



Analisis Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Pada Pembelajaran Matematika Dasar Kelas I SDN 1 Santong Mulia

Tuti Asmini¹, Rusman Hadi², Nunung Mardianti³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Hamzar

Received: 06 Maret 2026
Revised: 16 Maret 2026
Accepted: 28 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media kartu angka bergambar pada pembelajaran matematika dasar di kelas I SDN 1 Santong Mulia, untuk mendeskripsikan dampak penerapan media kartu angka bergambar pada pembelajaran matematika dasar di kelas I SDN 1 Santong Mulia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Santong Mulia, Desa Santong Mulia, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data yang di kumpulkan dianalisis menggunakan data menurut Miles and Hubberman. Hasil penelitian ini adalah: 1) Penerapan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran matematika dasar di kelas I SDN 1 Santong Mulia terbukti efektif dan disukai oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru telah merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan baik melalui langkah-langkah yang sistematis, mulai dari pemberian penjelasan, pembagian kartu, hingga kegiatan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Media ini mempermudah siswa dalam memahami konsep bilangan secara konkret dan menyenangkan. 2) Dampak penggunaan media ini terlihat dari peningkatan antusiasme, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap angka dan bilangan. Siswa merasa lebih mudah mengenali angka dan menikmati proses belajar karena pendekatan visual yang menarik. Hal ini juga mendukung perkembangan kepercayaan diri siswa dalam belajar matematika.

Kata Kunci: Media Kartu Angka Bergambar, Pembelajaran Matematika Dasar.

(*) Corresponding Author:

tutiasmini46@gmail.com¹

rusmanhadi89@gmail.com²

nunungmardianti28@gmail.com³

How to Cite: Asmini, T., Hadi, R., & Mardianti, N. (2026). Analisis Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Pada Pembelajaran Matematika Dasar Kelas I SDN 1 Santong Mulia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.B), 182-192. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13961>.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat esensial bagi manusia, karena melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk menghadapi tantangan yang akan datang. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi belajar, serta proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi diri, seperti pengendalian diri, karakter, integritas moral, kekuatan spiritual, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Setiap peserta didik memiliki potensi yang bervariasi antara satu dengan yang lainnya.

Pendidikan tidak hanya dilihat sebagai cara untuk menyampaikan informasi dan membentuk keterampilan, melainkan juga sebagai usaha untuk memenuhi keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu agar dapat mencapai pola hidup yang memuaskan secara pribadi dan sosial. Pendidikan bukan hanya sarana untuk mempersiapkan masa depan, tetapi juga penting untuk perkembangan anak yang sedang menuju kedewasaan (Rahman et al, 2022:04). Dengan kata lain, pendidikan adalah upaya manusia dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik secara spiritual maupun fisik, dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya.

Menurut Lawe (Gaudensiana et al, 2023:469), sekolah dasar adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan selama enam tahun bagi anak-anak berusia 7-12 tahun. Tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah untuk memberikan dasar kemampuan kepada peserta didik, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat sesuai dengan tahap perkembangan mereka, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan di sekolah dasar berperan penting dalam membangun fondasi pengetahuan siswa yang akan digunakan untuk pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan yang berlangsung di sekolah dasar harus dilakukan dengan optimal.

Proses belajar adalah suatu tingkah laku yang membawa perubahan melalui pengetahuan dan pemahaman yang didapat, sehingga perilaku tersebut bisa bertransformasi. Belajar ialah proses yang dilakukan dengan tujuan tertentu, dimana seseorang berusaha untuk mendapatkan pemahaman, dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan. Proses belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan fakta atau data yang ada, tetapi juga melibatkan individu untuk aktif berpartisipasi dalam menciptakan serta memperbaiki hasil belajar sehingga menjadi pengalaman berharga.

Dalam proses mengajar dan belajar, terdapat media pembelajaran yang sangat penting. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Media ini bisa berupa visual, audio, audio-visual, dan jenis media lainnya yang dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi dengan lebih baik, meningkatkan daya ingat, membantu memahami konsep, dan memotivasi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan variasi dalam proses belajar, sehingga menjadikannya lebih menarik. Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, konteksnya, serta karakter dan kebutuhan peserta didik. Media tersebut harus mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif (Tawa Maria et al, 2023: 151).

Sebelum memulai proses pembelajaran, penting untuk merancang alat bantu yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, karena alat bantu tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami informasi. Alat bantu yang memiliki arti bagi siswa adalah yang bersifat nyata dan melibatkan mereka secara langsung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Pada penelitian ini guru menggunakan media kartu angka bergambar yang merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk siswa, media ini menggunakan kartu-kartu yang berisi angka dan gambar untuk membantu siswa memahami konsep matematika. Dan Pada penelitian ini berfokus pada kelas rendah yaitu kelas 1 yang dimana siswa masih pada fase suka bermain. Dan pada fase ini pendidik diharapkan memiliki kesabaran dan memiliki banyak ide kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap hari.

Kartu angka bergambar menurut Raharjo 2010:10 dalam (fitriani DKK, 2022:142) menyatakan bahwa media kartu angka bergambar merupakan media yang memuat gambar suatu bilangan dengan yang terdiri dari 1-10 maupun yang belum tersusun (acak) yang digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

SDN 1 Santong Mulia adalah salah satu sekolah di mana guru menggunakan media kartu angka bergambar, yang merupakan alat belajar menarik bagi siswa. Media ini memanfaatkan kartu yang berisi angka dan gambar untuk membantu siswa memahami konsep matematika. Penerapannya lebih difokuskan pada siswa kelas satu yang masih berada dalam

fase bermain. Pada fase ini, pendidik diharapkan memiliki kesabaran serta banyak ide kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar setiap hari.

Media kartu angka bergambar ini sudah sering digunakan dari beberapa tahun belakangan di SDN 1 Santong Mulia sehingga bisa dikatakan bahwa media ini sangat efektif digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar, hal tersebut sudah dikatakan oleh wali kelas 1 yakni ibu AmanaH, S.Pd pada saat melakukan wawancara.

Adapun pada observasi awal yang dilakukan pada tanggal 22 April di SDN 1 Santong Mulia peneliti menemukan permasalahan yaitu terdapat kesulitan pada beberapa siswa dalam mengenal angka dan kesulitan dalam pencocokan antara bilangan dan lambang bilangannya sehingga guru susah dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Dari permasalahan yang dialami oleh beberapa siswa tersebut, guru kelas 1 menggunakan media kartu angka bergambar sebagai alat untuk membantu siswa dalam pemahaman matematika dasarnya.

Sugiyanti dalam Alfina & Sri (2024:190) mengatakan bahwa siswa SD biasanya menikmati permainan, senang bekerja sama dengan kelompok, suka bergerak, suka merasakan atau menunjuk sesuatu secara langsung. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan supaya melibatkan siswa secara aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan model atau media yang sesuai.

Dari pernyataan observasi awal diatas peneliti dapat mengambil judul pada penelitian ini yakni “Analisis Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Matematika Dasar pada Kelas 1 SDN 1 Santong Mulia”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yang merupakan metode penelitian deskriptif yang mendalami hasil sehingga pembaca dapat lebih memahami pilihan antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Sugiyono, menurut Ahmad Tarmizi Hasibuan dan rekan-rekan (2020), menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menggali kondisi alami dan menempatkan instrumen penelitian sebagai elemen penting. Dalam studi ini, peneliti berfokus pada analisis penggunaan media kartu angka bergambar untuk menilai kemampuan matematika dasar pada siswa kelas 1 SDN 1 Santong Mulia. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak media kartu angka bergambar terhadap kemampuan matematika dasar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Santong Mulia, yang terletak di Dusun Lokok Sutrang, Desa Santong Mulia, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Adapun Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Metode analisis data ialah cara yang digunakan oleh peneliti untuk meneliti informasi yang telah dikumpulkan. Miles dan Huberman dikenal sebagai dua tokoh terkemuka dalam penelitian kualitatif berkat kontribusi mereka dalam pengembangan teknik analisis data kualitatif. Setelah data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh, langkah berikutnya adalah memproses data dengan cara menganalisis, mendeskripsikan, dan menarik kesimpulan dari kata-kata dan kalimat yang ada.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis kualitatif karena informasi yang diperoleh berupa keterangan. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif berlangsung bersamaan dengan pengumpulan data. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana, terdapat tiga alur kegiatan dalam analisis data kualitatif yang terjadi secara bersamaan. Aktivitas dalam analisis data yaitu ; kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan (*conclusion, drawing/verifications*).

Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa setelah data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kita akan menganalisis informasi tersebut, menentukan bagian

mana yang perlu diambil dan mana yang sebaiknya diabaikan agar data menjadi teratur dan mudah dipahami. Sedangkan untuk uji keabsahan data menggunakan Triangulasi dan member Check.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar Negeri 1 Santong Mulia, Jalan pendidikan jurusan Kayangan-Santong, Dusun lokok sutrang, Desa Santong Mulia, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Sekolah Dasar Negeri 1 Santong Mulia berada dekat dengan jalan raya. Berseberangan dengan toko dan perumahan warga, sebelah kanan berdampingan dengan bengkel motor, samping kiri berdampingan dengan kantor Desa Santong mulia, dan dibelakang sekolah terdapat perumahan warga serta kebun milik warga setempat. Dalam radius atau jarak 100 sampai 500 meter, terdapat masjid, tempat fotocopy, tempat jual ayam potong, toko bangunan dan warung milik warga sekitar.

1. Penerapan Media Kartu Angka Bergambar pada Pembelajaran Matematika Dasar di Kelas 1 SDN 1 Santong Mulia

Berdasarkan hasil temuan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa, 27 Mei 2025 ada beberapa cara guru dalam mempersiapkan media kartu angka bergambar diantaranya Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan do'a bersama, Guru melakukan ice breaking, Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, Guru menyampaikan materi menggunakan media kartu angka yang dimulai dari angka 1 sampai 10 yang disertai dengan gambar, Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa, Guru menutun siswa menghitung gambar yang ada pada media yang digunakan, Setelah memberikan materi guru memebrikan soal terkait dengan materi yaitu pencocokan antara bilangan dengan lambang bilangan, Guru menutup pembelajaran dengan salam.

Setelah salam pembuka dan doa bersama, Ibu Amanah memancing antusiasme siswa dengan *ice breaking* sederhana yang membuat anak-anak tersenyum ceria. Suasana yang menyenangkan ini menjadi pondasi penting sebelum masuk ke inti pembelajaran. Dengan suara yang jelas dan penuh semangat, beliau mulai memperkenalkan konsep bilangan hari itu sambil menunjukkan kartu bergambar angka 1 sampai 10.

Setiap kartu yang diangkat guru seketika mencuri perhatian seluruh siswa. Kartu angka 3 misalnya, tidak hanya menampilkan lambang angka "3" dalam ukuran besar dan warna mencolok, tetapi juga dihiasi gambar tiga buah apel merah yang ranum. Kartu angka 5 mungkin menampilkan lima ekor ikan berenang dengan latar biru cerah. Visualisasi ini bekerja seperti sihir mata anak-anak yang awalnya berkeliaran kini terpaku penuh konsentrasi pada media yang ditunjukkan guru. Ibu Amanah dengan terampil memanfaatkan momen ini. "Siapa yang bisa menghitung berapa jeruk di kartu ini?" tanyanya sambil menunjukkan kartu angka 4 dengan gambar jeruk. Tangan-tangan mungil langsung berebut mengacung, beberapa bahkan berdiri karena tak sabar ingin menjawab. Inilah keunggulan media kartu angka bergambar ia mampu mengubah pembelajaran pasif menjadi dialog interaktif yang hidup.

Di akhir sesi, evaluasi dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Siswa diminta mencocokkan kartu angka dengan jumlah benda di lembar kerja, atau bermain peran sebagai "guru kecil" yang mengajari temannya menggunakan kartu tersebut. Proses penutupan pembelajaran pun dilakukan dengan kesan positif tidak ada wajah-wajah lelah atau bosan, melainkan semangat yang masih membara untuk belajar lebih lanjut.

Terkait dengan penerapan media kartu angka bergambar pada pembelajaran matematika di kelas 1 SDN 1 Santong Mulia, berdasarkan hasil wawancara dari wali kelas satu yakni ibu Amanah S.Pd, beliau mengatakan bahwa :

“Saya menggunakan kartu angka pada kelas 1 karena ingin membantu siswa memahami konsep bilangan dengan lebih baik. Kartu angka dapat membantu siswa memvisualisasikan bilangan dan membuatnya lebih mudah dipahami. Dan untuk mempersiapkan kartu media dengan membuat kartu angka yang jelas dan mudah dibaca. Dengan proses Persiapan Kartu Media, Membuat kartu angka yang jelas dan mudah dibaca, Memastikan bahwa kartu angka sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, Mengatur ukuran dan desain kartu angka yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan kartu angka, guru dapat membantu siswa memahami konsep bilangan dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.” (Amanah, Senin 26 Mei 2025).

Demikian pula dengan pendapat yang didapatkan dari informan lain yakni dengan cara melakukan wawancara kepada bapak kepala sekolah bapak Agussalim S.Pd mengemukakan bahwa:

“Menurut saya, penggunaan media kartu angka bergambar sangat bagus, jadi anak-anak nanti akan terfokus perhatiannya pada media ini. Karena selain mendengarkan anak-anak juga dapat melihat bagaimana bentuk lambang angka atau bilangan. Dan Saya sangat senang melihat respon positif dari siswa-siswa terhadap penggunaan kartu angka dalam pembelajaran matematika.” (Agussalim, Selasa 3 Juni 2025).

Selain pernyataan diatas, data ini juga didukung dengan adanya pernyataan yang disampaikan oleh siswa kelas 1 Nara menyatakan bahwa: “Saya sangat suka dan senang belajar menggunakan media ini karena gambar yang ada pada media berbeda dan menarik perhatian saya.” (Nara, Selasa 27 Mei 2025)



Gambar 01. Penerapan Media Kartu Angka Bergambar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, penerapan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran matematika dasar di kelas 1 SDN 1 Santong Mulia terbukti efektif dan menarik minat siswa. Guru menerapkannya melalui langkah-langkah terstruktur, dimulai dari pembukaan dengan salam dan doa, ice breaking untuk membangun suasana menyenangkan, penyampaian materi menggunakan kartu angka bergambar (1-10), tanya jawab pemantik, hingga latihan pencocokan bilangan dengan lambang angka. Metode ini tidak hanya membantu pemahaman konsep matematika secara visual tetapi juga membuat pembelajaran lebih interaktif.

Dukungan terhadap media ini juga disampaikan oleh wali kelas 1, Ibu Amanah S.Pd, yang menegaskan bahwa kartu angka bergambar memudahkan siswa dalam memahami angka dengan cara yang menyenangkan. Senada dengan hal tersebut, Kepala Sekolah Bapak Agussalim S.Pd menilai media ini mampu memfokuskan perhatian siswa melalui kombinasi visual dan auditory. Respon positif juga datang dari siswa, seperti Nara, yang mengungkapkan kesenangannya belajar dengan media ini karena gambar-gambarnya yang beragam dan menarik.

Secara keseluruhan, penggunaan media kartu angka bergambar tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat pemahaman konsep bilangan melalui pendekatan multisensorik. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis visual dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran matematika tingkat dasar, khususnya bagi siswa kelas 1 yang berada pada tahap konkret-operasional.

2. Dampak Penerapan Media Kartu Angka Bergambar pada Pembelajaran Matematika Dasar di Kelas 1 SDN 1 Santong Mulia

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa, 27 Mei 2025 menemukan hasil bahwa dengan menggunakan media kartu angka bergambar anak sangat antusias dan aktif mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan media ini cukup menarik perhatian.

Penerapan media kartu angka bergambar di kelas 1 SDN 1 Santong Mulia telah membawa dampak transformatif dalam proses pembelajaran matematika dasar. Media pembelajaran inovatif ini tidak sekadar menjadi alat bantu mengajar biasa, melainkan telah menjadi katalisator yang menghidupkan suasana belajar dan mengubah persepsi siswa terhadap matematika yang selama ini dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan.

Pada aspek pemahaman konsep matematika, media ini berhasil menjembatani dunia abstrak angka dengan pemikiran konkret anak-anak. Ulfa, salah satu siswa, dengan polos mengungkapkan bagaimana ia kini bisa "melihat" angka-angka itu melalui gambar-gambar menarik di kartu. Proses menghitung bukan lagi sekadar menghafal urutan bilangan, tetapi menjadi aktivitas menyenangkan dimana mereka bisa menghitung gambar buah, binatang, atau benda-benda lain yang dekat dengan dunia mereka. Perpaduan antara visual angka dan gambar ini menciptakan pengalaman multisensori yang memperkuat memori jangka panjang siswa tentang konsep bilangan.

Dampak penting lainnya adalah peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Media kartu angka bergambar telah mengubah pola interaksi di kelas dari yang awalnya teacher-centered menjadi lebih student-centered. Anak-anak tidak lagi hanya duduk diam mendengarkan ceramah guru, tetapi mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti mencocokkan kartu, atau berlomba menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan gambar di kartu. Kepala Sekolah Bapak Agussalim S.Pd mengamati bahwa media ini berhasil menciptakan dinamika kelas yang hidup namun tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Yang tak kalah penting adalah dampak pada pembentukan sikap positif terhadap matematika. Pernyataan polos Nara yang menyatakan kesukaannya belajar dengan media ini mencerminkan perubahan persepsi mendasar pada diri siswa. Matematika tidak lagi dianggap sebagai Pelajaran yang sulit, tetapi sebagai pelajaran yang menyenangkan dan bisa dipahami. Perubahan sikap ini merupakan fondasi penting untuk pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya.

Dari sudut pandang manajemen kelas, media ini membantu efektivitas waktu pembelajaran. Apa yang sebelumnya membutuhkan penjelasan berulang-ulang kini bisa dipahami siswa lebih cepat melalui bantuan media kartu angka bergambar yang konkret. Guru bisa mengatur waktu yang lebih banyak untuk latihan dan pendalaman materi daripada sekadar menjelaskan konsep dasar.

Dampak positif yang dihasilkan mencakup berbagai aspek, mulai dari peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep yang lebih baik, hingga perubahan sikap terhadap matematika sebuah transformasi pembelajaran yang patut diapresiasi.

Adapun informasi nyata yang didapatkan oleh peneliti dari beberapa sumber dengan melakukan wawancara seagai berikut

Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan ibuk guru kelas yakni ibu Amanah S.Pd mengemukakan bahwa:

“Siswa sangat semangat ketika belajar menggunakan media kartu angka bergambar ini, alasannya karena sambil berhitung mereka juga bisa menyebutkan berapa jumlah gambar yang ada pada media tersebut sehingga mereka bisa mengenal angka berapa yang ada pada kartu angka bergambar. Siswa-siswa saya sangat antusias dan tertarik dengan penggunaan kartu angka. Saya melihat mereka sangat bersemangat ketika menggunakan kartu angka, mereka seperti sedang bermain game yang menarik. Mereka dapat memahami konsep bilangan dengan lebih baik dan dapat menggunakannya dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Dan juga ada perubahan signifikan pada motivasi dan minat siswa terhadap matematika setelah menggunakan media kartu angka bergambar. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat saat belajar matematika, mereka juga lebih mudah memahami konsep bilangan dan operasi hitung, siswa juga lebih percaya diri dalam mengerjakan soal matematika. (Amanah, Senin 26 Mei 2025).

Selain pernyataan diatas, data ini juga didukung dengan adanya pernyataan yang disampaikan oleh siswa kelas 1 (Ulfa) yang mengatakan bahwa:

” Media kartu angka bergambar membantu saya lebih mudah mengenal angka karena saya dapat melihat langsung bagaimana bentuk lambang bilangan yang telah disebutkan oleh ibu guru.” (Ulfa, Selasa 27 Mei 2025)

Hasil yang dikemukakan oleh guru melalui tahap wawancara tidak beda jauh dengan apa yang dikemukakan oleh bapak kepala sekolah, yakni bapak Agussalim S.Pd, beliau mengemukakan bahwa:

“Kelebihan menggunakan media kartu angka adalah membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih nyata dan menyenangkan yang menyebabkan siswa lebih antusias terhadap Pelajaran matematika lewat media kartu angka bergambar. Membantu siswa memahami konsep bilangan dengan lebih baik dan lebih mudah, meningkatkan kemampuan matematika siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika, Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis, Membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan menggunakan kartu angka bergambar, siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik dan lebih cepat, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.” (Agussalim, Selasa 3 Juni 2025)



Gambar 02. Siswa Antusias Mengikuti Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, penerapan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran matematika dasar di kelas 1 SDN 1 Santong Mulia memberikan dampak positif yang signifikan terhadap antusiasme dan pemahaman siswa.

Observasi pada hari Selasa, 27 Mei 2025, menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena media ini menarik perhatian mereka melalui kombinasi visual angka dan gambar yang berwarna-warni.

Ibu Amanah S.Pd, guru kelas 1, menyatakan bahwa media ini memotivasi siswa untuk belajar sambil berinteraksi secara langsung, seperti menghitung gambar dan mengenali lambang bilangan dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat salah satu siswa, Ulfa, yang mengaku lebih cepat memahami angka karena dapat melihat bentuk konkret dari lambang bilangan yang diajarkan. Selain itu, Kepala Sekolah Bapak Agussalim S.Pd menambahkan bahwa keunggulan media ini terletak pada kemampuannya membuat konsep matematika lebih nyata dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran yang sering dianggap sulit.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu angka bergambar tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetapi juga memperkuat pemahaman konsep matematika dasar melalui pendekatan visual dan interaktif. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas 1 SD.

Pembahasan

1. Penerapan Media Kartu Angka Bergambar pada Pembelajaran Matematika Dasar di Kelas 1 SDN 1 Santong Mulia

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, penerapan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran matematika dasar di kelas 1 SDN 1 Santong Mulia terbukti efektif dan menarik minat siswa. Guru menerapkannya melalui langkah-langkah terstruktur, dimulai dari pembukaan dengan salam dan doa, ice breaking untuk membangun suasana menyenangkan, penyampaian materi menggunakan kartu angka bergambar (1-10), tanya jawab pemantik, hingga latihan pencocokan bilangan dengan lambang angka. Metode ini tidak hanya membantu pemahaman konsep matematika secara visual tetapi juga membuat pembelajaran lebih interaktif.

Dukungan terhadap media ini juga disampaikan oleh wali kelas 1, Ibu Amanah S.Pd, yang menegaskan bahwa kartu angka bergambar memudahkan siswa dalam memahami angka dengan cara yang menyenangkan. Senada dengan hal tersebut, Kepala Sekolah Bapak Agussalim S.Pd menilai media ini mampu memfokuskan perhatian siswa melalui kombinasi visual dan auditory. Respon positif juga datang dari siswa, seperti Nara, yang mengungkapkan kesenangannya belajar dengan media ini karena gambar-gambarnya yang beragam dan menarik.

Secara keseluruhan, penggunaan media kartu angka bergambar tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat pemahaman konsep bilangan melalui pendekatan multisensorik. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis visual dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran matematika tingkat dasar, khususnya bagi siswa kelas 1 yang berada pada tahap konkret-operasional

Sejalan dengan Menurut Salwiyah dalam Raudilah dkk (2021:7), ada beberapa langkah yang diperlukan untuk menerapkan media kartu angka bergambar, yaitu:

- a. Pengajar memberi penjelasan kepada siswa dan menunjukkan gambar kartu angka.
- b. Pengajar menyiapkan dan membagikan kartu angka kepada siswa
- c. Pengajar mengajukan pertanyaan tentang gambar kartu angka yang telah dibagikan.
- d. Melakukan aktivitas permainan dengan menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegang oleh siswa.
- e. Biarkan anak belajar secara mandiri agar mereka dapat mencocokkan kartu angka dan mengurutkan angka 1-10 sendiri.

- f. Anak belajar mengatur bilangan dari 1-10 dengan cara yang benar menggunakan benda-benda yang disediakan oleh guru.
- g. Anak belajar menghitung sekaligus mengenal angka-angka dari 1-10.

2. Dampak Penerapan Media Kartu Angka Bergambar pada Pembelajaran Matematika Dasar di Kelas 1 SDN 1 Santong Mulia

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, penerapan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran matematika dasar di kelas 1 SDN 1 Santong Mulia memberikan dampak positif yang signifikan terhadap antusiasme dan pemahaman siswa. Observasi pada hari Selasa, 27 Mei 2025, menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena media ini menarik perhatian mereka melalui kombinasi visual angka dan gambar yang berwarna-warni.

Ibu Amanah S.Pd, guru kelas 1, menyatakan bahwa media ini memotivasi siswa untuk belajar sambil berinteraksi secara langsung, seperti menghitung gambar dan mengenali lambang bilangan dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat salah satu siswa, Ulfa, yang mengaku lebih cepat memahami angka karena dapat melihat bentuk konkret dari lambang bilangan yang diajarkan. Selain itu, Kepala Sekolah Bapak Agussalim S.Pd menambahkan bahwa keunggulan media ini terletak pada kemampuannya membuat konsep matematika lebih nyata dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran yang sering dianggap sulit.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu angka bergambar tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetapi juga memperkuat pemahaman konsep matematika dasar melalui pendekatan visual dan interaktif. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas 1 SD.

Sejalan dengan Menurut penelitian yang dilakukan oleh Inayah dkk (2024) media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak secara signifikan. Dampak Positif seperti Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep bilangan. Meningkatkan Kepercayaan Diri, Dengan menggunakan media kartu angka bergambar, anak dapat merasa lebih percaya diri dalam belajar matematika. Dan Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan. Media kartu angka bergambar dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

KESIMPULAN

1. Penerapan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran matematika dasar di kelas 1 SDN 1 Santong Mulia terbukti efektif dan disukai oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru telah merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan baik melalui langkah-langkah yang sistematis, mulai dari pemberian penjelasan, pembagian kartu, hingga kegiatan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Media ini mempermudah siswa dalam memahami konsep bilangan secara konkret dan menyenangkan.
2. Dampak penggunaan media ini terlihat dari peningkatan antusiasme, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap angka dan bilangan. Siswa merasa lebih mudah mengenali angka dan menikmati proses belajar karena pendekatan visual yang menarik. Hal ini juga mendukung perkembangan kepercayaan diri siswa dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina Alfina & Sri Adi Ningsih, 2024. Implementasi Program Campus Teaching Angkatan 7 dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pembelajaran Smart Board Pada Siswa Kelas II SDN I Gelogor, *Rencana Pendidikan Dasar*, 4 (3).
- Angelina, Maria dkk, 2021. Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini, *Jurnal Citra Pendidikan*, 1 (2).
- Anita dkk, 2023 Implementasi Numbered Heads Together Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar, *Bima Journal Of Elementary Education*, 1 (1).
- Annisah, Siti, dkk. 2021. Geometri dan Pengukuran, Kreatif dalam Pemecahan Masalah. Lampung: CV. Laduny Alfatma.
- Bopo Gaudensiana, dkk 2023. Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10 (3).
- Daniyati Ani, dkk, 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran, *Jurnal Of Student Research* Vol.01 No.01.
- Elsa Feianti Utami, 2025. Pengaruh Kartu Bergambar Berbantuan Video Terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Mengenal Bilangan Kelas I *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9 (1).
- Fitriani dkk, 2022. Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan untuk Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siswa Kelas 1 SDN Nunu Pinisi *Jurnal PGSD*, 2 (1).
- Fitriantini dkk, 2020 Penguatan Onsep Matematika Dasar pada Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Abdimas Bina Bangsa* Vol 01 No.02.
- Hermawan, Vevy dkk, 2021. Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Model Pembelajaran Student Achievement Division (STAD). *Journal Of Research In Mathematics Learning And Education*, 6 (1).
- Husna Zulpa Azizatul dkk, 2023. Pengembangan Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Dasar Anak Kelompok B di TK AL-IAQRA' Penendem Tahun 2023, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (3).
- Inayah Nurul, dkk, 2024. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mekar Sari, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol 8 no 3
- Kholid Mohammad dan Silvi Zulfiani, 2020. Faktori-Faktori Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'wah Falah Kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal Of Primary Education*. 1 (2).
- Kustandi Cecep, Daddy Darmawan, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Jakarta: Kencana.
- Mehnun Nunu, 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Angkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1).
- Naja, 2023. Teori Behaviorisme Burrhus Fredreric Skinner dan Implementasinya dalam Meningkatkan Maharah Al-Kalam. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan*, 2 (2).
- Nurfitri Aninda dkk, 2023. Meningkatkan Pengenalan Angka Melalui Media Angka Terhadap Anak Sekolah Dasar *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6 (1).
- Rahman BP Abd dkk 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur Pendidikan, *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2 (2).

- Raudilah, 2021. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir, *Jurnal Of Islamic Golden Age Education*, 2 (1).
- Rokhimah, Rokhimah dkk, 2019. Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1).
- Setaiawan Agus, dkk, 2019, Pendidikan Nilai, Budaya dan Karakter dalam Pembelajaran Matematika Dasar Pada SD/MI *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1 (1).
- Setiowati Sulis, 2023. Implementasi Metode BSB 3P (Pembelajaran Papan Pintar) Matematika Pada Kreativitas Siswa SDN Bareng 1 Nganjuk, *Sains Data Jurnal Studi Matematika Dan Teknologi*, 1 (1).
- Sidiq Umar, dkk, 2019. Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sutarto, 2017, Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran, *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1 (2).
- Tawa Maria Emirentiana dkk, 2023. Menggunakan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Pemaaman Berhitung Pada Siswa Kelas 1 di SDK Olabolo, *Jurnal Magang dan Sekolah*, 1 (4).
- Yusra Zhahara, dkk. 2021, Pengelolaan LKP Pada Masa Pendemik Covid-19. *Jurnal Of Lifelong Learning*, 4 (1).