

PENERAPAN MEDIA *MULTIPLICATION STICK BOX* DENGAN METODE JARIMAGIC UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Puja Sukma Ismul Karomah¹ ; Yhayuk Setyani²; Eva Luthfi Fakhru Ahsani³

IAIN Kudus; IAIN Kudus; IAIN Kudus

pujasukma235@gmail.com ; Yayuksetyani100@gmail.com ; evaluthfi@iainkudus.ac.id

Abstrak

Banyak siswa SD Negeri 5 Ngembalrejo Kudus mengalami kesulitan dalam materi operasi hitung perkalian. Oleh karena itu, peneliti melakukan penerapan pengajaran dengan menggunakan metode jarimatika yang disebut dengan jarimagic dengan media pembelajaran berupa *multiplication stick box*. Tujuannya yaitu untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa kelas III SD Negeri 5 Ngembalrejo Kudus pada mata pelajaran matematika dengan penerapan media *multiplication stick box* menggunakan metode jarimagic dan mengatasi masalah kesulitan belajar yang dialami oleh siswa kelas III SD Negeri 5 Ngembalrejo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuantitatif yang dalam pengambilan datanya menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi serta hasil prosentase dari siklus I dan II. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa. Siklus I pada hasil observasi keaktifan belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 62,72% dikategorikan cukup aktif. Sedangkan pada siklus ke II, hasil penelitian keaktifan siswa memperoleh nilai rata-rata 75% dikategorikan siswa sudah cukup aktif dalam materi operasi hitung perkalian.

Kata Kunci : metode jarimatika dengan media *multiplication stick box*, keaktifan siswa, operasi hitung perkalian

Abstract

Many students of SD Negeri 5 Ngembalrejo Kudus have difficulty in the material of multiplication calculation operations. Therefore, researchers apply teaching using a jarimatika method called jarimagic with learning media in the form of multiplication stick boxes. The goal is to determine the increase in the activeness of grade III students of SD Negeri 5 Ngembalrejo Kudus in mathematics subjects by applying the multiplication stick box media using the jarimagic method and overcoming learning difficulties experienced by grade III students of SD Negeri 5 Ngembalrejo . The method used in this research is quantitative which in data collection uses interviews, observations, and documentation as well as percentage results from cycles I and II. The results obtained from this study are that there is an increase in student learning activity. Cycle I in the results of observations of student learning activity obtained an average score of 62.72% categorized as quite active. while in the second cycle, the results of the student activity research obtained an average score of 75% categorized as students already quite active in the material of multiplication calculation operations.

Keywords : finger method with stick box multiplication media, student activeness, multiplication calculation operation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa salah satunya yaitu guru atau tenaga pendidik. Dengan demikian hendaknya guru berusaha untuk mencari solusi bagaimana caranya atau model pembelajaran apa yang dapat diterapkan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting pada saat ini, yaitu bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian dan kecakapan peserta didik yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi, pengetahuan dan keterampilannya. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan nasional pada Bab. I, pasal 1 ayat (1, 2) dijelaskan: (1) Pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (2) Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berpedoman pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Awwaliyah, 2016).

Kegiatan proses belajar mengajar ini melibatkan beberapa komponen, yaitu peserta didik, tenaga pendidik (guru), tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi. Tujuan dari pembelajaran yaitu perubahan perilaku dan tingkah laku peserta didik yang semula kurang menjadi lebih meningkat atau berdampak positif setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari pembelajaran ini tentunya yang diharapkan bisa seoptimal mungkin, oleh karena itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh tenaga pendidik, yaitu salah satunya yang menurut peneliti penting adalah metode mengajar. Semua yang dilakukan oleh guru itu demi kepentingan bagi peserta didiknya, demi kecerdasan anak didik bangsa yang merupakan generasi penerus di Indonesia (Nusroh, 2019). Guru turut ikut memecahkan permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Namun, masih banyak tenaga pendidik pada saat mengajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan cara ceramah, menghafal dan mengingat materi pelajaran. Guru yang kurang memiliki keterampilan dan kreativitas dalam membawakan materi pada saat mengajar Matematika mengakibatkan siswa merasa bosan dan jenuh. Selain dari faktor guru, keberhasilan suatu proses belajar mengajar juga dipengaruhi oleh siswa itu sendiri. Siswa Sekolah Dasar cenderung sibuk bermain sendiri, ngobrol dengan teman sebangkunya, mengganggu teman yang sedang fokus dalam menerima penjelasan dari guru, dan masih banyak lagi yang lainnya. Sehingga mereka kurang dapat merespon apa yang ditanyakan oleh guru.

Pelajaran matematika yaitu salah satu pelajaran yang dipelajari siswa dari mulai jenjang SD/MI sampai perguruan tinggi. Matematika adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal (Yusuf Aditya, 2016). Tujuan dari pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar yaitu untuk mengenal, memahami, serta mahir

menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktik sehari-hari. Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar juga merupakan pengantar matematika ke jenjang selanjutnya, sehingga siswa diharapkan memahami tentang konsep matematika dengan benar sejak masih sekolah pada jenjang tersebut. Dalam mata pelajaran Matematika sendiri memiliki empat operasi hitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Namun tidak sedikit siswa yang mengeluhkan bahwa pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Jika dilihat kebanyakan siswa kurang berminat terhadap pelajaran matematika. Akibatnya hasil belajar matematika siswa bisa dikata rendah. Ketidaksenangan siswa terhadap mata pelajaran matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya karakteristik matematika yang bersifat abstrak yang boleh dikatakan bahwa hal tersebut bersebrangan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret. Menganut pada asumsi masyarakat bahwa Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Untuk itu perlulah pembaharuan dan perbaikan dalam citra pelajaran Matematika.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingintahuan dan minat yang baru pada siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dapat diciptakan suatu media interaktif berbentuk kotak stik perkalian dengan nama "*Multiplication Stick Box*" demi memudahkan siswa untuk belajar sistem operasi perkalian di Sekolah Dasar. *Multiplication Stick Box* merupakan suatu media untuk operasi hitung perkalian yang berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat angka-angka yang nantinya akan mempermudah siswa menangkap materi yang disampaikan guru. Ujung akhir dari pemilihan media yaitu kesesuaian penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Pertimbangan dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan beberapa ketentuan, yaitu; (1) tujuan pengajaran; (2) bahan pelajaran; (3) metode mengajar; (4) alat yang dibutuhkan; (5) minat dan kemampuan mengajar; (6) situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Dilihat dari penelitian yang pernah dilakukan (Arima & Indrawati, 2018) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Multiplication Stick Box* Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar". Hasil yang diperoleh yaitu menyebutkan bahwa Jika membahas tentang pembelajaran Matematika maka akan selalu mengarah pada menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan angka dari mengolah angka sampai menyajikan hasil tentang angka tersebut. Adapun menyelesaikan sebuah permasalahan Matematika akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran dan juga dalam penyampaian materi ajar akan lebih mudah jika ada media pembelajaran, hal ini karena media pembelajaran ditujukan untuk mempermudah penerimaan serta penyaluran suatu informasi. Dalam penelitian ini, penulis membahas tentang media pembelajaran Matematika, yaitu media *Multiplication Stick Box*. Penelitian ini berisi tentang proses pengembangan media

Multiplication Stick Box dan tahap validasi Pengembangan media Multiplication Stick Box, uji validitas melewati dua tahap yaitu validasi materi dan validasi media. Dari hasil validasi dihasilkan bahwa jika dilihat dari skor pencapaian media dikatakan valid, media sudah dapat dikatakan valid karena telah melebihi angka 70% untuk itu media tidak perlu direvisi kembali.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, Proses pembelajaran mapel Matematika siswa kelas III SDN 5 Ngembalrejo pada tahun 2022/2023 belum bisa dikatakan sempurna, Menunjukkan bahwa. (1) Faktor guru, kurang kompeten dalam mengajar; (2) Peserta didik cukup aktif, namun hanya sebagian kecil dari isi kelas dan kurangnya motivasi belajar; (3) Media dan model pembelajaran masih kurang dalam menunjang keberhasilan belajar. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu memilih media dan model pembelajaran inovatif yang tepat.

Berdasar pada penangkapan peneliti merasa perlu mengatasi kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, maka perlulah tindakan dengan menggunakan media dan metode belajar yang tepat, agar hasil belajar siswa Kelas III SDN 5 Ngembalrejo meningkat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, penggunaan media dan metode pembelajaran merupakan solusi yang peneliti anggap sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas III SDN 5 Ngembalrejo. Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti mengenai **“Penerapan Media Multiplication Stick Box Dengan Metode Jarimagic Untuk Meningkatkan Keaktifan Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Perkalian Kelas 3 SD Negeri 5 Ngembalrejo”**.

KAJIAN TEORETIS

A. Media Pembelajaran *Multiplication Stick Box*

Media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Netriwati & Lena, 2017) . Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa (Masykur et al., 2017). Tujuan dari media pembelajaran adalah merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga informasi dapat terserap secara maksimal (Nurbani & Puspitasari, 2022). Media Multiplication Stick Box merupakan suatu media untuk operasi hitung perkalian yang berbentuk kotak dengan dilengkapi 9 stik pada dua sisinya dan terdapat angka di antara kedua stik. Peran media Multiplication Stick Box adalah sebagai alat konkret pengajaran metode perkalian pagar yang semestinya hanya dengan menggunakan gambar siswa dapat menghitung perkalian (Arima & Indrawati, 2018). Pengadaan media Multiplication Stick Box ini perlu agar siswa lebih mudah memahami konsep perkalian dengan metode hitung cepat perkalian pagar dan kualitas proses belajar

mengajar lebih meningkat dari sebelumnya. Penggunaan media Multiplication Stick Box akan menambahkan memori tersendiri bagi anak untuk menciptakan pengalaman belajar menghitung perkalian dengan mudah.

B. Metode Jarimagic

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yusuf Aditya, 2016). Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan (Pardede & Pasaribu, Laowo, 2022). Menguasai metode mengajar merupakan keniscayaan, sebab seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak menguasai metode secara tepat (Qomaruddin, 2013). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran agar dapat dengan mudah dipahami atau ditanggapi oleh siswa. Metode jarimatika merupakan suatu cara menghitung matematika yang mudah dan menyenangkan dengan menggunakan jari kita sendiri. Jarimatika merupakan singkatan dari jari dan aritmatika. Jarimatika adalah salah satu metode berhitung dalam operasi KaBaTaKu (kali-bagi-tambah-kurang) dengan menggunakan jari-jari tangan (Soegijanti, 2022). Pembelajaran matematika perkalian dengan menggunakan teknik jarimatika mampu membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika perkalian. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode jarimatika merupakan suatu cara yang digunakan untuk berhitung dalam operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan jari-jari tangan.

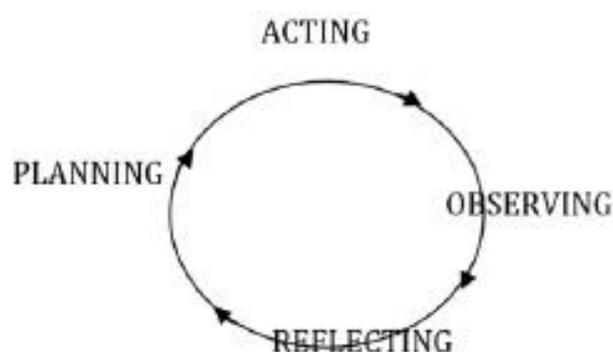
C. Keaktifan siswa

Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dapat merangsang dan menumbuhkan bakat yang dimiliki siswa. Siswa juga dapat berlatih berpikir kritis, dan dapat memahami persoalan kehidupan (Farkanim, 2020). Keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran (Lukas et al., 2022). Jadi, siswa bukan hanya sebagai penerima pembelajaran yang dijelaskan oleh guru, namun siswa juga berpartisipasi baik secara fisik maupun mental. Peserta didik yang kurang aktif dan bahkan tidak aktif, dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari beberapa permasalahan contohnya yaitu tidak konsentrasi, mengantuk, malas, tidak memiliki semangat belajar, cenderung ingin mengakhiri pembelajaran, dan lain sebagainya (Agustira et al., 2022). Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik peserta didik (Vinarahmah, 2022).

METODE

Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan mutu terhadap pembelajaran jika dilakukan dengan baik dan benar. Maksudnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh seorang guru yang ingin mengetahui atau mendeteksi kemampuan siswanya sehingga guru mampu meningkatkan kualitas mengajarnya dan hasil dari penelitian ini siswa bisa lebih aktif dan memiliki peningkatan dalam hasil belajarnya (Masruni, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif sedangkan pengumpulan datanya dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian naturalistik dimana penelitian dilakukan secara alami tanpa manipulasi dengan deskripsi alami dan pengumpulan data yang tepat.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Ngembalrejo, Kudus dengan rincian kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan tindakan, dan penyusunan laporan. Subyek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III mata pelajaran matematika semester gasal materi operasi hitung perkalian. Adapun banyak siswanya di kelas III yaitu 14 siswa yang terdiri dari 14 siswa putri dan 5 siswa putra. Sehingga penelitian ini bertujuan supaya siswa kelas 3 bisa memahami cara operasi hitung dengan menggunakan metode jarimatika dan menggunakan media *multiplication stick box*. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan teknik penelitian tindakan kelas jenis Kurt Lewin dengan skema seperti di bawah ini,



Gambar 1 Jenis Penelitian Kurt Lewin

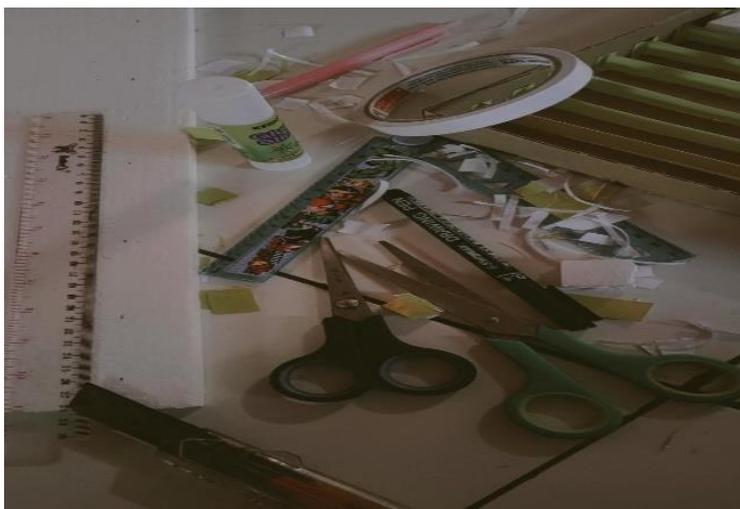
Setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap penelitian dilakukan secara berulang-ulang sehingga menghasilkan peningkatan dari hal yang telah diteliti.

Pertama-tama peneliti membuat rancangan penelitian yang akan dilakukan di sekolah tersebut dengan membuat rancangan berupa instrumen penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian tindakan langsung dengan menggunakan rancangan tadi yang sudah dibuat. Dalam kegiatan penelitian langsung sebaiknya peneliti melakukannya sesuai dengan yang dibuat ketika tahap perencanaan sehingga peneliti bisa mendapatkan data yang sesuai dengan yang diharapkan. Saat penelitian tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengajaran sekaligus proses pengamatan terhadap siswa yang diajar. Proses pengamatan berlangsung sampai kegiatan belajar mengajar selesai. Selanjutnya yaitu proses refleksi yang merupakan proses dimana peneliti menyimpulkan hasil dari siklus yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan dengan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat skenario tindakan di kelas nanti atau bentuk pengajaran yang akan dilakukan (Muhson, 2017), dan yang terakhir membuat media pembelajaran *multiplication stick box*. Adapun penjelasan mengenai cara pembuatan media *multiplication stick box*.



Gambar 2. Alat dan Bahan

Alat dan bahannya adalah

1. Gunting
2. Penggaris
3. Alat tulis
4. Cutter
5. Steroform
6. Lem kertas
7. Double tipe
8. Kardus bekas
9. Kertas manila

Langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Gunting steroform dan kertas manila menjadi kotak-kotak dadu lalu ditempel jadi satu dan kertas manilanya diberi soal perkalian dari 6-10



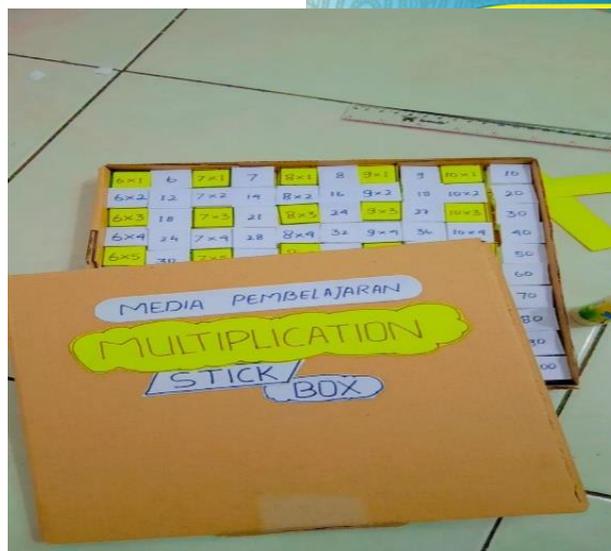
Gambar 3. Langkah

2. Susun styrofoam ke dalam kardus sesuai dengan perkalian yang telah dicantumkan



Gambar 4. Langkah 2

3. Dan hasil akhirnya seperti ini



Gambar 5. Hasil Akhir

B. Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observasi*)

Media *multiplication stick box* adalah media berupa box yang berisikan dadu yang terdapat soal di atas dadu tersebut. Media *multiplication stick box* yaitu jenis media yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep perkalian dengan menjawab soal yang ada di masing-masing dadu tersebut lalu mencari jawaban dengan benar (Mahmudah, 2018). Berikut cara penggunaan media *multiplication stick box* adalah sebagai berikut:

1. Siswa memilih dadu soal yang ada di kotak



Gambar 6. Siswa Mempraktikkan Media

2. Lalu siswa menjawab jawaban yang ada di dadu jawaban yang telah diacak oleh guru dengan menggunakan metode jarimagic dan menjodohkan dengan soal tadi yang sudah dijawab.



Gambar 7. Siswa Mempraktikkan Media

Hanya dua langkah tadi penggunaan media *multiplication stick box* yang peneliti buat karena dari media tersebut siswa tertarik menjawab soal perkalian serta bisa menghafal perkalian.

1. Siklus I

Sebelum melakukan pembelajaran siklus satu, peneliti harus membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu yaitu RPP yang disesuaikan dengan materi operasi hitung perkalian menggunakan metode jarimatika lalu disetakan media pembelajaran *multiplication stick box*. RPP disusun supaya pengajaran lebih terarah dan terkondisikan sesuai yang diinginkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain RPP, peneliti juga harus membuat lembar observasi yang berisikan tentang observasi guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, serta lembar observasi juga sebagai alat ukur untuk mengukur siswa dalam penguasaan materi dan keaktifan dalam memahami materi operasi hitung perkalian. Pada siklus I, proses pembelajaran dilakukan selama 2x35 menit yang terlaksana pada tanggal 24 Oktober 2022 dengan materi pokok yaitu operasi hitung perkalian. Proses pembelajaran yang disampaikan menggunakan media *multiplication stick box* dengan metode jarimagic yang telah terencana dengan dimulainya kegiatan awal, inti dan penutup. Kegiatan ini terfokuskan untuk melihat keaktifan siswa mulai dari saat memperhatikan penjelasan guru, melakukan percobaan jarimatika, menjawab kuis dengan menggunakan media *multiplication stick box* sampai memperoleh kesimpulan dari apa yang telah diajarkan oleh guru.

Hasil yang diperoleh dari observasi siklus 1 dapat dijelaskan pada tabel berikut ini.

Table 1. Rekap Siklus I

No.	Nama	Kategori Pengamatan								Total Skor	Presentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	AFS	3	3	1	3	3	4	1	4	22	68,75%	Cukup
2	ANP	4	3	3	2	4	4	3	4	27	84,38%	Sangat baik
3	BTL	4	2	2	2	3	3	3	4	23	71,88%	Cukup
4	ESW	2	1	1	1	3	2	2	4	16	50%	Kurang sekali
5	FFAZ	1	1	2	1	3	1	1	3	13	40,62%	Kurang sekali
6	LNA	4	2	3	3	3	3	3	3	24	75%	Cukup
7	MFHSD	2	3	1	2	2	3	2	2	17	53,13%	Kurang
8	MFAK	1	2	1	2	3	3	1	3	16	50%	Kurang
9	MIPNR	2	1	2	2	3	3	1	3	17	53,13%	Kurang
10	NQN	4	4	3	3	2	4	3	4	27	84,38%	Baik
11	PNH	1	3	1	1	3	2	1	2	14	43,75%	Kurang sekali
12	RP	3	3	3	2	3	4	2	3	23	71,88%	Cukup
13	SND	1	3	2	2	2	3	1	4	18	56,25%	Kurang
14	VMS	4	2	4	2	1	4	3	4	24	75%	Cukup
Jumlah										281		
Rata-rata Presentase											62,72%	
Kriteria												Cukup

Keterangan :

Table 2. Daftar Skor Perolehan

Skor yang diperoleh	Nilai	Bobot	Predikat
86% - 100%	A	4	Sangat Baik
76% - 85%	B	3	Baik
60% - 75%	C	2	Cukup
55% - 59%	D	1	Kurang
≤ 54%	TL	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel 1 pada proses pembelajaran di siklus I masih ada siswa yang belum memahami teknik jarimatika dan mereka tidak mau bertanya, serta saat kegiatan diskusi berlangsung mereka tidak bisa melakukan kerja sama dengan kelompoknya. Sehingga hasil observasi yang dapat diperoleh yaitu kurangnya keberanian siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat, diskusi yang dilakukan kurang efektif karena masih banyak siswa yang bingung caranya diskusi kelompok, mereka lebih memilih mementingkan dirinya sendiri, siswa belum mengerti caranya menghitung perkalian menggunakan jarimatika.

Setelah tahap observasi, menuju ke tahap refleksi. Hasilnya adalah tujuan pembelajaran belum tercapai. Sehingga perlu diadakannya siklus ke II.

Hal-hal yang perlu diperbaiki yaitu:

- a. Saat siswa bertanya hendaknya mengacungkan tangan terlebih dahulu
- b. Guru harus membantu siswa dengan memberikan bimbingan dan melatih siswa supaya bisa memahami teknik penggunaan jarimatika
- c. Siswa bisa menjawab kuis dengan benar menggunakan teknik jarimatika dengan bimbingan guru
- d. Saat diskusi, hendaknya sikap kerja samanya dalam satu kelompok ditingkatkan

2. Siklus II

Peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai peningkatan pada siklus ke II. Materi yang dibahas masih seputar perkalian. Hasil yang diperoleh dari siklus ke-2 adalah. Hasil observasi keaktifan siswa pada siklus II adalah sebagai berikut.

Table 3. Rekap Siklus II

No.	Nama	Kategori Pengamatan								Total Skor	Presentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	AFS	3	3	3	4	3	4	3	4	27	84,38%	Sangat baik
2	ANP	4	4	3	3	4	4	3	4	29	90,63%	Sangat baik
3	BTL	4	3	3	2	4	3	3	4	26	81,25%	Sangat baik
4	ESW	2	3	4	2	3	2	3	4	23	71,88%	Cukup
5	FFAZ	3	2	2	3	4	2	3	3	22	68,75%	Cukup
6	LNA	4	3	3	4	3	3	3	3	26	81,25%	Baik
7	MFHSD	2	3	2	2	4	3	3	2	21	65,62%	Cukup
8	MFAK	3	2	3	2	4	3	2	3	22	68,75%	Cukup
9	MIPNR	2	3	2	3	4	3	2	3	22	68,75%	Cukup
10	NQN	4	4	3	3	3	4	3	4	28	87,5%	Sangat baik
11	PNH	2	3	3	2	3	2	2	2	19	59,38%	Kurang

12	RP	3	3	3	2	3	4	2	4	24	75%	Cukup
13	SND	3	3	2	3	2	3	2	4	22	68,75%	Cukup
14	VMS	4	3	4	2	2	4	4	4	27	84,38%	Baik
Jumlah										336		
Rata-rata Presentase											75%	
Kriteria												Cukup

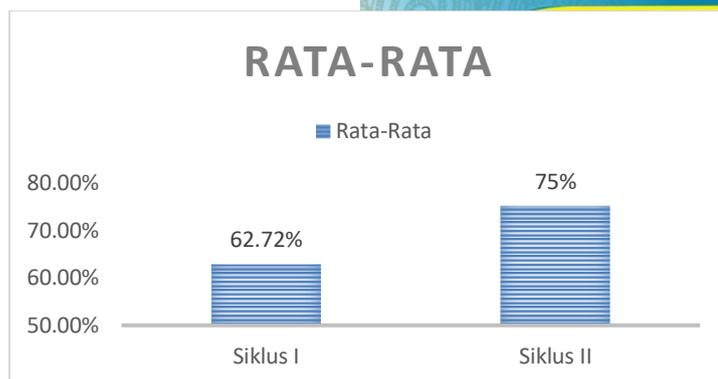
Keterangan :

Skor yang diperoleh	Nilai	Bobot	Predikat
86% - 100%	A	4	Sangat Baik
76% - 85%	B	3	Baik
60% - 75%	C	2	Cukup
55% - 59%	D	1	Kurang
$\leq 54\%$	TL	0	Kurang Sekali

Tabel 4. Daftar perolehan skor

C. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan data-data tersebut peneliti dapatkan ketika sudah melakukan perbaikan-perbaikan hasilnya adalah kegiatan pembelajaran sudah mulai lancar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan tetapi masih menemukan kekurangan yaitu tentu masih ada siswa yang bingung ketika menggunakan teknik jarimatika dan masih ada siswa yang tidak mau mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Refleksi yang dapat peneliti ambil yaitu pada siklus ke II siswa sudah mengalami peningkatan terhadap keaktifan siswa dalam bertanya atau mengemukakan pendapat, siswa juga sudah mampu berdiskusi dengan baik bersama kelompoknya, siswa juga ada yang sudah berani menjawab kuis dengan baik dan benar menggunakan teknik jarimatika.



Gambar. Data hasil akhir siklus I dan II

Berdasarkan data tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa SD Negeri 5 Ngembalrejo Kudus mengalami peningkatan keaktifan siswa yang semula mereka tidak bisa menghitung perkalian namun setelah menggunakan metode jarimatika dan menggunakan media *multiplication stick box*, siswa dapat menghitung perkalian dengan baik dan benar. Karena dengan media tersebut siswa tertarik mencoba dan menjawab soal yang ada di tiap-tiap dadu yang ada di media *multiplication stick box* sehingga siswa bisa menjawab dengan menggunakan metode jarimatika.

PENUTUP

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media *multiplication stick box* dengan metode jarimagic dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika operasi hitung perkalian kelas 3 SD Negeri 5 Ngembalrejo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, presentase siswa yang memiliki keaktifan belajar berkategori tinggi pada siklus 1 sebesar 62,72% dan siklus 2 sebesar 75%. Data disimpulkan dari siklus pertama pertama sampe kedua ada peningkatan keaktifan siswa dalam menggunakan media *multiplication stick box* dengan metode jarimagic.

Adapun saran-saran yang disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut: Bagi siswa, agar lebih fokus dan serius dalam proses belajar mengajar yang pada saat guru menyampaikan materi di dalam kelas. Bagi Guru, agar lebih memperhatikan dan mengarahkan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Bagi sekolah, diharapkan bisa menambah media pembelajaran agar bisa membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, Nusroh. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Serta Cara Mengatasinya Siti. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.29240/belajea.v4i2.891>
- Agustira, S., Rohman, N., & Hasanah, U. (2022). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 4 SDN 19 Aceh Barat. *Madrasatuna*, 2(02), Article 02.
- Arima, N., & Indrawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi. *Jpgsd*, 06, 1242–1251.
- Awwaliyah, B. (2016). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 12(1), 103. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v12i1.370>
- Farkanim, M. F. (2020). *Model Cooperative Learning Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Menulis Jawa Dengan Aksara Murda*. 1(1), 76–85.
- Lukas, S., Widowati, S., Erna, T., & Fita M, Y. (2022). Pengaruh Penerapan Literasi Digital Berbasis E-Learning Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VB SD Strada Bhakti Nusa. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(12), 3685–3700.
- Mahmudah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Board Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Siswa Kelas Iii Sd Annur Tumpang Malang. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.
- Masruni, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Fun Teaching Menggunakan Jarimatika Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Perkalian 1-10 Siswa Kelas Iv Sdn 42 Ampenan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.33394/realita.v5i2.4105>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Muhson, A. (2017). Pengertian dan Karakteristik Penelitian tindakan kelas. *Physics Education*, 23(4), 1–10.
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. May, 5.
- Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1908–1913. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2357>
- Nusroh, A. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Serta Cara Mengatasinya Siti. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.29240/belajea.v4i2.891>
- Pardede, S., & Pasaribu, Laowo, S. (2022). Perbedaan Metode Pembelajaran Tatap Muka Menulis Cerpen Oleh Siswa Asas: *Jurnal Sastra*. Asas: *Jurnal Sastra*, 11(1), 74–89.

- Qomaruddin, A. (2013). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufadat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Soegijanti. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dengan Menerapkan Metode Jarimatika Pada Siswa Kelas II SD Negeri Kemijen 02 Semarang. 3(2), 223–232.
- Vinarahmah, A. R. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(4), 298–316.
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>