eISSN: 2775-7854
Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)
Volume 5, Nomor 1, April 2025, (Hal. 122-131)

ELRISPESWIL - Lembaga Riset dan Pengembangan Sumberdaya Wilayah

JIEPP
Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran
Journal of Innovation, Evaluation and Learning Development

Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD

***Rani Syafitri[1], Yasir Arafat[2], Susanti Faipri Selegi[3]**
[1,2,3]Universitas PGRI Palembang, Indonesia
E-mail: rhanie.syafitri.07@gmail.com

Article History: Submission: 2024-11-11 || Accepted: 2025-03-20 || Published: 2025-04-12
Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-11-11 || Diterima: 2025-03-20 || Dipublikasi: 2025-04-12

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the problem-solving learning model based on multiply cards media on the learning outcomes of second-grade elementary school students. The research method used is quantitative with a true-experimental design, employing a pretest-posttest control group design. The study population consists of second-grade students at SD Negeri 99 Palembang, with the sample including two classes: class II.A as the experimental group and class II.B as the control group. Hypothesis testing was conducted using an independent sample t-test to compare the differences in learning outcomes between the two groups. The results of the analysis show that there is a significant difference between the experimental group and the control group, indicating that the application of the problem-solving learning model based on multiply cards media has a positive impact on students' learning outcomes in Mathematics. These findings provide evidence that this learning model is effective in improving students' understanding and academic achievement, particularly in the context of Mathematics education at the elementary school level.

Keywords: *Problem Solving; Multiplay Cards; Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran problem solving berbasis media multiply cards terhadap hasil belajar siswa kelas II SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen true-experimental, menggunakan desain pretest-posttest control group. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas II SD Negeri 99 Palembang, dengan sampel yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas II.A sebagai kelompok eksperimen dan kelas II.B sebagai kelompok kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran problem solving berbasis media multiply cards berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Temuan ini memberikan bukti bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Problem Solving; Multiplay Card; Hasil Belajar.*

This is an open access article under the CC BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi peserta didik, dengan Pendidikan peserta didik mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan yang kelak akan berguna di masyarakat. peserta didik diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilannya kelak untuk membangun bangsa, sehingga peserta didik tidak tertinggal oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang pesat sesuai tuntutan zaman. Pendidikan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Karena Pendidikan merupakan sebuah proses bagi sesorang untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan tingkah laku yang membentuk baik atau buruknya pribadi seseorang (Kasnah & Damayani, 2019).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang yang harus ditempuh karena pemahaman konsep yang tertanam di sekolah dasar akan berpengaruh kepada jenjang selanjutnya. Pendidikan akan berhasil jika guru di sekolah bertanggung jawab mencerdaskan anak bangsa, karena guru adalah panutan untuk membimbing dan memberikan pengaruh pada siswa. Peserta didik dapat memperolah ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah dengan mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan Pendidikan erat kaitanya dengan belajar. (Solihati, dkk, 2019) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan prilaku yang baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Dalam kurikulum Pendidikan dasar khususnya sekolah dasar memuat berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Menurut (UU RI, No. 20 Tahun 2003) tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta car yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu". Berdasarkan peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan, No. 67 (2013, hal. 4) tujuan kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika, tujuan pembelajaran matematika yaitu mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah yang terjadi di masyarakat maupun di sekolah, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat (Susanto, 2019). Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran matematika masih sebatas transfer ilmu dari guru. mata pelajaran matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang berbasis *textbook* yang dalam pengimplementasinya siswa seringkali ditugaskan untuk menulis materi yang ada pada buku pelajaran.

Pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang diminati siswa karena Sebagian besar materi dalam pelajaran matematika adalah materi hafalan. Pengajaran matematika di sekolah cenderung menitikberatkan pada penguasaan hafalan, proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang ada, sehingga situasi pembelajaran membosankan peserta didik. Dalam pembelajaran di sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran diantaranya: guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar dan sebagainya.

Dari hasil observasi pada senin, 12 Februari 2024 kepada wali kelas II SD Negeri 99 Palembang, diketahui bahwa terdapat beberapa. Kendala yang dapat menghambat berjalannya proses pembelajaran antara lain yaitu pada guru dan siswa. Dimana guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran secara konvensional. Seperti kurangnya penggunaan metode, model dan media pembelajaran sehingga saat proses pembelajaran siswa cenderung pasif. Karena metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab, sehingga menyebabkan siswa kurang fokus pada saat pembelajaran. Sedangkan model dan media sangat jarang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, beberapa faktor yang menghambat media pembelajaran jarang digunakan yaitu fasilitas sekolah yang kurang memadai, faktor ekonomi dan juga faktor usia. Media sangat rumit dibuat oleh guru apa lagi guru yang sudah senior sehingga akan menyebabkan mereka kesusahan.

Pada siswa terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar didalam kelas khususnya kelas II, kendala tersebut antara lain adalah kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajran matematika terutama pada materi operasi hitung perkalian, siswa cepat lupa dengan materi yang telah diajarkan serta seringya matematika dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami materinya terutama pada materi operasi hitung perkalian, kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran membuat siswa pandangannya tidak terfokus, mencoret-coret kertas dan mengobrol dengan temannya. Pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang berusaha untuk menjawab. Siswa juga kurang memiliki rasa percaya diri dan keberanian untuk menjawab pertanyaan karena merasa takut jawabanya salah. Jika hal ini dibiarkan maka dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kondusif saat pembelajaran berlangsung didalam kelas memungkinkan guru harus dapat mengubah atau mencari cara yang lebih menyenangkan disaat memberikan pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran berlangsung misalnya dengan menggunakan model, media dan materi pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan model *problem solving* dan media *multiply cards* di dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah sarana fisik (alat bantu) untuk menyampaikan materi dan isi pembelajaran melelui vidio, film, foto, dll (Cahyani & dkk, 2020). Media pembelajaran membantu memudahkan guru dalam meyampaikan materi kepada para siswa sehingga nantinya diharapkan hasil belajar sisiwa meningkat dan mencpai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat mendukung model problem solving ini dalam pembelajaran salah salah satunya adalah *multiply cards. multipy cards* adalah media berupa kartu yang memuat materi operasi hitung meliputi menambah, mengalikan, dan membagikan (Dewi & Wiarta, 2021). Seperti yang di ungkapakan oleh (Faujiah et al., 2022) *multiply card* merupakan media belajar yang bertujuan melatih fokus, sportivitas dan melatih kemampuan pemecahan masalah yang berbasis koneksi sehingga memudahkan siswa memahami yang dipelajari.

(Mirdad, 2020) Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain). Model pembelajaran *problem solving* adalah salah satu model yang sering di gunakan dalam pembelajaran di satuan pendidikan sekolah dasar. Dengan menggunakan model *problem solving* dapat memberikan perubahan terhadap hasil belajar siswa serta mendapatkan informasi materi yang lebih luas dan akurat untuk di terapkan. Penggunaan *problem solving* didasarkan atas kelebihannya yang menekankan pada pengembangan kemampuan menyelesaikan permasalahan yang melibatkan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. *Problem solving* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang melatih peserta didik tidak ketergantungan terhadap guru sehingga dapat lebih mandiri dalam proses pembelajaran yang meliputi pemecahan masalah, mengidentifikasi serta mengevaluasi (Bahar Elvinawati, 2020). Salah satu untuk mengatasi permasalahan diatas maka dilakukan riset yang mendalam untuk mengetahui Efektivitas model pembelajaran problem solving berbasis media multiply cards terhadap hasil belajar siswa kelas II SD.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 99 Palembang beralokaasi di jalan pertahanan 16 Ulu, kec. Seberang Ulu II, palembang sumatera selatan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Kuantitatif *true-experimental (true exdperimental design).* Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *pretest-prettest control desain.* Menurut (Sugiyono, 2021) metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabl independent(*treatment*/perlakuan) terhadap variabl dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *simple random sampling*. Pengambilan sampel dari populasi secara acak. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu siswa kelas II A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas II B sebagai kelas control. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi data hasil penelitian pada kelas Eksperimen

   Kelas II A merupakan kelas eksperimen dan kelas II B merupakan kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen, peneliti memberikan perlakuan *(treatment)* menggunakan model pembelajaran berbasis media *multipl cards* pada saat proses pembelajaran. Berikut hasil perolehan nilai *posstest* pada kelas eksperimen yang disajikan pada table 1.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Inisial	Pretest	Posttest
1	AF	40	70
2	AS	30	80
3	DF	30	90
4	FP	20	60
5	FA	50	80
6	FO	40	90
7	IV	70	100
8	KP	40	80
9	LP	80	100
10	LAS	50	90
11	MFS	70	80
12	MRA	80	100
13	NS	60	70
14	PNR	50	80
15	RA	50	60
16	RP	70	100
17	SA	50	80
18	SI	40	90
19	SI	30	80
20	TA	50	100
21	TH	40	70
22	US	60	90
23	PP	20	80
24	ZS	30	90
	Minimun	20	60
	Maksimum	80	100
	Rata-rata	47,92	83,75
	Jumlah	1150	2010

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari kelas eksperimen setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbasis media *multiply cards*, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 47,92 dan rata-rata *posttest* sebesar 83,75.

2. Deskripsi data hasil penelitian pada kelas Kontrol

Kelas II A merupakan kelas eksperimen dan kelas II B merupakan kelas kontrol. Dimana pada kelas kontrol peneliti menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran. Berikut hasil perolehan nilai *posstest* pada kelas kontrol yang disajikan pada table 2.

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Inisial	Pretest	Posttest
1	AI	20	50
2	AA	40	40
3	AS	50	60
4	AS	30	80
5	BS	70	50
6	DP	40	80
7	FM	60	60
8	KP	20	70
9	MR	70	80
10	MFS	50	60

11	MRS	30	70
12	NM	40	40
13	NP	30	60
14	PS	20	50
15	PN	50	90
16	PP	50	40
17	RS	60	90
18	RS	50	80
19	SZ	40	60
20	SR	30	40
21	TR	30	70
22	UBD	40	60
	Minimun	20	40
	Maksimum	70	90
	Rata-rata	41,25	63,75
	Jumlah	990	15.30

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari kelas kontrol setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 41,25 dan rata-rata posttest sebesar 63,75.

3. Analisis Data
   a) Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan *kolmogrov Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 26. Data dilakukan normal apabila nilai signifikan atau nilai probabilitas (signifikan) ≥ α (α = 0,05). Maka data dapat dinyatakan normal. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 26 diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel 3 dibawah.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas dengan SPSS

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai siswa	Pre Kontrol	.159	24	.118	.932	24	.106
	Post Kontrol	.174	24	.059	.921	24	.061
	Pre eksperimen	.161	24	.110	.944	24	.202
	Post eksperimen	.170	24	.071	.909	24	.034

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol yaitu 0,118 dan 0,059. Sedangkan nilai signifikan *pretes*t dan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,110 dan 0,071. Dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai a = 0,05 sehingga nilai *pretest* pada kelas kontrol 0,018 ≥ 0,05 dan nilai *posttest* 0,059 ≥ 0,05. sedangkan nilai *pretest* pada kelas eksperimen 0,010 ≥ 0,05 dan nilai *posstest* 0,071 ≥ 0,05. Sesuai dengan syarat uji normalitas data, dimana nilai signifikan ≥ α (α = 0,05) maka data bisa dinyatakan berdistribusi normal. Jadi disimpulkan bahwa data berdistribusi normal

   b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki varian yang sama atau tidak. Pada penelitian ini peneliti uji *levene's testr of homogeneity of variances* dengan bantuan SPSS 26, dengan syarat jika nilai signifikan ≥

α (α = 0,05) maka sampel dinyatakan homogen Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 dibawah.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Slswa	Based on Mean	2.645	1	46	.111
	Based on Median	1.537	1	46	.221
	Based on Median and with adjusted df	1.537	1	43.283	.222
	Based on trimmed mean	2.559	1	46	.117

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai signifikan *posstest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,111 dengan α = 0,05. Dengan nilai signifikan 0,111 ≥ 0,05, sesuai dengan syarat uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis homogen.

c) Uji T (Hipotesis)

Setelah data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya peneliti menganalisis data menggunakan uji-t dua sampel bebas *independent sampel t-test* untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas. Klasifikasi pengujian hipotesis jika Ha diterima dan Ho ditolak pada taraf a = 0,05, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel.}$ sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ berarti Ha ditolak. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 5 dibawah.

Tabel 5. Perhitungan Uji-t (Hipotesis) dengan SPSS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Slswa	Equal variances assumed	2.645	.111	4.815	46	<.001	20.000	4.154	11.638	28.362
	Equal variances not assumed			4.815	42.341	<.001	20.000	4.154	11.619	28.381

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis diatas, diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 4,815 dimana t_{tabel} = 2,021 dengan df = N-2 dimana N = 48 jadi df = 46 sehingga disimpulkan t_{hitung} = 4,815 ≥ t_{tabel} 2,021 dan nilai sig(2-tailed) menunjukan 0,001 ≤ 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektifitas penggunaan model pembelajaran *problem solving* berbasis media *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 99 Palembang.

d) N-Gain

N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas suatu proses pembelajaran atau intervensi pendidikan. N-Gain menunjukkan sejauh mana peningkatan pengetahuan atau keterampilan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 6. Tafsiran Kefektivan N-Gain Score

Persentase (%)	Interpretasi
0 < 40	Tidak Efektif
40 < 56	Kurang Efektif
56 < 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Tabel 7. Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Esperimen dan Kontrol

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
N_GainPersen	Ekperimen	Mean		70.25	4.831
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60.25	
			Upper Bound	80.24	
		5% Trimmed Mean		71.34	
		Median		73.21	
		Variance		560.113	
		Std. Deviation		23.667	
		Minimum		20	
		Maximum		100	
		Range		80	
		Interquartile Range		33	
		Skewness		-.548	.472
		Kurtosis		-.364	.918
	Kontrol	Mean		34.77	7.234
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	19.80	
			Upper Bound	49.73	
		5% Trimmed Mean		37.19	
		Median		35.42	
		Variance		1255.994	
		Std. Deviation		35.440	
		Minimum		-67	
		Maximum		86	
		Range		152	
		Interquartile Range		46	
		Skewness		-.977	.472
		Kurtosis		1.483	.918

Berdasarkan hasil perhitungan Uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 70,25 termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai N-Gain minimal yaitu 20 dan maksimal 100. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 34,77 termasuk dalam kategori tidak efektif. Dari hasil uji N-Gain diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* berbasis media *multiplay cards* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertjuan untuk mengetahui efektivitas model *problem solving* berbasis media *multiplay cards* terhadap hasil belajar matematika kelas II sekolah dasar. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian 2 kelas yaitu kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kontrol dengan jumlah 48 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang duberikan perlakuan dengan model *problem solving* berbsis *multyplay cards*, sedangkan kelas II B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 24 merupakan kelas yang diberi perlakuan menggunakan meted ceramah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan tes *(posstest)* diakhir pertemuan tersebut, didapatkan pemahaman operasi perkalian pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model *problem solving* berbasis *multiplay cards* memperoleh nilai 83,75 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan atau menggunakan metode ceramah memperoleh nilai 63,75 hal ini karena pebelajaran dengan menggunakan *multiply cards* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II. Dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model *problem solving* berbasis *multiplay cards*, pembelajaran terlihat lebih menarik serta kreatif dalam menngunakan *multiply cards* yang dimana sudah jelas dan sesuai dengan materi serta menyenangkan dan melibatkan siswa sehingga pembelajaran matematika dapat menjadikan pemehaman siswa untuk hasil belajar lebih meningkat lagi. Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol merupakan

pembelajaran menggunakan metoed ceramah yang masih berpusat pada guru dalam menyampaikan materi. Hal ini menjadikan guru sulit mengetahui kemampuan siswa karena hubungan timbal balik yang terjadi hanya satu arah antara guru dan siswa Ketika guru menjelaskna materi, Oleh karena itu, perolehan nilai rata-rata nilai posstest kelas kontrol sebesar 63,75 termasuk katagori kurang baik dibandingkan denagn nilai kelas eksperimen dengan rata-rata yaitu sebesar 83,75 katagori baik sekali.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, terlihat bahwa ada efektivitas positif dari variable X (Model pembelajaran *problrm solving* berbasis media *multiply cards*) terhadap variable Y (Hasil Belajar Siswa Kelas II Sd). Pengambilan keputusan ini didukung oleh hasil pengujian hipotesis dimana nilai signifikan yaitu 0,001 < 0,05 menunjukan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti menunjukan bahwa ada efektivitas dari penggunaan model pembelajaran *problem solving* berbasis media *multiply cards*. Selain itu diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,815 ≥ t_{tabel} = 2,021 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Hasil ini selaras dengan peneliti sebelumnya yang relavan, berdasarkan hasil peneliti yang dilakukan oleh (Kusumaningrum, 2022) dengan judul efektivitas media pembelajaran *multiply cards* dalam pembelajaran perkalian terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar menunjukan bahwa ada efektivitas terhadap hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Peneliti selanjutnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *student achievement division* berbantu *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar menunjukan bahwa ada efektivitas terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi perkalian siswa kelas III hal ini dibuktikan dari hasil uji-t dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 9,302 > 2,110 maka diperoleh nilai sig(2-tailed) yaitu 0,00 < 0,05 dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima (Suryawan, 2024). Peneliti lain juga mengungkapkan bahwa adanya efektivitas penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantu media *multiply cards* trhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dari hasil uji-t dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 6,881 > 2,035 maka Ho ditolak dan Ha diterima (Kasanah,2019).

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data diatas telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa ada efektifitas model pembelajaran problem solving berbasis media multiply cards terhadap hasil belajar siswa kelas II sd.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil olah data dan pembahasan yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa adanya rata-rata nilai *posstest* kelas eksperimen yang sebesar 83,75, dan rata-rata kelas kontrol sebesar 63,75. Berdasarkan hasil uji hipotesis disimpulkan bahwa adanya efektifitas model pembelajaran *problem solving* berbasis media *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa kelas II sd.

B. Saran

Saran dari penelitian ini adalah agar model pembelajaran problem solving berbasis media multiply cards dapat diterapkan secara lebih luas di kelas dengan berbagai tingkat kesulitan untuk mengevaluasi efektivitasnya pada hasil belajar siswa. Guru juga disarankan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media dan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi faktor lain yang dapat mempengaruhi efektivitas model ini, seperti keterlibatan orang tua atau penggunaan media lain yang mendukung pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Dewi , N. A., & Wiarta, W. (2021). media pembelajaran multiply cards berorientasi problem based learning pada mata pelajaran matematika operasi hitung. *jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan, vol. 5 no 1*, 109-114. Retrieved from https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index,php

Dilla, t. f. (2021, agustus). pengembangan media multiply cards pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat di sekolah dasar. *jurnal pendidikan dan masyarakat, vol 1, no 1*, 218-232.

Erjariza, E. S., Arafat, Y., & Selegi, S. F. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 80 Palembang. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1-11.

Evi, T., & Indriani, E. (2021). meta analisis efektifitas model problem based learningdan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran matematika siswa sekolah. *jurnal ilmu pendidikan, vol 3 no 2*, 385-395. doi:https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.314

Falah, A. M., Sholeh, M., Puspita, R., Mawaddah, M., Anjeliani, S., Gesta, L., Putri, K. R., & Mulyanti, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 279–284. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.384

Faujiah, E., Usman, H., & dkk. (2022). development of multiply card aas multiplication learning media in elementary school. *pendidikan dan kebudayaan, vol 2 no. 3*, 358-365.

Harefa, D., Sarumaha, M., & dkk. (2022). penggunaan media pembelajaran kooperatif tipr jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *aksara : jurnak ilmu pendidikan nonformal, vol 08, (1)* . doi:10.37905

Hasanah , H., Sari, F. A., & dkk. (2023). penggunaan media pembelajaran inovatif multiply cards pada sisiwa kelas lv di SDN Pamanuk 2. *pengabdian dan pemberdayaan masyarakat, vol. 3 no. 2*, 213-220. doi:Doi: 10.30812/adma. v3i2.2665

Iasha, c. (2020). penegembangan permainan multiplay cards sebagai mana pemebelajran perkalian siswa kelas II SDN bojo nangka 01 bogor semester genap tahun ajaran 2019/2020. *jurnal pendidikan dan kebudayaan*.

Indarini, e. (2021). meta analisis efektivitas model problem based learning dan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran matematika siswa sd. *vol 3 no 2*. doi:DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.314

Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & dkk. (2019). keefektifan model pembelajaran role playing berbantu media multiply cards terhadap hasil belajar siswa. *jurnal ilmu sekolah dasar, vol 3 no 4* , 519-526.

Miftah, M. (2020). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemempuan pemebelajaran. *jurnal pendidikakan, vol 1. no 2*.

Mirdad, M.Pd.I,. (2020). model-model pembelajaran. *pendidikan dan sosial isalam, vol. 2, no. 1*, 14-23.

Rahman, S. (2021). pentingnya motivasi belajar dalam meningkatnya hasil belajar. *pascasarjan universitas negeri gorontalo prosiding seminar nasioanal pendidikan dasar*.

Saputri, Y., & Wardani, K. W. (2021). efektifitas model pembelajaran problem solving dan problrm based learning ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematika SD. *jurnal cendekia : jurnal pendidikan matematika, vol 05 n0 02*, 935-948.

Sugiyono. (2021). *metodelogi penelitian pendidiksan.* Yogyakarta.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, M. S. (2024). *N-Gain Vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest.* Yogyakarta: Suryacahya.

Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & dkk. (2023). kerangka berpikir penelitian kuanitatih. *tarbiak: jurnal ilmu pendidikan dan pengajaran, vol. 2, 1*, 160-166. Retrieved from https//jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiah

Ulfah, T. A. (2020). pengembangan media pembelajaran permainal kartu uno pada pembelajaran matematika materi satuan panjang. *jurnal pendidikan matematika*.

Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 61–67. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368

Yunita, R., Noviati, N., & Ningsih, Y. L. (2024). Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL terhadap Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(3), 492–498. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.576

Yusuf , O. L., Sutiarso, S., & dkk. (2020). problem solving dalam pembelajaran matemtika. *seminar nasional matematik dan pendidikan matematika*.