seperti yang kita ketahui, usia anak- anak merupakan usia yang identik dengan permainan. Belajar tentunya akan menjadi suatu ritunitas yang membosankan untuk anak – anak jika dilakukan dengan kaku, menegangkan, bahkan jika dikemas dengan suasana yang terlalu serius. Terlebih lagi jika hal tersebut diterapkan dalam pelajaran Matematika. Guru dituntut lebih kreatif dalam membuat inovasi – inovasi baru dalam pembelajaran, yaitu inovasi yang menggabungkan antara permainan dan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika. Salah satu alternatif yang bisa digunakan guru adalah pembelajaran dengan media “Kartu Perkalian Senilai” untuk pembelajaran perkalian pada siswa SD kelas II. Permainan dengan media kartu ini bertujuan untuk memantapkan konsep perkalian yang sudah didapatkan siswa

sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam perkalian.

Salah satu alternatif cara peningkatan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran matematika adalah penggunaan metode – metode pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Siswa kelas II SD yang masih pada tahap pra operasional sangat memerlukan pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Pendidik (dalam hal ini guru) juga dituntut untuk mampu mempersiapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. MEDIA PEMBELAJARAN**

Secara umum, media merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu tempat ke tempat lain. Media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Setiap proses belajar mengajar memerlukan pemilihan dan penggunaan paling tidak satu medium untuk menyampaikan pembelajaran.

Oleh karena media pembelajaran memuat informasi yang dapat berupa pengetahuan maupun menjadi sarana bagi pebelajar untuk melakukan aktivitas belajar (membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan, dan lain-lain), maka media pembelajaran erat kaitannya dengan sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh pebelajar untuk memudahkan proses belajarnya sehingga mencapai tujuan belajarnya secara efektif dan efisien. Dari segi kemunculannya, sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni sumber belajar yang sengaja dirancang atau dibuat secara khusus untuk pembelajaran (*learning resources by design*) dan sumber belajar yang tidak dirancang atau dibuat secara khusus untuk pembelajaran namun dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran (*learning resources by utilization*). Contoh sumber belajar jenis pertama antara lain: buku, ensiklopedi, kamus, materi-materi pembelajaran dalam bentuk multimedia (film, video, animasi, slide, software pembelajaran berbantuan komputer), dan situs-situs *e-learning*. Contoh sumber belajar jenis kedua antara lain: alam sekitar, lingkungan fisik, lingkungan sosial, kehidupan manusia, situs-situs Web. Oleh karena kaitan yang erat antara media dan sumber belajar, maka

keduanya terkadang sulit dibedakan atau keduanya saling dipertukarkan maknanya. Meskipun demikian, keduanya dapat dibedakan secara jelas bahwa media adalah "sarana fisik" yang dapat digunakan untuk menyampaikan "materi pembelajaran". Media yang dapat dimanfaatkan untuk oleh pebelajar untuk melakukan aktivitas belajar disebut sumber belajar.

## **B. MEDIA KARTU PECAHAN SENILAI**

Pemanfaatan media dalam kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa. Kartu yang digunakan berisi tentang perkalian, kemudian siswa mencari bentuk perkalian lain yang senilai. Melalui media ini juga siswa akan mampu memahami perkalian dengan konsep, tidak hanya dengan hafalan, karena perkalian merupakan materi dasar yang digunakan untuk materi matematika yang lebih lanjut.

Modul ini dirancang untuk memberikan contoh metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa kelas II SD dalam mempelajari materi perkalian. Metode yang digunakan adalah penggunaan "Kartu Perkalian Senilai" sebagai media pembelajaran perkalian ketika konsep perkalian sudah diberikan. Media ini berupa permainan kartu perkalian senilai, yang terdiri dari 2 level yaitu level 1 dan level 2. Level 1 berisi tentang kartu perkalian 1 sampai dengan 5, sedangkan level 2 berisi tentang kartu perkalian 6 sampai dengan 10. Kartu perkalian senilai yang dimaksudkan adalah dalam satu kartu berisi 2 bentuk perkalian (memungkinkan juga berisi nilai hasil perkalian), kemudian siswa mencari bentuk perkalian yang nilainya sama di kartu lainnya untuk dipasangkan. Guru bisa memodifikasi bentuk perkalian yang ada di dalam kartu menyesuaikan kemampuan siswa. Permainan ini bisa dilakukan oleh siswa pada saat jam istirahat dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif cara untuk meningkatkan kemampuan perkalian selain dengan metode menghafal yang saat ini sering digunakan.

Berikut adalah contoh design kartu perkalian senilai, bahan yang digunakan dan contoh penggunaan kartu tersebut.

## KARTU PERKALIAN SENILAI



### ❖ Alat Dan Bahan

#### Alat :

1. Gunting
2. Lem
3. Penggaris
4. Spidol

#### Bahan :

1. Kertas Karton ukuran 60cm x 40c
2. Kertas Hvs warna atau kertas lipat warna
3. Daftar Perkalian Senilai

### Cara Pembuatan Media Kartu Perkalian Senilai

1. Potong kertas menjadi bagian- bagian kecil untuk membuat kartu. Ukuran dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
2. Buatlah daftar perkalian senilai untuk level 1 dan level 2. Level 1 merupakan perkalian 1 sampai dengan 5, sedangkan level 2 adalah untuk perkalian 6 sampai 10.
3. Contoh perkalian senilai adalah jika kita membuat  $3 \times 4 = 12$  sama perkalian yang senilai yang lain bias kita buat dari  $6 \times 2 = 12$
4. Tulislah daftar perkalian pada poin 3 pada kertas Hvs warna atau kertas lipat warna, kemudian temple pada karton yang telah dipotong – potong. Buatlah sesuai kebutuhan.



### **Pedoman Penggunaan Kartu Perkalian Senilai**

1. Buatlah kelompok yang beranggotakan 3 – 4 orang.
2. Salah satu anggota kelompok berperan sebagai ketua kelompok. Ketua kelompok mengocok kartu perkalian senilai, kemudian membagikan ke seluruh anggota kelompok. (Masing – masing anggota kelompok memperoleh jumlah kartu yang sama)
3. Buka satu kartu, letakkan di tengah untuk memulai permainan.
4. Anggota kelompok yang duduknya berurutan dengan ketua kelompok memeriksa kartu yang diperoleh untuk mencocokkan kartu yang mempunyai nilai yang sama (senilai).
5. Jika kartu yang diperoleh ada yang bernilai sama (senilai) dengan salah satu perkalian yang terdapat pada kartu yang dibuka, maka letakkan kartu tersebut berurutan dengan kartu pertama.
6. Jika anggota yang berurutan tidak mempunyai kartu yang bernilai sama (senilai) maka berlanjut ke anggota yang lain. Permainan berlanjut terus sampai semua kartu telah terbuka.
7. Pemenangnya adalah anggota kelompok yang kartu perkaliannya telah habis paling awal.

### **BAB III**

### **PENUTUP**

Kualitas pendidikan ditentukan oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang penting untuk meningkatkan mutu dan kualitas tersebut adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini meliputi situasi, lingkungan belajar, pihak yang terlibat dalam pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Kartu Perkalian Senilai ini merupakan salah satu media pembelajaran yang didesain sesuai dengan tujuan dalam meningkatkan kemampuan perkalian diantaranya : (a) meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa Sekolah Dasar (SD melalui media pembelajaran, (b) memberikan referensi bagi guru maupun sekolah terkait media pembelajaran inovatif untuk diaplikasikan di dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Maspalah. (2013). Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra*, Vol. 13, No.1. [https://ejournal.upi.edu/index.php/BS\\_JPBSP/article/view/760](https://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/760)
- Purnama, M.D, Irawan, E.B., dan Sa'dijah, C. (2017). Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan dan Operasinya Bagi Siswa Kelas Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*. Volume 1 Nomor 1. April. 2017. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm/article/view/587>
- Suriyah, P, dkk (2018). Media Pembelajaran Inovatif *House Of Multiplication* Bagi Siswa SDN Sidorejo Sebagai Upaya Hitung Cepat Perkalian. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)* Volume 6, Nomor 2, Desember 2018: 50 – 56. [jurnal.stkipgritlungagung.ac.id > index.php > jadimas > article >](http://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/jadimas/article)
- Suryana, Novita Mila. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD. *JPGSD*. Volume 06 Nomor 03 Tahun 2018, 219-228. <https://media.neliti.com/media/publications/254867-pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-5a1dfbbb.pdf>
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional. Jakarta : 8 Juli 2003.