

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENGEMBANGAN PERMAINAN *MULTIPLY CARD* PADA MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI SEKOLAH DASAR**Lilis Karlina¹⁾, Indhira Asih Vivi Yandari ²⁾, Trian Pamungkas Alamsyah³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹⁾liliskrln312@gmail.com, ²⁾indhira_1969@untirta.ac.id, ³⁾trian@untirta.ac.id**Histori artikel***Received:*
7 Desember 2023*Accepted:*
22 Januari 2024*Published:*
3 Mei 2024**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan media, dan respon peserta didik terhadap media permainan *Multiply Card* pada materi operasi hitung perkalian dalam pembelajaran kontekstual di kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan pada penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 fase atau tahapan, yaitu (*Define, Design, Development, Disseminate*). Teknik pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas IV SDN Ranca lyuh IV. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media permainan *Multiply Card* yang telah dikembangkan, berdasarkan hasil uji validasi produk dari ahli media memperoleh kriteria sangat layak, dan dari hasil uji validasi ahli materi memperoleh kriteria sangat layak. Hasil penilaian kelayakan media permainan *Multiply Card* juga di dukung oleh penilaian angket hasil respon peserta didik. Hasil angket respon peserta didik memperoleh kriteria sangat baik. Dengan demikian hasil penelitian pengembangan media permainan *Multiply Card* sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV SD.

Kata-kata Kunci: media permainan, *multiply card*, perkalian**Corresponding author:* Lilis Karlina (liliskrln312@gmail.com)

Abstract. This research aims to determine the development process, appropriateness of the media, and students' responses to the *Multiply Card* game media on multiplication counting operation material in contextual learning in class IV elementary school. The method used in the research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model consisting of 4 phases or stages, namely (*Define, Design, Development, Disseminate*). Data collection techniques were obtained through interviews, questionnaires, observation and documentation. The subjects in this research were 36 class IV students at SDN Ranca Iyuh IV. The results of the research show the feasibility of the *Multiply Card* game media that has been developed, based on the results of product validation tests from media experts, they obtained very feasible criteria, and from the validation test results, material experts obtained very feasible criteria. The results of the assessment of the feasibility of the *Multiply Card* game media are also supported by a questionnaire assessment of the results of student responses. The results of the student response questionnaire obtained very good criteria. Thus, the results of research on the development of the *Multiply Card* game media are very feasible and very good for use in the learning process of fourth grade elementary school students.

Keywords: game media, *multiply card*, multiplication

Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang berperan penting terhadap kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari peran pendidikan karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Diselenggarakannya pendidikan dasar untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat. Melalui pendidikan dasar peserta didik dibekali kemampuan dasar yang terkait dengan kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, dan berhitung. Pada proses pendidikan di sekolah dasar, terdapat berbagai macam pelajaran yang akan dipelajari salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Matematika yang identik dan berkaitan dengan hitungan karena itu matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Huda (Panggabean & dkk., 2021:2) juga berpendapat bahwa sebagian besar individu beranggapan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sulit untuk dipahami, salah satu materi yang dianggap sulit adalah operasi hitung perkalian. Kesulitan dan kurangnya pemahaman peserta didik juga dipengaruhi oleh media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru, karena penggunaan media dan model juga mempengaruhi terhadap pemahaman peserta didik. Kombinasi permainan dalam proses pembelajaran dapat menciptakan belajar matematika yang menyenangkan dan mudah bukanlah hal yang menakutkan dan menyulitkan (Yandari & Kuswaty, 2017:14). oleh karena itu pemilihan media perlu diperhatikan dan disesuaikan antara karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil studi awal dengan melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Ranca Iyuh IV Kabupaten Tangerang dengan guru kelas IV, bahwa dalam pembelajaran matematika peserta didik mengalami kesulitan dan kurang memahami terhadap materi operasi hitung perkalian. Kesulitan dan kurangnya pemahaman peserta didik juga dipengaruhi oleh media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru, karena penggunaan media dan model juga mempengaruhi terhadap pemahaman peserta didik, oleh karena itu diperlukan media dan model pembelajaran yang efektif dan memperhatikan kesesuaian antara karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV bahwa dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian guru menggunakan media gambar dan angka bilangan, akan tetapi media yang digunakan kurang bervariasi dan tidak menggunakan model dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya upaya untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran kedepannya, upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memperhatikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain mempermudah pemahaman penggunaan media juga dapat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar, maka dari itu penggunaan media juga perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik. Menurut Cahyaningtyas (2016) *Multiply Card* ialah media berupa kartu yang memuat operasi hitung menambah, mengalikan, membagi. Pada penelitian pengembangan permainan *Multiply Card* ini hanya memfokuskan pada materi operasi hitung perkalian saja, karena operasi hitung perkalian salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik. Menurut pendapat Susanto (Safuro, 2020: 20) bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya artinya bahwa berhitung merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan tujuan permainan *Multiply Card* adalah untuk melatih keterampilan operasi hitung perkalian pada peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Oleh Dewi & Wiarta (2021:113) bahwa media permainan *Multiply Card* dapat membantu peserta didik untuk memahami materi, melatih keterampilan berhitung, menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, dan melatih peserta didik untuk berpikir kritis.

Penerapan media permainan *Multiply Card* ini diperlukan model pembelajaran untuk memberikan stimulus pada peserta didik, dalam memahami pembelajaran. Model pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik terhadap proses belajar dengan pengalaman secara langsung. Penerapan media permainan *Multiply Card* dengan model Pembelajaran Kontekstual ini dapat memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan sendiri permainan tersebut, karena peserta didik

terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Permainan *Multiply Card* Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dalam Pembelajaran Kontekstual Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) atau dapat diartikan sebagai penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D, model tersebut terdiri dari empat fase atau tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran, komentar maupun perbaikan dari para ahli yang ditulis pada instrumen pengumpulan data. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, dan respon peserta didik pada instrumen pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen, diantaranya 1) Pedoman wawancara dalam melakukan wawancara pada analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran, 2) Instrumen angket validasi ahli media pada ahli media aspek yang dinilai adalah aspek ukuran media kartu, tampilan visual, dan aspek penggunaan media *Multiply Card*, 3) Instrumen angket validasi ahli materi pada ahli materi aspek yang dinilai adalah aspek kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian materi, dan 4) Angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ranca Iyuh IV Kabupaten Tangerang tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang.

Tabel 1. Penafsiran Persentase Skor Hasil Validasi Ahli

Persentase Penilaian	Kategori
$81 < NP \leq 100$	Sangat Layak
$61 < NP \leq 80$	Layak
$41 < NP \leq 60$	Cukup Layak
$21 < NP \leq 40$	Kurang Layak
$0 \leq NP \leq 20$	Tidak Layak

(Modifikasi dari Purwanto, 2014: 103)

Analisis data kualitatif diperoleh dari saran, komentar dan perbaikan yang diberikan oleh para ahli pada angket validasi. Saran, komentar, dan perbaikan tersebut dijadikan acuan untuk memperbaiki dan merevisi media permainan *Multiply Card* yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli dengan skor yang diberikan pada angket validasi. Penskoran pada angket penilaian uji ahli menggunakan skala Skala Likert.

Selanjutnya skor yang diperoleh dari angket validasi ahli dihitung dengan rumus purwanto (2014,207) dan kemudian diinterpretasikan berdasarkan Tabel 1.

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh para ahli, produk yang telah divalidasi dan dinyatakan layak selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan angket. Angket respon peserta didik menggunakan penilaian Skala Guttman. Hasil penilaian angket respon peserta didik dihitung menggunakan rumus Arikunto (2013: 90) dan kemudian diinterpretasikan berdasarkan Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

Persentase Penilaian	Interpretasi
$81 < NP \leq 100$	Sangat Baik
$61 < NP \leq 80$	Baik
$41 < NP \leq 60$	Cukup
$21 < NP \leq 40$	Kurang
$0 \leq NP \leq 20$	Sangat Kurang

Hasil dan Pembahasan

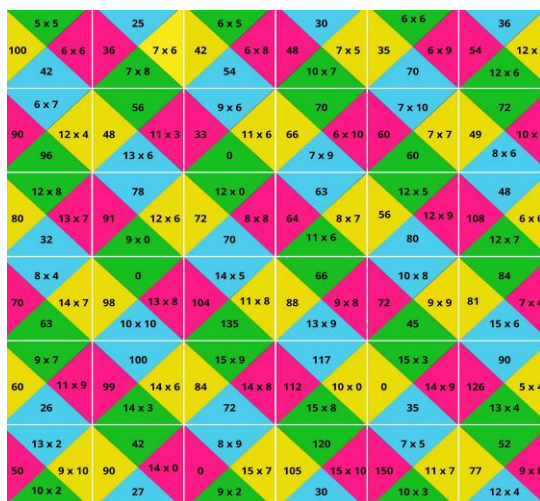
Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa media permainan *Multiply Card* untuk pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar materi operasi hitng perkalian. Pembuatan produk tersebut ditujukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami dan melatih keterampilan berhitung serta menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan atau aktivitas belajar sambil bermain. Sejalan dengan Sadiman, dkk (Fairosa, dkk. 2018:52) menjelaskan bahwa permainan merupakan suatu konteks antara pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti peraturan serta langkah-langkah tertentu untuk mencapai tujuan dari permainan tersebut.

Media permainan *Multiply Card* dibuat menggunakan aplikasi canva dengan produk akhir berupa kartu perkalian dilengkapi dengan buku petunjuk permainan dan papan permainan. *Multiply Card* adalah media permainan berupa kartu yang memuat operasi hitung perkalian (Cahyaningtyas, 2016:27)). Kartu perkalian berbentuk persegi berukuran 5 cm x 5 xm sebanyak 36 buah kartu, kartu tersebut diberi garis pada kedua diagonalnya sehingga membentuk 4 daerah segitiga. Kegiatan penelitian dan pengembangan ini dilakukan mulai dari Desember 2022 hingga Oktober 2023 dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penyebaran (*disseminate*).

Tahap *define* yaitu tahap pertama dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah kegiatan analisis, dengan melakukan analisis kebutuhan,

analisis kurikulum, analisis materi. Kegiatan analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sekolah dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi perkalian.

Tahap *design* atau rancangan media dilakukan setelah tahapan analisis selesai, selanjutnya peneliti mulai membuat rancangan desain produk atau storyboard media permainan *Multiply Card*. Media permainan *Multiply Card* media kartu dengan dilengkapi petunjuk permainan dan papan permainan. Sejalan dengan pendapat Darmadi (2018) media pembelajaran permainan mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan media permainan ini adalah untuk melatih keterampilan operasi hitung perkalian peserta didik. Berikut ini tampilan media permainan *Multiply Card* dengan dilengkapi buku petunjuk permainan dan papan permainan (Gambar 1 dan Gambar 2).



Gambar 1. Tampilan Media kartu permainan *Multiply Card*



Gambar 2. Tampilan Buku Petunjuk Permainan *Multiply Card*

Tahap *development* (pengembangan), pada tahap ini melakukan uji kelayakan (validasi ahli) terhadap media yang dikembangkan dengan harapan dapat menghasilkan produk *Multiply Card* ini layak untuk diuji coba dan digunakan oleh peserta didik. Validasi dilakukan oleh dua tim ahli yaitu, ahli media dan ahli materi dengan masing-masing dua ahli. Adapun hasil validasi ahli disajikan pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3 bahwa jumlah keseluruhan validasi ahli media I dan II memperoleh skor 130 memperoleh persentase 86,7% dengan interpretasi "Sangat Layak" sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Permainan *Multiply Card* dari validasi ahli media mendapatkan kategori Sangat layak.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Keberhasilan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
1	Ukura media <i>Multiply Card</i> sesuai dengan ukuran standar kartu pada umumnya	4	4
2	Ukuran hurup pada kartu <i>Multiply Card</i> dapat terbaca dengan jelas	4	4
3	Warna yang ditampilkan pada media <i>Multiply Card</i> menarik	5	4
4	Kekontrasan antara warna yang satu dengan yang lainnya	4	4
5	Kombinasi warna kartu dengan huruf sesuai	4	4
6	Kerapihan desain media <i>Multiply Card</i>	4	5
7	Ukuran huruf normal sesuai agar memudahkan peserta didik	4	4
8	Kualitas media <i>Multiply Card</i>	4	4
9	Media <i>Multiply Card</i> efektif digunakan dalam pembelajaran	5	4
10	Desain media <i>Multiply Card</i> menarik	4	4
11	Kesesuaian media <i>Multiply Card</i> dengan materi	5	5
12	Media <i>Multiply Card</i> baik digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik	5	4
13	Media <i>Multiply Card</i> sederhana dan mudah dioperasikan	4	5
14	Media <i>Multiply Card</i> baik digunakan untuk melatih keterampilan dan kemampuan operasi hitung peserta didik	4	5
15	Media <i>Multiply Card</i> dapat digunakan dengan kapan saja dengan jangka waktu yang panjang	5	5
Jumlah		130	
Persentase Kelayakan 86,7%			

Berdasarkan Tabel 4 bahwa jumlah keseluruhan validasi ahli materi I dan II memperoleh skor 127 memperoleh persentase 90,71% dengan interpretasi “Sangat Layak” sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Permainan *Multiply Card* dari validasi ahli materi mendapatkan kategori Sangat layak.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Keberhasilan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
1	Materi pada media <i>Multiply Card</i> relevan dengan dengan kompetensi dan capaian pembelajaran	4	5
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	5	5
3	Materi yang disajikan dapat menambah pemahaman peserta didik	4	5
4	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5	5
5	Meningkatkan kemampuan bertanya peserta didik	4	5
6	Mendorong peserta didik untuk berdiskusi dan kerja sama	5	5
7	Penyajian materi sederhana bagi peserta didik	5	3
8	Menyesuaikan tampilan dengan storyboard	5	3
9	Materi yang disajikan runtun dan terstruktur	5	4
10	Kombinasi warna-warna yang berbeda dan menarik	5	5
11	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	4	5
12	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	5	5
13	Petunjuk penggunaan media	4	3
14	Materi yang disajikan bersifat interaktif sehingga memancing keaktifan peserta didik	5	4
Jumlah		127	
Persentase Kelayakan 90,71%			

Tahap terakhir yaitu penyebaran produk atau implementasi produk. Produk yang telah divalidasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, produk tersebut diimplementasikan kepada peserta didik dalam pembelajaran matematika untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan *Multiply Card* Pada materi operasi hitung perkalian di kelas IV Sekolah Dasar. Implementasi produk dilaksanakan di SD Negeri Ranca lyuh IV dengan melibatkan 36 peserta didik. Hasil respon 36 peserta didik terhadap media permainan *Multiply Card* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik

Keterangan	Aspek		
	Tampilan Media	Penyajian Materi	Manfaat
Total	167	147	159
Jumlah Soal	5	5	5
Skor Maksimal	180	180	180
Persentase	92,8%	81,7%	88,3%
Rerata		87,6%	
Kategori		Sangat Baik	

Hasil respon peserta didik pada tabel 4 dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan *Multiply Card* dari ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata 87,6% mendapatkan respon “Sangat Baik” dari peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa media permainan *Multiply Card* mendapatkan respon yang baik sehingga peserta didik sennag dan tertarik terhadap pembelajaran. Peserta didik merasa senang dalam penggunaan media pembelajaran ini karena media ini penggunaannya dengan cara bermain dan mendapatkan pengalaman yang baru dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media ini artinya peserta didik dapat belajar sambil bermain. Menurut Musalamah (2023: 109) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika dapat menjadi pembelajaran menarik dan menyenangkan ketika guru menggunakan metode atau media pembelajaran dengan konsep permainan atau *game*. Sejalan dengan pendapat Suryani (Hilda, dkk: 2023) penggunaan media pembelajaran mampu menarik minat belajar dan dapat meningkatkan keterampilan serta pemahaman peserta didik. Pemilihan jenis media juga mempengaruhi terhadap minat dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, karena belajar sambil bermain dapat menarik perhatian anak dan dapat menstimulus anak dalam belajar.

Kelebihan dari media permainan *Multiply Card* ini adalah menyajikan tampilan yang menarik dengan warna yang berbeda pada tiap kartu. Selain menarik penggunaanya juga dengan cara bermain sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. sejalan dengan pendapat Sadiman (Yandari & Kuswaty, 2017:14) menjelaskan bahwa kelebihan dari media permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur melalui kegiatan permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pembahasan di atas, hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Multiply Card* ini layak digunakan di lapangan karena dari hasil uji kelayakan dan respon peserta didik telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Hasil dari latihan soal juga mendapatkan skor rata-rata 88,6% sehingga media permainan *Multiply Card* dapat dikatakan efektif dan layak digunakan. Media Permainan *Multiply Card* dikatakan efektif karena dalam proses pembelajaran juga peserta didik ikut terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Mulyasa (Awalia, 2019: 50) bahwa dalam pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan peserta didik agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan emnggali berbagai kompetensi. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga peserta didik aktif dan mampu bekerja sama dengan baik sehingga media permainan *Multiply Card* dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2014:19) penggunaan media pembelajaran turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar sehingga membantu mewujudkan pembelajaran yang efektif.

Kesimpulan

Pengembangan media permainan *Multiply Card* yang dikembangkan pada penelitian ini menunjukkan kelayakan sebagai media pembelajaran hasil uji validasi rata-rata oleh kedua ahli mencapai 88,70%. Penilaian kelayakan media permainan *Multiply Card* tersebut berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media yang menunjukkan sangat layak dengan persentase yakni 86,7%. Hasil uji validasi materi oleh ahli materi untuk penilaian kelayakan konten materi pada media permainan *Multiply Card* mencapai persentase kelayakan yakni 90,71%. Hasil angket respon peserta didik terhadap media permainan *Multiply Card* mendapatkan respon yang baik, dilihat dari penilaian dengan memberikan angket respon peserta didik ketika implementasi memperoleh rata-rata sebesar 87,60% dengan kategori "Sangat Baik". Pengembangan media ini selain menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak digunakan dan juga dapat membantu melatih peserta didik berpikir kritis dan melatih keterampilan operasi hitung perkalian. Dengan demikian hasil pengembangan media permainan *Multiply Card* menggunakan model pengembangan 4D efektif digunakan untuk melatih keterampilan operasi hitung perkalian peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(3), 115-120.
- Ahyar, D. B dkk. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. N.p: CV. Pradina Pustaka Grup.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Cahyaningtyas, Y. (2016). *Pengembangan Permainan Multiply Card Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Mijen*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Darmadi. (2018). *Asiknya Belajar Sambil Bermain*. Lampung: Penerbit Guepedia.com
- Dewi, N. L. P. A. G., & Wiarta, I. W. (2021). Media Pembelajaran MultiPly Cards Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 109-114.
- Dwiyono, Y., & Tasik, H. K. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Perkalian Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Samarinda Ulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur*, 1(1858-3105), 1-15.
- Fairoso dkk., 2018. Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen. *Jurnal Transformasi Matematika*, 2(2): 53
- Hidayat, C & Dicky Tri, J. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : Penerbit Deepublish.
- Hilda dkk. 2023. *Media Pembelajaran SD*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery
- Isrok'atun & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Isrok'atun dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. Sumedang : UPI Sumedang Pres.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519-526.
- Khairunnisa & Komalasari Dea, M. (2021). "Pengembangan Permainan *Multiply Cards* Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri". *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1,(1), 30-34.
- Mais, A. (2018). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember : CV. Pustaka Abadi.
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Musalamah, N., Sukirwan, S., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi "YUK BERHITUNG" Untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi : Jejak Publisher

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi : Jejak Publisher.
- Panggabean, S dkk. (2022). *Pendidikan Matematika Di Sekolah Dasar*. Kota Bandung : CV. Media Sains Indonesia.
- Purba, R. A dkk. (2021). *Pengantar Media Pembelajaran*. N.p: Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ramdani, E. 2018. "Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter". *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 10 (1): 1-10.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Safuro, A. S., Yandari, V., Asih, I., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran papan bilangan bulat terhadap kemampuan berhitung matematika pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *MAJU*. 8(1), 505701.
- Septiani Safitri. (2021). "Pengembangan Permainan Multiplay Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah An-Nizham Kota Jambi". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sutha Thaha Saifudin Jambi.
- Setiadi, Nugroho J. (2019). *Perilaku Konsumen Perspektif Kontemporer Pada Motif, Tinjauan, dan Keinginan Konsumen*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suganda, V. A. dkk. (2020). *Buku Ajar Berbasis Hots Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Palembang : Bening Media Publishing.
- Sugiarto. (2022). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri, L. (2022). *Model Kooperatif Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika*. Semarang : Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Sumiharsono, R & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember : CV Pustaka Abadi.
- Sunarsih, D & Novi Yulianti. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Active Learning*. Klaten : Penerbit Lakeisha.
- Tri Febriana Dilla, S. (2021). Pengembangan Media *Multiply Cards* Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 218-232.
- Usriyah, L. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu : CV. Adanu Abimata.
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan media monopoli terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 10-16.