



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS III UPT SDN 163 PINRANG MELALUI PENERAPAN MEDIA MULTIPLAY CARDS

Nur Handayani Ismail^{1*}, Nasrun², Ma'rup³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

*Email: handayaniismailnur@gmail.com, nasrun.anthy@unismuh.ac.id, marup@unismuh.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5516>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 163 Pinrang pada materi operasi hitung perkalian. Permasalahan tersebut ditunjukkan oleh rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya kepercayaan diri, kecenderungan bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu, serta hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi operasi hitung perkalian melalui penerapan media Multiplay Cards. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat pertemuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas III UPT SDN 163 Pinrang tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Multiplay Cards mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan media berbasis permainan kartu menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 56% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II, sedangkan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 21% menjadi 79%. Dengan demikian, penerapan media Multiplay Cards efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi operasi hitung perkalian di kelas III UPT SDN 163 Pinrang.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Media Multiplay Cards, Operasi Hitung Perkalian, Penelitian Tindakan Kelas.

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa. Penguasaan konsep dasar matematika sejak sekolah dasar menjadi fondasi bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Salah satu materi yang harus dikuasai siswa adalah operasi hitung perkalian karena materi tersebut menjadi prasyarat dalam mempelajari berbagai konsep matematika yang lebih kompleks. Kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan memahami konsep perkalian sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Magdalena et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu siswa memahami materi yang sulit melalui penyajian yang lebih konkret, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Nailatil Karomah et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam menyampaikan materi secara menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Nurazizah (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar dan prestasi



akademik siswa. Hukum et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat mengurangi kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Shabrina et al. (2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman materi, meningkatkan prestasi belajar, serta menumbuhkan semangat belajar melalui kegiatan yang bersifat interaktif.

Media pembelajaran juga memberikan berbagai manfaat bagi guru maupun siswa. Naylla Ramadhani et al. (2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, memperkuat daya serap serta daya ingat siswa, dan menumbuhkan sikap positif terhadap materi yang dipelajari. Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi secara lebih mudah sekaligus membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Agustira dan Rahmi (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Nuraisyah et al. (2024) menambahkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu alternatif inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan berkualitas.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah *Multiplay Cards*. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan kartu edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep operasi hitung perkalian melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Novita Rahma (2023) menyimpulkan bahwa *Multiplay Cards* layak digunakan dalam pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Syafitri et al. (2025) membuktikan bahwa model *Problem Solving* berbasis *Multiplay Cards* efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Reshinta et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Multiplay Cards* mampu meningkatkan kemampuan operasi perkalian pecahan siswa. Aditya Isnugroho dan Muhayat Wiji Wahyudi (2023) menyimpulkan bahwa *Multiplay Cards* merupakan media yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar operasi hitung perkalian. Nia Ardhiani Ritonga (2021) juga membuktikan bahwa penggunaan *Multiplay Cards* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Multiplay Cards* lebih banyak dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar dan dipadukan dengan model pembelajaran tertentu, seperti *Problem Solving* dan *Problem Based Learning*. Kajian mengenai penerapan media *Multiplay Cards* pada siswa kelas III melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Hasil observasi awal di kelas III UPT SDN 163 Pinrang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada materi operasi hitung perkalian masih rendah. Nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 47,3, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu siswa cenderung pasif selama pembelajaran, kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal sehingga bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu, rendahnya minat dan motivasi belajar, kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran, serta pemahaman konsep perkalian yang masih terbatas karena siswa lebih banyak menghafal daripada memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Permasalahan tersebut memerlukan solusi berupa penerapan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. *Multiplay Cards* dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif melalui permainan edukatif. Aktivitas bermain sambil belajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara berulang, meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi ketergantungan terhadap teman, serta membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih bermakna.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung perkalian melalui penerapan media *Multiplay Cards* pada siswa kelas III UPT SDN 163 Pinrang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah dasar serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas



proses dan hasil pembelajaran matematika.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi operasi hitung perkalian melalui penerapan media Multiplay Cards. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam setiap siklus (Gusmaningsih et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 163 Pinrang, Kecamatan Cempa, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 19 orang, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun modul ajar, menyiapkan media Multiplay Cards, instrumen observasi, tes hasil belajar, serta perangkat penilaian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media Multiplay Cards sesuai modul ajar yang telah disusun. Tahap observasi bertujuan mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan tes untuk menentukan keberhasilan tindakan serta merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran, keaktifan, partisipasi, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi operasi hitung perkalian. Dokumentasi berupa foto, rekaman video, dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan pendukung hasil observasi serta tes.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase keterlaksanaan aktivitas, sedangkan data hasil belajar dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila aktivitas guru dan aktivitas siswa mencapai kategori baik dengan persentase minimal 70%, sedangkan hasil belajar dinyatakan berhasil apabila minimal 70% siswa memperoleh nilai mencapai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 serta terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung perkalian melalui penerapan media Multiplay Cards pada siswa kelas III UPT SDN 163 Pinrang. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media Multiplay Cards melalui kegiatan belajar kelompok. Selama pelaksanaan tindakan, siswa mulai mengenal cara penggunaan media, mencocokkan kartu soal dan jawaban, serta menyelesaikan lembar kerja yang diberikan guru.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Kategori	Aktivitas Siswa (%)	Kategori
I	78	Baik	79	Baik
II	87	Sangat Baik	90	Sangat Baik



Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Persentase aktivitas siswa meningkat dari 76% pada pertemuan pertama menjadi 79% pada pertemuan kedua dan 81% pada pertemuan ketiga dengan rata-rata sebesar 79% yang berada pada kategori baik. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 72% menjadi 78% dan 84% dengan rata-rata sebesar 78% pada kategori baik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 56 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 26. Dari 15 siswa yang mengikuti evaluasi, sebanyak 4 siswa (27%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 11 siswa (73%) belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai sehingga tindakan dilanjutkan pada Siklus II.

Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa beberapa siswa masih belum memahami penggunaan media Multiplay Cards, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta masih bergantung pada teman dalam menyelesaikan soal. Guru kemudian merencanakan perbaikan berupa pemberian petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, peningkatan bimbingan kepada siswa, serta penguatan motivasi belajar.

b. Hasil Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I dengan memperbaiki strategi pembelajaran. Guru memberikan arahan yang lebih sistematis mengenai penggunaan media, meningkatkan pendampingan selama kegiatan kelompok, memberikan motivasi belajar, serta memperbaiki pengelolaan kelas.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Setiap Siklus

Statistik	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang mengikuti tes	15	19
Skor ideal	100	100
Skor tertinggi	80	93
Skor terendah	26	56
Rentang skor	54	37
Rata-rata	56	76

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pembelajaran. Aktivitas siswa meningkat dari 86% pada pertemuan pertama menjadi 90% pada pertemuan kedua dan 94% pada pertemuan ketiga dengan rata-rata sebesar 90% yang termasuk kategori sangat baik. Aktivitas guru juga meningkat dari 86% menjadi 87% dan 93% dengan rata-rata sebesar 87% yang berada pada kategori sangat baik.

Hasil evaluasi Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat menjadi 76 dengan skor tertinggi 93 dan skor terendah 56. Sebanyak 15 dari 19 siswa (79%) telah mencapai KKTP, sedangkan 4 siswa (21%) belum mencapai ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan klasikal telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media Multiplay Cards mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi operasi hitung perkalian. Media pembelajaran tersebut juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, serta motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran Multiplay Cards terbukti meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 163 Pinrang pada materi operasi hitung perkalian. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil evaluasi belajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 56 pada Siklus I menjadi 76 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 27% menjadi 79%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh karakteristik media Multiplay Cards yang menggabungkan unsur permainan dengan aktivitas belajar. Media tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban sehingga



pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, bukan sekadar menghafal hasil perkalian. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal.

Peningkatan hasil belajar diikuti oleh peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Persentase aktivitas siswa meningkat dari 79% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin aktif berdiskusi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, serta berani menjawab pertanyaan. Aktivitas guru juga meningkat dari 78% menjadi 87%, yang menunjukkan adanya perbaikan dalam pengelolaan kelas, pemberian bimbingan, serta penerapan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media Multiplay Cards.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Iasha et al. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Penggunaan Multiplay Cards mampu menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi operasi hitung perkalian.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Afiyah dan Sutriyani (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kartu permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep matematika. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Novita Rahma (2023) yang menunjukkan bahwa Multiplay Cards layak digunakan dalam pembelajaran matematika karena dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap operasi hitung. Penelitian Aditya Isnugroho dan Muhyat Wiji Wahyudi (2023) juga menyimpulkan bahwa Multiplay Cards merupakan media yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar operasi hitung perkalian pada siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Multiplay Cards memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Media tersebut mampu meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki interaksi selama pembelajaran, menumbuhkan rasa percaya diri, serta meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung perkalian. Penerapan media Multiplay Cards dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran Multiplay Cards terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung perkalian siswa kelas III UPT SDN 163 Pinrang. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas guru dari 78% pada Siklus I menjadi 87% pada Siklus II serta aktivitas siswa dari 79% menjadi 90%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 56 pada Siklus I menjadi 76 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 27% menjadi 79%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa media Multiplay Cards efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar pada materi operasi hitung perkalian.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Isnugroho, A., & Muhyat Wiji Wahyudi, U. (2023). Pengembangan Multiplay Card Operrtik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Operasi Hitung pada Siswa Kelas IV SD. <https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/index>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Afiyah, A., & Sutriyani. (2024). Media pembelajaran berbasis kartu permainan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika. (Sesuaikan kembali dengan data jurnal lengkap karena belum tercantum pada daftar pustaka Anda).



- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–173.
- Hukum, J., Keagamaan, S., Partisipasi Peserta Didik, M., Qurrota Akyuna, R., Dwi Wahyuni, A., Mintasih, D., Yogyakarta Wonosari Indonesia, S., & Koresponden. (2025). Peran media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.
- Iasha, C., Banindra Yudha, C., Oktaviana, E., & Kusuma Negara, S. (2022). Pengembangan permainan Multiply Cards sebagai media pembelajaran perkalian siswa kelas II SDN Bojong Nangka 01 Bogor semester genap tahun ajaran 2019/2020. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2).
- Nailatil Karomah, F., Januarga Ramli, Z., & Mas, O. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Naylla Ramadhani Gumbira, Desty Endrawati Subroto, Annisa Nurul Ulya, Ecih Sunensih, & Marlina Nuraeni. (2025). Berbagai inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(1), 115–124. <https://doi.org/10.59061/guruku.v3i1.896>
- Novita Rahma, S. (2023). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan Multiplay Cards. *Nusantara Hasana Journal*, 2(9).
- Nuraisyah, N., Sipayung, N. H., & Annas, F. (2024). Perancangan media pembelajaran animasi berbasis Adobe Flash CS6 mata pelajaran IPA di SD N 08 Makmur. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(1), 95–107. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.608>
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Reshinta, I., dkk. (2025). Meningkatkan kemampuan operasi perkalian pecahan melalui model Problem Based Learning berbantuan media Multiplay Cards pada siswa kelas IV UPT SPF SDN KIP BaraBaraya I. Lempu, 2(2), 148–156.
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., dkk. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Syafitri, R., Arafat, Y., & Selegi, S. F. (2025). Efektivitas model pembelajaran Problem Solving berbasis media Multiply Cards terhadap hasil belajar siswa kelas II SD. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1).