

PENGARUH PERMAINAN KARTU BILANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD GKPS 2 JL. MEREK RAYA

LIA ORNELLA ANGGRAENI PARDEDE¹, YANTI ARASI SIDABUTAR², ASISTER FERNANDO SIAGIAN³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Correspondency Email: pardedelia5@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 17 -10-2024 Disetujui: 25- 10-2024</p> <p>Kata Kunci : Media Kartu Bilangan; Hasil Belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran Kartu Bilangan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, yang di mana data yang disajikan dalam penelitian ini berupa angka angka yang bisa dihitung hasilnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain <i>One Group Pretest- Posttest</i>. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini sampel yang diteliti adalah sejumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan dalam memperoleh data penelitian adalah dengan menggunakan soal atau tes, yang di mana soal atau tes yang digunakan sudah melalui proses uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran, dan uji daya pembeda dengan jumlah soal sebanyak 30 butir dengan jenis pilihan ganda. Melalui uji analisis data yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan uji normalitas, dan Uji-t, hasil yang diperoleh yaitu nilai $t_{hitung}(19,842) > t_{tabel}(2,344)$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti terdapat pengaruh antara media pembelajaran Kartu Bilangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD GKPS-2 Jl. Merek Raya.</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 17-10-2024 Accepted : 25-10-2024</p> <p>Keywords: Number Card Media; Learning Outcomes.</p>	<p><i>This study aims to determine whether the Number Card learning method can affect student learning outcomes. The research method used in this research is quantitative research method, in which the data presented in this study are in the form of numbers that can be calculated. The type of research used is to use experimental research with a One Group Pretest- Posttest design . The data collection techniques used in this study were tests and documentation. In this study the sample studied was a total of 20 people. The instrument used in obtaining research data is to use questions or tests, in which the questions or tests used have gone through the validity test process, reliability test, difficulty test, and differentiator test with a total of 30 items with multiple choice types. Through the data analysis test that has been carried out by researchers using the normality test, and the t-test, the results obtained are the value of $t_{count}(19.842) > t_{table}(2.344)$. This shows that H_a is accepted and H_o is rejected, which means that there is an influence between the Number Card learning media on the</i></p>

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dan wajib ada di setiap jenjang sekolah dasar maupun menengah. Matematika juga menjadi mata pelajaran utama dari tiga mata pelajaran yang mulai pada tahun 2015/2016 menjadi salah satu mata pelajaran yang masuk dalam UASBN. Matematika juga mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa (Hudoyo, 2005). Sifatnya yang abstrak dapat menjadi penyebab kesulitan siswa dalam mempelajari matematika terutama materi pecahan. Matematika juga mata pelajaran yang esensial yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika menjadi salah satu cabang ilmu yang eksak yang terorganisasi secara sistematis, berisi penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan yang diajarkan dari tingkat SD sampai SMA bahkan Perguruan Tinggi. Matematika mempunyai peran penting dalam disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Belajar matematika membutuhkan kemampuan bahasa, untuk bisa mengerti soal-soal atau mengerti logika, juga imajinasi dan kreativitas. Dan sekiranya digunakan di lingkungan sekolah, yaitu antara guru dengan siswa. Khusus untuk anak-anak atau siswa pendidikan kelas awal atau pendidikan dasar (SD), matematika sangat berguna sekali bagi mereka untuk mengembangkan proses berfikir mereka mulai dari hal-hal yang sederhana sampai ke hal yang sangat rumit. Akan tetapi kesan sulit seperti sudah melekat pada pelajaran matematika. Untuk itu perlu dilakukan penanaman sejak dini bahwa matematika itu tidak sulit. Hal ini bisa dilakukan selagi peserta didik masih belajar di bangku sekolah dasar. Berbagai cara dapat dilakukan untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat peserta didik merasa senang serta meningkatkan hasil belajar, diantaranya adalah dengan menggunakan strategi, metode yang tepat dan dibantu media yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

Menerapkan proses pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran, yang dimana media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi peserta didik. Pembelajaran matematika hendaknya lebih bervariasi metode maupun strateginya guna mengoptimalkan potensi siswa. Upaya-upaya guru dalam mengatur berbagai pembelajaran merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan karena itu pemilihan metode strategi dari pendekatan dalam mendesain model pembelajaran guna tercapainya iklim pembelajaran aktif yang bermakna adalah tuntutan yang mesti dipenuhi para guru. Namun di Indonesia ini para guru masih belum mampu dan mau menerapkannya. Sehingga peserta didik hanya sering mendengarkan ceramah tanpa memperdulikan sebagian peserta didik yang pemahamannya kurang dan sulit menangkap penjelasan guru. Sehingga guru-guru tersebut perlu tindakan lain agar pembelajaran matematika tersebut berkembang sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai. Hasil belajar matematika rendah di luar negeri seperti di Singapura disebabkan oleh berbagai faktor yang kompleks yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik, kemampuan dasar yang lemah dan gaya belajar yang tidak cocok. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD GKPS 2 Merek raya, diperoleh fakta bahwa suasana belajar kurang kondusif dikarenakan banyak ditemukan peserta didik yang acuh, cepat merasa bosan, kurang memahami konsep bilangan desimal, operasi hitung bilangan maupun pecahan. Dalam proses pembelajaran guru juga masih belum menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah yang artinya pembelajaran yang monoton dan hanya berpusat pada buku saja, tentunya tidak didukung dengan adanya media pembelajaran dan guru belum mahir dalam pembuatan media pembelajaran dan tidak didukung dengan adanya sarana prasarana untuk memenuhi pembuatan media pembelajaran. Penerapan

metode ceramah yang dilakukan guru diharapkan dapat membuat siswa lebih paham dalam menerima materi, tetapi kenyataannya tidak karena peserta didik tidak fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang rendah karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Berikut data nilai siswa kelas V SD GKPS 2 Jalan Merek Raya.

Tabel 1. Data nilai Ujian Formatif Kelas V SD GKPS-2 Merek Raya Tahun 2023/2024

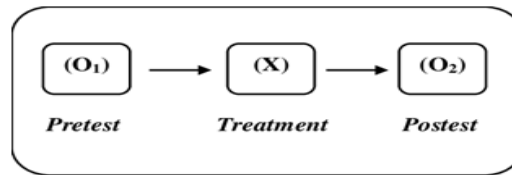
No.	Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang Tuntas	Presentase (%)	Siswa Yang Tidak tuntas	Presentase (%)
1.	Matematika	20	70	7	35%	13	65%

Dari tabel menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD GKPS-2 Jl. Merek Raya dalam mata pelajaran matematika masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang kurang dari 70. Dapat dilihat dari 20 jumlah peserta didik hanya 7 atau 35% siswa yang mencapai KKM. Sedangkan 13 atau 65% peserta didik belum mencapai KKM sehingga dikatakan proses belajar mengajar belum berhasil. Solusi yang dapat dilakukan untuk menangani hasil belajar siswa yang rendah tersebut yaitu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan atau suasana kelas yang nyaman dan bersih. Sehingga siswa tertarik dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, salah satunya menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil yang optimal (Noer rohmah, 2015). Media permainan kartu bilangan merupakan salah satu perantara atau penyalur yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kartu bilangan dapat dibuat dalam berbagai bentuk ukuran sesuai dengan yang kita inginkan. Yang menjadi keunggulan menggunakan media pembelajaran kartu bilangan ini yaitu 1.) Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. 2.) meningkatkan pemahaman konsep bilangan melalui permainan kartu bilangan. 3.) meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah dalam permainan kartu bilangan. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan penelitian yang dilakukan oleh Sidiwima Gea (2021). Hasil penelitiannya adalah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. Berdasarkan pendapat Sidiwina Gea (2021) diatas disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu bilangan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan membangun semangat peserta didik, serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik pada proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran ini sangat menarik dan efisien untuk sekolah dasar. Siti Nurngaeni (2013:10) menyimpulkan bahwa faktor menjadikan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pengurangan bilangan bulat, yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa mengenai pengurangan bilangan bulat. Maka solusi yang diperlukan adalah media pembelajaran kartu bilangan karena dapat membantu siswa memahami pengurangan bilangan bulat. Menurut Khoiriah 2015:12 pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat menyelesaikan masalah mengenai operasi hitung bilangan dengan mudah. Dapat disimpulkan bahwa permasalahan tersebut Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan berjudul “Pengaruh Permainan Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD GKPS-2 Merek Raya”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis peneleitian *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan *The One Group Pretest-Posstest Design*. Dalam penelitian hasil perlakuan akan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Berikut gambar One-Group Pretest-Posstest Design (Sugiyono, 2021).

Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*



Sampel pada penelitian ini adalah kelas V yang berjumlah 20 orang di SD GKPS 2 Merek Raya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yaitu pilihan berganda sebanyak 30 soal. Proses uji coba instrumen dapat dilakukan dengan 2 cara. Cara pertama dengan seorang ahli Pendidikan, cara kedua dengan yang bukan ahli seperti siswa sekolah dasar, Pada penelitian ini, Uji Validitas dan Uji Realibilitas instrumen menggunakan *SPSS 21*. Pengamatan yang digunakan peneliti merupakan pengamatan non-partisipan dalam hal proses pengumpulan data. Hanya perilaku guru selama proses pengajaran yang diamati oleh peneliti, dari pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya hingga penilaiannya di kelas. Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai instrumen untuk mengambil data-data tentang sekolah yang akan diteliti. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang profil di SD GKPS 2 Merek Raya. Analisis data hasil penelitian digunakan dengan menggunakan uji T. Uji T (T-test) adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua sampel atau populasi dalam hal rata-rata atau mean. Uji T satu sampel: digunakan untuk menguji apakah rata-rata suatu populasi sama dengan nilai yang diketahui atau tidak. Uji T bergantung pada beberapa asumsi, seperti asumsi normalitas dan homogenitas varian, sehingga perlu dilakukan pemeriksaan asumsi sebelum melakukan uji T. Uji T sering digunakan dalam bidang ilmu sosial, ekonomi, dan kesehatan untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS 21 dengan *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujian adalah jika $\text{sig.} > 0,05$, maka data berdistribusi normal dan begitupula sebaliknya. Uji t menggunakan SPSS, dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji *one sample T-Test* (Uji-T) dengan bantuan program SPSS versi 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba instrumen dilakukan di SD Swasta GKPS-1 Rambung Merah. Instrumen Penelitian dilakukan di kelas V yang berjumlah 20 Siswa. Uji coba instrumen pada hari Selasa, 3 September 2024. Data dari uji coba kemudian diolah untuk mencari validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Data uji coba instrumen dilakukan dengan menggunakan SPSS. Dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$. Dimana $r_{tabel} = 0,444$, maka soal dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. *Data Hasil Uji Validitas Tes*

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,592	0,444	Valid
2.	0,650	0,444	Valid
3.	0,549	0,444	Valid
4.	0,640	0,444	Valid
5.	0,566	0,444	Valid
6.	0,492	0,444	Valid
7.	0,531	0,444	Valid
8.	0,650	0,444	Valid
9.	0,675	0,444	Valid
10.	0,691	0,444	Valid
11.	0,544	0,444	Valid
12.	0,552	0,444	Valid
13.	0,543	0,444	Valid

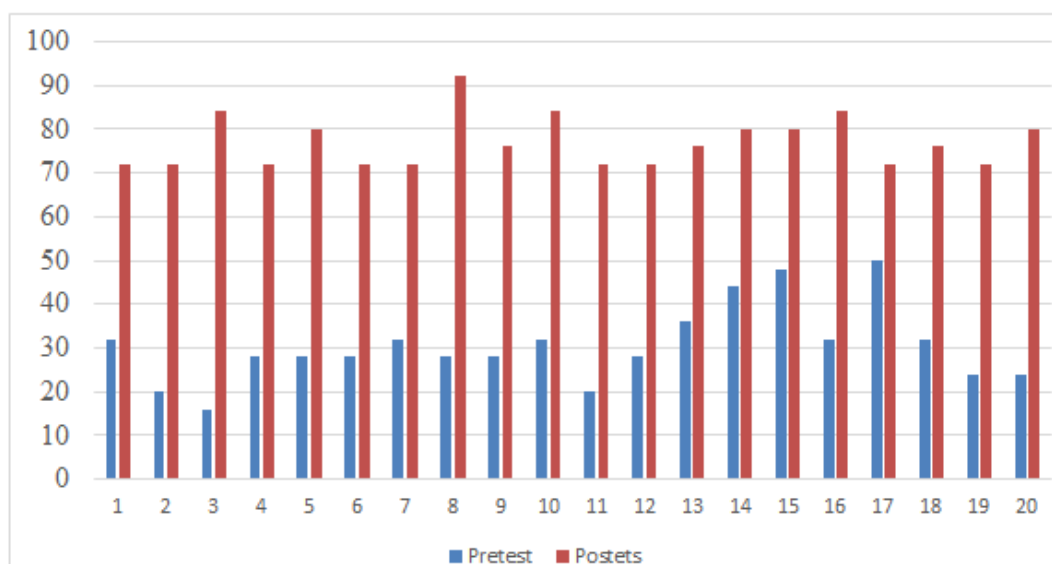
14.	0,567	0,444	Valid
15.	0,537	0,444	Valid
16.	0,556	0,444	Valid
17.	0,497	0,444	Valid
18.	0,650	0,444	Valid
19.	0,531	0,444	Valid
20.	0,493	0,444	Valid
21.	0,521	0,444	Valid
22.	0,551	0,444	Valid
23.	0,490	0,444	Valid
24.	0,573	0,444	Valid
25.	0,459	0,444	Valid
26.	0,255	0,444	Tidak Valid
27.	0,235	0,444	Tidak Valid
28.	0,074	0,444	Tidak Valid
29.	0,217	0,444	Tidak Valid
30.	0,212	0,444	Tidak Valid
		Jumlah Tidak Valid	5
		Jumlah Valid	25

Berdasarkan tabel, dari 30 soal yang diujikan terdapat 25 soal yang dapat dikatakan valid dan 5 soal dapat dikatakan tidak valid. Uji validitas soal tes menggunakan SPSS sehingga diperoleh item tes yang valid dan tidak valid. Uji reabilitas adalah hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama dan menghasilkan data yang sama.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,911	25

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji reliabilitas dari 25 soal yang telah diujicoba, diperoleh data sebesar 0,911. Hasil ini memberikan indikasi bahwa instrumen penelitian ini reliabel dan dapat digunakan. Data hasil nilai pretest dan posttest juga dapat dideskripsikan pada gambar grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa grafik menunjukkan hasil *Pretest* memiliki nilai minimum 20 dan nilai maksimum 48. Sementara itu, hasil *posttest* memiliki nilai minimum 72 dan

nilai maksimum 92. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media kartu bilangan, terjadi perubahan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya dalam materi pecahan.

Tabel 3. Deskriptif Statistik
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis		
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error	
Nilai Pretest Matematika	20	34	16	50	610	30,50	1,962	8,775	77,000	,815	,512	,663	,992
Nilai Posttest Matematika	20	20	72	92	1540	77,00	1,294	5,786	33,474	1,022	,512	,573	,992
Valid N (listwise)	20												

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa deskriptif statistik menunjukkan Valid N menunjukkan 20 jumlah siswa. Terdapat nilai pretest minimum 16 dan nilai pretest maksimum 50. Dan hasil nilai posttest minimum terdapat nilai 72 dan nilai maksimum posttest 92. Dan nilai Range pada pretest 34 dan nilai Range posttest adalah 20. Maka terdapat hasil Range = Maksimum – minimum. Maka nilai Range = 92-50 maka Range 42. Perhitungan uji normalitas data pada hasil belajar siswa kelas V adalah sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,232	20	,006	,910	20	,063
posttest	,256	20	,001	,822	20	,002

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data pada tabel di atas, menunjukkan bahwa data dari hasil pretest (sebelum perlakuan) dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan 0,063 > 0,006. Sedangkan data dari hasil posttest (setelah perlakuan) menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai signifikan 0,002 > 0,001.

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 posttest - pretest	46,500	10,481	2,344	41,595	51,405	19,842	19	,000	

Pada gambar di atas dapat diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,005, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest. Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 19,842$ dan $t_{tabel} = 2,344$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a terdapat pengaruh yang signifikan antar Permainan Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Swasta GKPS-2. Berikut adalah hasil dari pengelolaan data uji t

Tabel 4 Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	76,875	4,923		15,617	,000
Permainan Kartu Bilangan	,004	,155	,006	,026	,979

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $,026 > 1,69$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini dilakukan di SD Swasta GKPS-2 Jl.

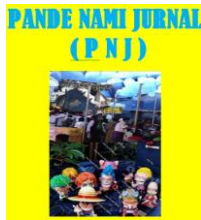
Merek raya Tepatnya di kelas V dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 orqng siswa perempuan. Adanya pembelajaran yang monoton dan tidak menggunakan model pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif, yang mengakibatkan proses belajar menjadi membosankan sehingga siswa menerima pembelajaran yang dampaknya berlanjut jika terus menerus fokus pada metode ceramah atau tidak mengguanakn suatu model pembelajan. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhaeni,dkk (2019) dengan judul “Pengaruh Media Kartu Bilangan terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Cilolohan dilihat dari rata-rata Pretest data rata-rata 25,5, sedangkan pada Posttest 65. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran menggunakan media Kartu Bilangan lebih baik. Setelah melakukan pengujian normalitas dengan hasil data normal dan homogen maka tahap selanjutnya adalah membuktikan bahwa apakah ada pengaruh media kartu bilangan terhadap pemahaman siswa mengenai pengurangan bulat. Untuk mengetahui hal itu maka dilakukanlah uji beda rata-rata dengan Paired Sampel T Test dengan perolehan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000. Selain itu juga, dilakukan uji regresi dengan perolehan hasil nilai signifikansi sebesar 0,049. Sehingga dapat menjawab hipotesis dari penelitian ini yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media kartu bilangan terhadap pemahaman siswa mengenai pengurangan bilangan bulat. Penelitian yang dilakukan oleh Riza Dwi, dkk (2021) dengan Judul “Penggunaan Kartu Bilangan Untuk meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas II SDN Rejosari Pada Materi Penjumlahan Bilangan Asli”. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, data populasi dan sampel adalah siswa kelas II SDN Rejosari yang berjumlah 20 orang siswa, langkah-langkah analisis data: uji normalitas dan uji z yang diperoleh dari data peningkatan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar yang mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 48,7. Dapat dinyatakan bahwa siswa yang mendapatkan nilai ≥ 60 adalah 4 orang dengan kriteria tuntas (20%) dan yang mendapatkan nilai < 60 adalah 16 orang dengan kriteria (80%). Dan nilai rata-ratanya 31,15, dengan demikian dapat di simpukan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media permainan kartu bilangan dengan kategori belum tuntas. Terdapat nilai siswa yang mendapatkan nilai ≥ 60 adalah 17 orang dengan kretria tuntas (85%) dan yang mendapatkan nilai < 60 adalah 3 orang dengan kretria tidak tuntas (15%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan kartu bilangan mendapatkan nilai rata-rata 79,75 dengan kategori tuntas. Dan juga penelitian oleh Febrianti, dengan judul “Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Nilai Tempat Dalam Pelajaran Matematika”. Hasil analisis data diketahui bahwa hasil Persentase nilai awal hanya 61,2 %sesudah dilaksanakan siklus 1 nilainya meningkat menjadi 69.5%. Kenaikan nilai yang terjadi hanya sekitar 8%. Walaupun nilai sudah mengalami peningkatan tetapi nilai tersebut belum sesuai dengan nilai yang diharapkan sebab nilainya masih ada yang di bawah KKM, yaitu sebesar 65 %. Dalam pelaksanaan akhir siklus 1, dari 31 orang siswa kelas II sebanyak 20 orang mendapatkan nilai di atas KKM, 6 orang sama dengan KKM dan 5 orang masih di bawah KKM. Kegiatan kerja siswa dalam proses pembelajaran menjadi bahan pertimbangan untuk mendapatkan hasil yang akan dicapai pada siklus selanjutnya. Berdasarkan penelitian terdahulu di atas bahwa untuk meningkatkan hasil belajar harus menggunakan media pembelajaran Kartu Bilangan dengan langkah-langkah pembelajaran guru dan siswa berdiskusi tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari, lalu menjelaskan media pembelajaran yang akan dilakukan dan siswa ikut berpartisipasi agar mereka aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas maka hasil penelitian dalam Media Pembelajaran Kartu Bilangan terhadap Hasil belajar matematika Siswa kelas V SD Swasta GKPS-2 jl. Merek Raya diperoleh nilai $t_{hitung}(19,842) > t_{tabel}(2,344)$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antaraMedia Pembelajaran Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. Berdasarkan temuan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran kartu bilangan terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Swasta GKPS-2 Jl. Merek Raya, peneliti membuat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan media pembelajaran Kartu Bilangan terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Swasta GKPS-2 Jl. Merek Raya. Terdapat hasil nilai *Pretest* memiliki nilai minimum 20 dan maksimum 48. Sementara itu, hasil nilai *Posttest* memiliki nilai minimum 70 dan nilai maksimum 92. Hal ini dibuktikan dari analisis uji t, dimana $t_{hitung}(19,842) > t_{tabel}(2,344)$. Sehingga H_a diterima H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan “terdapat pengaruh media pembelajaran kartu bilangan terhadap hasil belajar Matematika SD Swasta GKPS-2 Jl. Merek Raya.”

REFERENSI

- Avrianti, Tika, Rosalina, Elya, Arwalinsyah. (2021). *Penerapan Media Kartu Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 4 Megang Sakti*. sumatra selatan.
- Deni Dwiana, S. T. (2012). *Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan*. Kebumen.
- Dwi Novita Sari, P. J. (2018). *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika*. Medan: Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat .
- Evi Apriani Purba, A. H. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SD* . Medan: Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Volume 3, Juli 2022 ISSN: 2621-8097 (Online) .
- Gea SDN, S. (2021). *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 078014 Safusi*. Nias Utara: Jurdikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar.
- Isna Wulandari, J. H. (2020). *Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 11(2), 127-131 ISSN (Print) dan ISSN 2528-5041 (Online) .
- Isnaeni, N. F. (2013). *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1 TEGAL* . Semarang.
- Kdk. Supriani, W. R. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Tematik Berbantuan Media Kartu Bilangan Terhadap Prestasi Belajar Calstung Siswa kelas III SD N Dangin Puri..* Denpasar.
- Kusniati, T. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Pecahan Dengan Kartu Bilangan Siswa Kelas VI SDN 3 Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang*. Malang: Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya.
- Lelawarna. (2015). *Effort Increasing Learning Result Of Communication Operations Calculating Methods Using Napier Bone Students Class Students In Basic Schools 12 Tebat Karai* . Kepahiang, Bengkulu: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah p-ISSN1693-8577 e-ISSN 2599-0691 .
- Lestari, E. d. (2022). *Pengaruh Media Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal STKIP PGRI ISSN 2963-2528 Banjarmasin.
- Najoan, R. d. (2021). *Pengaruh Media Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tomohon Timur*. Tomohon timur: Edu Primary Journal: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2, (1) (hal 84-91).
- Novi Tutriani, F. A. (2023). *Pengembangan Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Positif* . Pangkalpinang: Journal on Education Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023, pp. 5460-5472 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 .
- Nurhaeni, O. H. (2019). *Pengaruh Media Kartu Bilangan terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat* . Tasikmalaya: Vol. 6, No. 1 (2019) 58-67 PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR .
- Prof. Dr. Akbar Sutawidjaja, D. J. (2014). *Konsep Dasar Pembelajaran Matematika*. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-25. ISBN 9789790116733. Semarang.



-
- Ramdhani, A. F. (2019). *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Operasi Hitung Bilangan Pada Siswa Kelas III SD NEGERI Gentasari 05 Tahun 2019*. Cilacap.
- Wijayanti, Y. d. (2018). *Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Dengan Kartu Domino Pecahan Pada Kelas III SDN Sinduadi 1*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.
- Yuberti, Y. (2012). *Penggunaan Kartu Bilangan Matematika Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas II SDN 05 Temu*. Pontianak.