

Pembelajaran Matematika Menggunakan Kartu Angka Untuk Mengenal Bilangan Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kartika II-2 Palembang

Dwi Novita Sari¹, Vivin Ardiyanti², Futry Ayu Iestari³, Humaira Silfiani⁴

^{1,2,3,4}, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email Correspondensi : 24204082002@student.uin-suka.ac.id,

Info Artikel

Article history:

Kirim 16 Juni 2025

Terima 19 Oktober, 2025

Publikasi Online 25

Oktober 2025

Kata-kata kunci:

Pembelajaran
Matematika;
Kartu Angka;
Bilangan;
Siswa Sekolah Dasar;
Media Konkret

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar berpikir logis dan sistematis bagi siswa. Salah satu aspek dasar yang perlu dikuasai oleh siswa kelas rendah adalah pengenalan bilangan. Namun, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan secara abstrak. Permasalahan tersebut menjadi perhatian di SD Kartika II-2 Palembang, khususnya pada siswa kelas 2. Dalam upaya mengatasi tantangan ini, pendekatan pembelajaran dengan media kartu angka diperkenalkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan kartu angka dapat membantu siswa mengenal bilangan secara lebih efektif. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif, melibatkan 22 siswa kelas 2 dengan dua kali pertemuan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dokumentasi aktivitas siswa, dan wawancara guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu angka mampu meningkatkan pemahaman konsep bilangan siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mampu mengenali serta membedakan bilangan satuan hingga puluhan dengan lebih tepat. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika tingkat dasar. Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi media sederhana yang mampu menjembatani pemahaman abstrak siswa ke dalam bentuk nyata yang mudah dipahami.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menjadi tantangan bagi sebagian besar guru dan siswa, khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan kepada siswa kelas rendah (Paseleng & Arfiyani, 2015). Matematika sebagai ilmu dasar yang abstrak sering kali sulit diterima oleh siswa tanpa adanya bantuan visual dan konkret dalam proses belajarnya. Banyak siswa kelas 2 SD yang belum mampu membedakan bilangan satuan dan puluhan secara akurat, karena mereka belum memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang nilai tempat dan konsep jumlah. Hal ini berdampak langsung terhadap kemampuan mereka dalam melakukan operasi hitung dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan (Awaludin et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat menjembatani pemahaman abstrak ke dalam bentuk nyata agar siswa dapat dengan mudah menginternalisasi

konsep-konsep dasar bilangan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan media kartu angka dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Media kartu angka merupakan salah satu bentuk media konkret yang dapat membantu siswa dalam mengenali bilangan dan konsep nilainya secara visual. Media ini dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti permainan mencocokkan bilangan, urutan bilangan, atau permainan kelompok yang melibatkan aktivitas fisik dan kognitif (Nurfritri et al., 2022). Kegiatan-kegiatan tersebut mampu membangkitkan minat belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut (Wahab et al., 2021a), media pembelajaran yang melibatkan pancaindra siswa dapat mempercepat proses pemahaman materi. Oleh karena itu, penggunaan kartu angka sangat relevan untuk mendukung pembelajaran matematika di kelas 2 SD, terutama dalam mengenalkan bilangan sebagai dasar dari seluruh materi matematika berikutnya.

Pembelajaran matematika di tingkat dasar tidak hanya ditujukan untuk menguasai materi, tetapi juga untuk menanamkan pola pikir logis, sistematis, dan kritis kepada siswa sejak dini. Pembelajaran bilangan harus disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah melalui permainan edukatif menggunakan kartu angka (Suwardi et al., 2014). Dalam permainan ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat membangun pemahaman konsep secara mandiri dan bermakna. Sesuai dengan pandangan Piaget (dalam Santrock, 2021), anak-anak pada tahap operasional konkret cenderung belajar lebih baik melalui manipulasi langsung terhadap objek. Hal ini menjadi dasar penting dalam pemilihan metode dan media pembelajaran untuk siswa kelas 2 SD (Hopeman & Yusup, 2025).

Di SD Kartika II-2 Palembang, guru menghadapi tantangan dalam mengajarkan konsep bilangan kepada siswa kelas 2 yang memiliki kemampuan heterogen. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian siswa belum mampu mengenali angka lebih dari 20 secara benar dan mengalami kesulitan dalam mengurutkan bilangan dari kecil ke besar. Beberapa siswa juga menunjukkan ketidaktertarikan saat pembelajaran matematika berlangsung secara konvensional dengan ceramah dan latihan soal. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran matematika. Oleh karena itu, diterapkanlah media kartu angka dalam proses pengenalan bilangan sebagai upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penggunaan kartu angka dalam pembelajaran bukanlah hal yang baru, tetapi penerapannya yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 2 menjadi kunci keberhasilan metode ini. Guru dapat mengatur kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dengan melibatkan siswa dalam berbagai bentuk permainan menggunakan kartu angka. Dalam proses tersebut, siswa diajak untuk mencocokkan, mengurutkan, dan menghitung bilangan dengan cara yang sederhana namun bermakna. Selain

itu, interaksi antar siswa dalam kegiatan kelompok kecil juga turut membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan sosial dan kerja sama. Aktivitas ini tidak hanya menumbuhkan pemahaman matematika, tetapi juga nilai-nilai karakter yang penting dalam pendidikan dasar (Uno & Mohamad, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media konkret seperti kartu angka dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di jenjang SD. Penelitian oleh (Lestari, 2014a) menyatakan bahwa pembelajaran dengan kartu angka mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal bilangan secara signifikan pada siswa kelas rendah. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada aspek kognitif siswa, sementara aspek afektif dan psikomotorik belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengkaji secara menyeluruh pengaruh penggunaan kartu angka tidak hanya pada pemahaman bilangan, tetapi juga pada motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menjadi celah penelitian yang menarik untuk dikembangkan lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pengaruh pembelajaran matematika menggunakan kartu angka terhadap kemampuan mengenal bilangan siswa kelas 2 SD Kartika II-2 Palembang penting dikaji karena dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara rinci proses pembelajaran menggunakan kartu angka, mengevaluasi hasil belajar siswa, serta menganalisis respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru, praktisi pendidikan, dan peneliti lain dalam merancang strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif untuk siswa sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian/Desain

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif digunakan karena penulis ingin memahami secara mendalam proses pembelajaran dan respons siswa dalam mengenal bilangan melalui media kartu angka. Pendekatan studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada satu kelas tertentu di SD Kartika II-2 Palembang. Penelitian dilakukan secara langsung dalam setting alami di mana proses pembelajaran berlangsung. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang kontekstual, menyeluruh, dan kaya akan makna. Fokus utama dari penelitian ini adalah menggambarkan bagaimana media kartu angka dapat membantu siswa dalam mengenal bilangan, serta bagaimana guru dan siswa merespons penggunaan media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.

Subjek/Populasi dan Sampel

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Kartika II-2 Palembang yang berjumlah 22 orang. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2025 di Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kelas yang dipilih terdiri dari siswa dengan latar belakang kemampuan yang beragam, baik

secara akademik maupun sosial. Dalam pelaksanaannya, peneliti juga melibatkan guru kelas sebagai mitra aktif dalam proses pengumpulan data dan observasi. Guru yang menjadi partisipan utama dalam wawancara adalah Ibu R, yang telah mengajar mata pelajaran matematika di kelas tersebut. Seluruh siswa mengikuti dua kali pertemuan pembelajaran menggunakan media kartu angka.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara untuk guru dan lembar observasi untuk siswa. Instrumen wawancara dirancang untuk menggali pendapat guru mengenai kesulitan siswa dalam memahami bilangan serta efektivitas penggunaan media kartu angka. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, memungkinkan peneliti mendapatkan informasi yang lebih terbuka dan fleksibel. Instrumen observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran dengan indikator seperti perhatian, partisipasi, kemampuan mengenal bilangan, kerja sama, dan antusiasme. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, di mana skor 1 menunjukkan perilaku tidak tampak dan skor 4 menunjukkan perilaku selalu tampak.

Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama yaitu observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru kelas, serta dokumentasi aktivitas siswa. Pada tahap awal, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas untuk merancang pembelajaran menggunakan kartu angka. Selanjutnya, proses pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali dengan tema pengenalan bilangan satuan, puluhan, dan ratusan. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati dan mencatat perilaku siswa sesuai indikator yang telah ditentukan. Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru untuk memperoleh informasi tambahan terkait efektivitas media dan respons siswa.

Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil observasi terhadap siswa dianalisis dengan cara mengelompokkan data berdasarkan kategori yang muncul dari setiap indikator. Penilaian skor dari observasi digunakan untuk menunjukkan tingkat respons dan keterlibatan siswa. Data wawancara dianalisis dengan menelaah transkrip jawaban guru, kemudian dilakukan proses pengkodean untuk mengidentifikasi tema-tema utama. Seluruh data dikaitkan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu guna memperoleh kesimpulan yang relevan. Analisis dilakukan secara berulang hingga ditemukan pola yang konsisten dan mendalam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini didasarkan pada observasi perilaku siswa selama dua kali pertemuan pembelajaran menggunakan kartu angka dan wawancara mendalam dengan guru kelas. Dari hasil wawancara diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas 2 mengalami kesulitan dalam membedakan antara bilangan satuan, puluhan, dan ratusan. Kesulitan tersebut terlihat dari ketidakmampuan siswa menempatkan angka dengan benar pada tempat nilai, serta kesalahan dalam membaca maupun menulis bilangan. Guru menyampaikan bahwa selama ini media yang biasa digunakan hanyalah buku dan kantong bilangan, namun media tersebut dirasa belum sepenuhnya efektif. Ketika media kartu angka mulai digunakan, guru menyadari bahwa media ini lebih sederhana namun memiliki dampak yang signifikan dalam membantu pemahaman siswa terhadap konsep bilangan (Yahya, 2021).

Berdasarkan observasi pertama, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media kartu angka. Dari aspek perhatian, siswa terlihat fokus ketika guru memperlihatkan dan menjelaskan kartu angka. Skor observasi pada indikator ini adalah 4, menunjukkan bahwa perhatian siswa sangat baik. Siswa tampak memperhatikan setiap instruksi yang diberikan guru, terutama saat diperlihatkan cara menyusun angka menjadi bilangan puluhan dan ratusan. Pada indikator partisipasi aktif, siswa mau maju ke depan kelas untuk menjawab soal menggunakan kartu angka, meskipun ada sebagian siswa yang masih malu atau ragu-ragu. Skor yang diberikan pada indikator ini adalah 3, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif terlibat namun belum merata.

Dalam hal kemampuan mengenal bilangan, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih cepat tanggap dan mudah mengerti materi bilangan dengan menggunakan kartu angka. Skor untuk indikator ini adalah 3, karena masih ada beberapa siswa yang keliru dalam meletakkan angka di tempat yang tepat. Guru juga menyampaikan bahwa dengan kartu angka, siswa lebih mudah mengingat materi karena proses belajarnya bersifat konkret dan menyenangkan. Pada indikator kerja sama, siswa menunjukkan semangat dalam bekerja sama saat kegiatan kelompok, meskipun belum semua kelompok berjalan efektif. Siswa tampak saling membantu dalam menyusun kartu angka dan mendiskusikan jawabannya bersama-sama. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu angka juga dapat mendorong perkembangan keterampilan sosial siswa.

Antusiasme belajar siswa sangat tinggi selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi, skor antusiasme adalah 4, yang berarti siswa sangat tertarik dan aktif terlibat secara emosional dalam kegiatan pembelajaran. Mereka berlomba untuk maju ke depan kelas dan menyelesaikan tantangan yang diberikan guru dengan menggunakan kartu angka. Guru menyampaikan bahwa adanya media tersebut membuat siswa lebih senang belajar matematika dan termotivasi untuk memahami materi lebih lanjut. Dari wawancara, guru menyatakan bahwa media ini tidak hanya memudahkan siswa memahami bilangan, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu angka memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika di kelas 2 SD Kartika II-2 Palembang. Tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial mereka. Media ini menjadi solusi praktis yang mampu mengatasi kesulitan abstraksi bilangan pada anak-anak usia sekolah dasar. Penggunaan kartu angka terbukti mampu mengintegrasikan unsur bermain dan belajar, yang sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah. Dengan pendekatan ini, pembelajaran matematika tidak lagi menjadi momok yang menakutkan, melainkan menjadi kegiatan yang menyenangkan dan dinantikan oleh siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media kartu angka memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman bilangan pada siswa kelas 2 SD Kartika II-2 Palembang. Temuan ini sejalan dengan prinsip bahwa anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret operasional, sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget. Dalam tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret dibandingkan penjelasan verbal atau simbolik. Oleh karena itu, penggunaan media konkret seperti kartu angka sangat tepat untuk membantu siswa membangun pemahaman bilangan. Ketika siswa dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi kartu angka, mereka tidak hanya belajar dengan melihat dan mendengar, tetapi juga dengan melakukan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam proses berpikir (Juwantara, 2019).

Media kartu angka yang digunakan dalam pembelajaran juga memberikan stimulus visual yang kuat sehingga membantu siswa mengenali pola angka dan memahami nilai tempat. Ketika siswa diminta menyusun angka menjadi bilangan puluhan dan ratusan, mereka dilatih untuk memahami perbedaan nilai dari setiap posisi angka. Hal ini sangat penting dalam mengenalkan konsep bilangan secara tepat. Banyak siswa yang awalnya kesulitan membedakan antara satuan, puluhan, dan ratusan, menjadi lebih mudah memahami struktur bilangan setelah melakukan latihan dengan kartu angka. Temuan ini konsisten dengan pendapat (Wati, 2025) bahwa media pembelajaran yang baik mampu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dengan dunia nyata siswa, sehingga membantu meningkatkan hasil belajar.

Dari sisi motivasi, kartu angka berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Antusiasme siswa yang tinggi selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik minat siswa terhadap pelajaran matematika. Suasana kelas yang aktif dan dinamis menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dan tertantang untuk belajar. Mereka tidak sekadar menjadi pendengar, tetapi juga menjadi pelaku dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menggambarkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi sosial, keaktifan, dan motivasi belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan

(Miftah, 2013) yang menekankan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Respons positif dari guru terhadap penggunaan kartu angka juga menjadi indikator bahwa media ini layak diterapkan dalam pembelajaran matematika. Guru menyatakan bahwa media tersebut memudahkan dalam menjelaskan materi dan menyampaikan konsep bilangan secara sistematis (Pratiwi & Wiarta, 2021). Selain itu, penggunaan media ini juga mengurangi ketergantungan pada metode ceramah yang sering membuat siswa pasif. Dengan demikian, media kartu angka membantu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), di mana siswa memiliki peran aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Hal ini juga selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan karakter dan pembelajaran berbasis aktivitas nyata, bukan hanya hafalan (Asmani, 2016).

Dari aspek kognitif, penggunaan kartu angka membantu siswa memperkuat konsep dasar matematika terutama dalam mengenal dan memahami bilangan. Berdasarkan data observasi, sebagian besar siswa dapat menyebutkan, membandingkan, dan mengurutkan bilangan dengan lebih baik setelah dua kali pertemuan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media kartu angka efektif dalam membantu internalisasi konsep bilangan. Guru juga mencatat bahwa siswa yang biasanya mengalami kesulitan kini lebih mudah memahami materi dan lebih percaya diri saat diminta mengerjakan soal di depan kelas. Keberhasilan ini tidak lepas dari pendekatan pembelajaran yang interaktif dan manipulatif, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) (Lestari, 2014b).

Kegiatan kelompok yang dilakukan saat menggunakan kartu angka juga memiliki dampak positif terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa. Dalam kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas bersama. Ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar saling membantu, menghargai pendapat teman, dan bertanggung jawab atas tugas kelompoknya (Nababan et al., 2023). Aktivitas ini juga mencerminkan pendekatan pembelajaran kolaboratif yang sangat dianjurkan dalam pendidikan dasar. Selain menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama dalam kelompok kecil juga membantu siswa belajar dari satu sama lain. Hal ini relevan dengan teori Vygotsky mengenai zona perkembangan proksimal, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Rasyad, 1999).

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa tantangan. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan kemajuan, terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan secara utuh. Kesulitan ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kemampuan awal siswa yang berbeda-beda, tingkat fokus yang rendah, atau masih adanya rasa malu dan takut dalam mengikuti kegiatan kelas (Kaleka & Rudhito, 2024). Oleh karena itu, guru perlu memberikan perhatian khusus kepada siswa yang lambat dalam memahami materi, serta menyediakan waktu tambahan untuk pendampingan. Media kartu angka memang efektif, tetapi tetap memerlukan strategi pembelajaran yang inklusif agar semua siswa mendapatkan manfaat yang maksimal.

Penting juga untuk dicatat bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas media itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana guru merancang dan melaksanakan pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru menunjukkan kreativitas dan kesiapan dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis media kartu angka. Guru juga mampu mengelola kelas dengan baik dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Faktor-faktor ini turut mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Guru sebagai fasilitator harus memiliki keterampilan pedagogik dan inovatif dalam mengelola pembelajaran (Ali et al., 2024).

Temuan dari penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran bilangan yang selama ini dianggap membosankan dan sulit dapat diubah menjadi kegiatan yang menyenangkan dan menantang dengan bantuan media yang sesuai. Hal ini juga memberikan implikasi praktis bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan bahan ajar dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sekolah dan dinas pendidikan dapat mendorong guru untuk lebih aktif mengembangkan media pembelajaran sederhana seperti kartu angka agar proses belajar mengajar lebih variatif dan bermakna (Wahab et al., 2021b).

Secara keseluruhan, pembelajaran matematika menggunakan kartu angka terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif, sikap positif, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media sederhana seperti kartu angka memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran bilangan. Keberhasilan ini menjadi dasar yang kuat untuk merekomendasikan penggunaan kartu angka secara lebih luas di kelas-kelas awal sekolah dasar. Meski demikian, penting untuk terus melakukan evaluasi dan pengembangan media agar penggunaannya semakin optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dinamis dan beragam.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mengenai bagaimana penggunaan media kartu angka membantu siswa kelas 2 SD Kartika II-2 Palembang dalam mengenal bilangan telah terjawab. Media kartu angka terbukti mampu memperjelas pemahaman siswa terhadap konsep satuan, puluhan, dan ratusan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Guru juga menyampaikan bahwa media ini sangat efektif karena dapat mempermudah penyampaian materi dan menarik minat siswa terhadap pelajaran matematika. Keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial meningkat secara menyeluruh selama pembelajaran menggunakan kartu angka berlangsung.

Selain itu, penggunaan kartu angka berdampak pada peningkatan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses belajar. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan konkret, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan tambahan, secara umum hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka memberikan hasil yang

positif terhadap pemahaman bilangan. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran matematika tingkat dasar, terutama untuk materi bilangan yang membutuhkan pemahaman mendasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Guru kelas 2 SD Kartika II-2 Palembang yang telah memberikan kesempatan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah dan seluruh siswa kelas 2 yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan pengumpulan data. Tidak lupa, penulis mengapresiasi dukungan dari dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran Matematika serta pihak-pihak lain yang turut membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian artikel ini

REFERENSI

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Asmani, J. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Awaludin, A. A. R., Rawa, N. R., Narpila, S. D., Yuliani, A. M., Wewe, M., Gradini, E., Julyanti, E., Haryanti, S., Bhoke, W., & Resi, B. B. F. (2021). *Teori dan aplikasi pembelajaran matematika di SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hopeman, T. A., & Yusup, R. (2025). *Pendekatan SAVI dalam Pembelajaran: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Kaizen Media Publishing.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Kaleka, M., & Rudhito, M. A. (2024). Analisis Kemampuan Berdiskusi dan Berargumentasi Siswa SMPK St Ignasius Waipaddi Kelas VII pada Materi Bilangan Pecahan setelah Mengalami Pembelajaran dengan Pendekatan Metakognitif dan Diskursif. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 843–856.
- Lestari, D. (2014a). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten. *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan*.
- Lestari, D. (2014b). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I,

- Kalikotes, Klaten. *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan.*
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1*(2), 95–105.
- Nababan, D., Sihalo, L., & Tambunan, L. S. (2023). Penerapan strategi pembelajaran kooperatif dan pengimplementasiannya dalam PAK. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2*(2), 542–556.
- Nurfitri, A., Octaverino, M. I. Y., Aisyi, N. S. R., Iskandar, S., & Rosmana, P. S. (2022). Meningkatkan Pengenalan Angka Melalui Media Kartu Angka Terhadap Anak Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 6*(1), 11–20.
- Paseleng, M. C., & Arfiyanti, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 5*(2), 131–149.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha, 9*(1), 85–94.
- Rasyad, H. A. (1999). *Teori belajar dan pembelajaran.* Uhamka Press.
- Suwardi, S., Firmiana, M. E., & Rohayati, R. (2014). Pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil pembelajaran matematika pada anak usia dini. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 2*(4), 297–305.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik.* Bumi Aksara.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., & Saija, L. M. (2021a). *Media pembelajaran matematika.* Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., & Saija, L. M. (2021b). *Media pembelajaran matematika.* Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wati, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri Lawe Kongker. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 15*(2), 407–417.
- Yahya, A. S. (2021). Strategi Meningkatkan Produktivitas Kinerja Aparatur Sipil Negara Selama Work From Home Di Tengah Pandemi Covid-19: Mengubah Ancaman Menjadi Peluang. *Tetap Kreatif Dan Inovatif Di Tengah Pandemi Covid-19, 1.*