

Penggunaan Media Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri

Arfan^{1*}, Syarifuddin², Abdul Haris³
¹⁻³Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : arfanbima561@gmail.com

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 05 Mei, 2026

Page: 635-645

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i5.2110>

Article History:

Received: April 08, 2026

Revised: Mei 10, 2026

Accepted: Mei 17, 2026

Abstract : This study aimed to describe the implementation of number card media in improving numeracy skills among lower-grade students at SDN 28 Melayu Kota Bima. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 24 lower-grade students. Data were collected through classroom observation, numeracy tests, and field notes, and analysed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The findings revealed a significant improvement in students' numeracy skills after the implementation of number card media. Learning mastery increased progressively from the pre-action stage to Cycle I and further improved in Cycle II, surpassing the predetermined success criteria. Students' average scores also showed continuous improvement throughout the research process. In addition, students demonstrated more positive learning behaviours, including greater activeness, enthusiasm, confidence, and cooperation during classroom activities. The use of number card media effectively helped students understand abstract mathematical concepts in a more concrete, interactive, and meaningful manner. Therefore, number card media can be considered an effective learning tool for improving numeracy skills among primary school students.

Keywords : Number Card Media, Numeracy Skills, Elementary Mathematics Learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas rendah di SDN 28 Melayu Kota Bima. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes kemampuan berhitung, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah penerapan media kartu angka. Ketuntasan belajar mengalami peningkatan secara bertahap dari tahap pratindakan hingga siklus II dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Nilai rata-rata siswa juga meningkat pada setiap siklus. Selain itu, siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih positif, seperti lebih aktif, antusias, percaya diri, dan mampu bekerja sama selama proses pembelajaran.

Media kartu angka terbukti efektif membantu siswa memahami konsep bilangan secara lebih konkret, menarik, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Kartu Angka, Kemampuan Berhitung, Pembelajaran Matematika SD

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan sarana penyediaan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerjasama peserta didik. Pembelajaran matematika merupakan transfer ilmu dari seorang pendidik ke peserta didik yang didesain sedemikian rupa dengan melibatkan pola pikir dan mengolah logika guna peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien (Ningrum, 2023). Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dalam pandangan Munandar, kemampuan merupakan salah satu hal bawaan sejak lahir serta diasah dan dimatangkan melalui kegiatan yang dilakukan secara rutin, sehingga kemudian menjadi sebuah kemampuan yang dimiliki (Ningrum, 2023). Berhitung adalah proses pengaturan pikiran yang dilakukan seseorang yang dimaksudkan agar mampu berpikir dengan teratur melalui kegiatan berhitung. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kesanggupan atau kecakapan dalam melakukan kegiatan perhitungan (Ningrum, 2023).

Dalam dunia pendidikan tingkat sekolah dasar khususnya di kelas bawah, siswa harus memiliki kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung (calistung). Kemampuan calistung sebagai prasyarat untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan selanjutnya. Berhitung merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa supaya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian siswa menganggap pembelajaran berhitung sulit untuk mereka terima, karena membutuhkan konsentrasi yang tinggi, ketelitian dan kemampuan memecahkan masalah. Pada generasi saat ini, anak-anak terbiasa mendapat sesuatu secara instan karena dengan mudah dapat diakses menggunakan teknologi, seperti handphone, kalkulator dan aplikasi matematika online (Widowati *et al.*, 2022).

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. Dalam permainan ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat membangun pemahaman konsep secara mandiri dan bermakna. Sesuai dengan pandangan Piaget, anak-anak pada tahap operasional konkret cenderung belajar lebih baik melalui manipulasi langsung terhadap objek (Sari *et al.*, 2025). Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmatika sementara siswa usia SD tingkat perkembangan kecerdasannya masih sulit memahami abstrak sehingga dalam hal ini diperlukan inovasi guru dalam menerapkan pembelajaran efektif. Diantara inovasi yang dapat dilakukan guru dengan menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar.

Media pembelajaran mempunyai beberapa peranan yaitu dapat mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak dan membantu siswa menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami secara verbal. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih menarik perhatiannya dan tidak mudah bosan dalam belajar, serta menyenangkan apalagi jika media tersebut digunakan berupa media berhitung. Jelas bahwa dengan menggunakan media siswa akan lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika (Susanti, 2020). Media kartu angka atau alat peraga merupakan sarana atau perlengkapan yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, berupa kartu-kartu yang memuat tulisan angka sesuai dengan lambang bilangannya. Penggunaan alat peraga kartu angka ini dapat meninggalkan kesan mendalam pada diri anak, sehingga materi yang disampaikan tidak mudah dilupakan. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkrit (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan dan didengarkannya (Novitasari, 2023). Alat permainan edukatif berupa kartu angka

ini merupakan salah satu hal yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak, karena dengan bermain kartu angka akan dapat mengembangkan aspek kognitif anak. Dengan kartu angka anak dapat mengetahui angka-angka dari angka 1 sampai angka 10 dan seterusnya, dari pengalaman inilah anak secara langsung mengingat angka demi angka yang di ajarkan.

Selain itu dengan permainan kartu angka, anak akan terlatih untuk mengingat bentuk dan model setiap angka. Permainan kartu angka pada umumnya sangat berguna untuk melatih daya ingat anak, sehingga anak dapat menghafalkan secara terus menerus dan terekam oleh memori ingatannya dalam jangka panjang. Selain itu alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan jenis potensi anak, dan di manfaatkan dalam berbagai aktifitas dan kreatifitas. Menurut (Postalia, 2021), media permainan kartu angka memiliki manfaat yang positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika. Permainan kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama berkaitan dengan lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep bilangan serta rendahnya partisipasi aktif selama proses belajar.

Alvorenza dan Poerwanti mengungkapkan bahwa mutu pembelajaran matematika di sekolah dasar masih perlu mendapat perhatian, khususnya pada penguasaan kemampuan dasar penjumlahan dan pengurangan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik, hanya 5 siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 pada tes operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita dan menerjemahkannya ke dalam bentuk kalimat matematika. Setelah diterapkan media kartu angka bergambar, tingkat ketuntasan belajar meningkat secara signifikan, yaitu dari 28,57% pada tahap pratindakan menjadi 90,47% pada siklus II (Alvorenza et al., 2025). Masalah yang sama juga terlihat dalam pembelajaran matematika di SDN 28 Melayu Kota Bima. Hasil observasi awal pada kelas rendah menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan membilang secara berurutan, belum tepat dalam mengenali lambang bilangan, serta memerlukan waktu cukup lama untuk menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan sederhana. Saat guru menyampaikan materi melalui papan tulis, sebagian siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan, dan menunggu jawaban dari teman. Selain itu, proses pembelajaran belum banyak memanfaatkan media konkret yang dapat diamati, disentuh, dan digunakan langsung oleh siswa. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan yang bersifat abstrak belum berkembang secara maksimal.

Berdasarkan hasil tes awal kemampuan berhitung, dari 24 siswa hanya 9 siswa atau 37,5% yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, sedangkan 15 siswa atau 62,5% lainnya belum tuntas. Rata-rata nilai kelas sebesar 61,25, sehingga masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 70. Selain itu, hasil observasi aktivitas belajar menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% siswa aktif menjawab pertanyaan guru, 35% siswa mampu mengerjakan soal secara mandiri, sementara siswa lainnya masih membutuhkan bimbingan secara intensif. Temuan ini menggambarkan bahwa kemampuan berhitung siswa belum berkembang secara optimal, sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Rendahnya kemampuan berhitung siswa diperkirakan dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih banyak bertumpu pada metode ceramah, pemberian latihan soal, dan penjelasan melalui papan tulis. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas rendah yang masih memerlukan pengalaman konkret dalam memahami konsep matematika. Asriyati, Wibowo, Rismawati, dan Putri mengungkapkan bahwa hasil praobservasi pada siswa kelas I SD menunjukkan hanya 3 dari 13 siswa yang mampu berhitung dengan baik, sementara 10 siswa lainnya masih kesulitan berhitung secara berurutan dan belum mengenali lambang bilangan secara tepat. Permasalahan tersebut berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, proses belajar yang masih berpusat pada guru, serta terbatasnya pemanfaatan media pendukung selain buku dan papan tulis (Asriyati, 2025).

Media pembelajaran konkret memiliki peran penting dalam membantu siswa sekolah dasar, terutama kelas rendah, memahami konsep matematika. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih mudah belajar melalui benda nyata, gambar, simbol, serta kegiatan bermain yang terarah. Media kartu angka dapat digunakan untuk membantu siswa mengaitkan lambang bilangan dengan jumlah benda, melatih kemampuan mengurutkan angka, memperkuat pemahaman terhadap operasi penjumlahan dan pengurangan, serta meningkatkan fokus siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian Asriyati *et al.* menunjukkan bahwa penggunaan media kartu hitung mampu meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas I. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 50,76 pada siklus I menjadi 80,76 pada siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal naik dari 38,46% menjadi 84,61%. Selain itu, siswa memberikan respons positif karena merasa lebih antusias dan senang ketika belajar menggunakan media kartu hitung (Asriyati, 2025). Hasil penelitian (Yawimah, 2023) turut mendukung bahwa penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media kartu angka mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi siswa kelas I dalam pembelajaran matematika. Pada penelitian tersebut, persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 85,72% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Selain itu, motivasi belajar siswa juga meningkat dari 52,57% pada pertemuan awal menjadi 90,11% pada akhir siklus II.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, semangat, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran matematika. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, media kartu angka dinilai tepat untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di SDN 28 Melayu Kota Bima. Media ini memiliki kelebihan karena sederhana, mudah dibuat, biaya pembuatannya terjangkau, menarik secara visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa yang masih membutuhkan bantuan konkret dalam memahami konsep bilangan. Penerapan media ini penting dilakukan karena rendahnya kemampuan berhitung dapat berdampak pada penguasaan kompetensi dasar matematika. Melalui penggunaan kartu angka, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, lebih mudah mengenali lambang dan urutan bilangan, mampu menyelesaikan operasi hitung sederhana, serta memperoleh pengalaman belajar matematika yang lebih menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini digunakan karena berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran matematika, khususnya dalam menstimulasi kemampuan berhitung siswa melalui media kartu angka. Pada setiap siklus, peneliti menyusun rancangan pembelajaran, menerapkan kartu angka dalam kegiatan mengenal bilangan, mengurutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda, serta melatih siswa menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan sederhana. Setelah tindakan dilakukan, data hasil observasi dan tes dianalisis sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Prosedur tersebut sejalan dengan prinsip PTK yang menekankan proses sistematis dan berkelanjutan melalui perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Gusmaningsih *et al.*, 2023).

Subjek penelitian ini adalah 24 siswa kelas rendah SDN 28 Melayu Kota Bima dengan rentang usia 6–8 tahun yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya hambatan dalam mengenali lambang bilangan, menyusun urutan angka, menghubungkan bilangan dengan jumlah benda, serta menyelesaikan operasi hitung sederhana. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes kemampuan berhitung, catatan lapangan, dan dokumentasi untuk memperoleh data mengenai proses dan hasil pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas menggunakan rumus $X = \Sigma x / N$ dan persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus $P = F / N \times 100\%$, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas, respons, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tindakan dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar serta terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam penggunaan media kartu angka selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dengan memanfaatkan media kartu angka dalam pembelajaran matematika di SDN 28 Melayu Kota Bima. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes kemampuan berhitung, lembar observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, serta tanggapan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemampuan berhitung yang diamati mencakup kemampuan mengenali lambang bilangan, menyusun urutan angka, menghubungkan angka dengan jumlah benda, serta menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Sebelum penerapan tindakan, proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh peran guru. Siswa lebih sering mendengarkan penjelasan, mencatat contoh soal, dan menyelesaikan latihan secara mandiri. Situasi tersebut membuat sebagian siswa kurang terlibat aktif, mudah kehilangan konsentrasi, serta belum mampu memahami keterkaitan antara lambang bilangan dan jumlah benda konkret. Hasil tes awal menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya 9 siswa atau 37,5% yang mencapai ketuntasan, sementara 15 siswa atau 62,5% belum tuntas. Rata-rata nilai kelas pada tahap awal sebesar 61,25. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan berhitung siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada siklus I, guru mulai menggunakan media kartu angka sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Kegiatan belajar dilaksanakan melalui pengenalan kartu angka, penyusunan urutan bilangan, pencocokan kartu angka dengan jumlah benda, serta penyelesaian soal penjumlahan dan pengurangan sederhana dengan bantuan kartu. Pada tahap ini, beberapa siswa mulai menunjukkan minat yang lebih baik karena pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penjelasan di papan tulis, tetapi juga melibatkan media yang dapat diamati dan digunakan secara langsung. Siswa terlihat lebih bersemangat ketika diberi kesempatan memilih kartu jawaban dan menyusun angka bersama kelompoknya.



Gambar 1. Pengenalan Media kartu Angka

Namun, pelaksanaan tindakan pada siklus I masih belum berjalan secara maksimal. Beberapa siswa masih mengalami kebingungan dalam mengikuti aturan penggunaan kartu angka, terutama saat kegiatan dilakukan secara berkelompok. Selain itu, sebagian siswa masih bergantung pada teman yang lebih cepat memahami materi. Berdasarkan hasil observasi, jumlah siswa yang aktif bertanya dan menjawab mulai meningkat, tetapi keaktifan tersebut belum terlihat merata pada seluruh siswa. Hasil tes akhir siklus I menunjukkan adanya perkembangan, yaitu dari 24 siswa terdapat 16 siswa atau 66,67% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 8 siswa atau 33,33% masih belum tuntas. Nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 70,83. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media kartu angka mulai membantu siswa memahami

konsep bilangan dan operasi hitung sederhana, meskipun indikator keberhasilan belum tercapai karena ketuntasan klasikal masih di bawah 80%.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan masih perlu disempurnakan pada siklus II. Upaya perbaikan dilakukan dengan memberikan instruksi permainan kartu angka secara lebih jelas, membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang lebih seimbang, menampilkan contoh penggunaan kartu secara berulang, serta memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang masih mengalami kesulitan. Selain itu, guru menambahkan variasi kegiatan pembelajaran, seperti permainan mencari pasangan angka, menyusun kartu soal dengan kartu jawaban, dan latihan berhitung cepat secara berpasangan. Perbaikan tersebut bertujuan agar siswa tidak hanya tertarik menggunakan media, tetapi juga mampu memahami konsep berhitung melalui kegiatan yang lebih terarah dan bermakna.

Pada siklus II, proses pembelajaran berjalan lebih aktif, terarah, dan terorganisasi. Siswa mulai memahami cara menggunakan media kartu angka dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat difokuskan pada latihan berhitung dan diskusi. Aktivitas kelompok juga berlangsung lebih efektif karena setiap siswa memperoleh kesempatan untuk memegang kartu, menjawab soal, dan menyusun angka. Siswa yang sebelumnya masih pasif pada siklus I mulai menunjukkan keberanian dalam memilih kartu jawaban dan menyampaikan hasilnya di depan teman-teman. Kondisi kelas menjadi lebih dinamis, namun tetap terkendali karena guru memberikan aturan permainan yang jelas.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa tampak lebih fokus dalam memperhatikan instruksi guru, lebih cepat mengenali lambang angka, serta lebih percaya diri saat mengerjakan soal berhitung. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu angka juga menunjukkan respons positif. Sebagian besar siswa terlihat senang karena pembelajaran matematika terasa lebih menarik dan menyerupai kegiatan bermain. Melalui kartu angka, siswa lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan karena dapat melihat keterkaitan antara lambang bilangan, jumlah benda, dan hasil operasi hitung. Hasil tes akhir siklus II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu dari 24 siswa terdapat 21 siswa atau 87,5% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 3 siswa atau 12,5% belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,25. Dengan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian dinyatakan tercapai karena jumlah siswa yang tuntas telah melebihi 80%.



Gambar 2. Siswa Sudah Mulai Aktif Menggunakan Media Kartu Angka

Perkembangan hasil belajar siswa mulai dari tahap pratindakan hingga siklus II disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perubahan Hasil Belajar

Tahap penelitian	Jumlah siswa tuntas	Persentase ketuntasan	Nilai Rata-rata	Keterangan
Pratindakan	9 siswa	37,5%	61,25	Belum berhasil
Siklus I	16 siswa	66,67%	70,83	Berhasil tetapi belum mencapai indikator
Siklus II	21 siswa	87,5%	81,25	Berhasil mencapai indikator

Berdasarkan data pada tabel, penggunaan media kartu angka menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa secara bertahap. Persentase ketuntasan belajar meningkat sebesar 29,17% dari tahap pratindakan ke siklus I, yaitu dari 37,5% menjadi 66,67%. Selanjutnya, peningkatan kembali terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 20,83%, yaitu dari 66,67% menjadi 87,5%. Kenaikan juga tampak pada nilai rata-rata kelas, dari 61,25 pada tahap pratindakan menjadi 70,83 pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 81,25 pada siklus II.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan media kartu angka mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika di SDN 28 Melayu Kota Bima. Peningkatan tersebut tampak pada hasil belajar dan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dari sisi hasil belajar, nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa mengalami kenaikan mulai dari tahap pratindakan hingga siklus II. Sementara itu, dari sisi proses pembelajaran, siswa menunjukkan perubahan positif, seperti lebih aktif mengikuti kegiatan, lebih antusias, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta lebih mudah memahami konsep bilangan melalui penggunaan media konkret.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I menunjukkan bahwa media kartu angka membantu siswa memahami konsep matematika yang semula abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Sebelum tindakan diberikan, siswa hanya memperoleh penjelasan melalui contoh yang ditulis di papan tulis. Setelah media kartu angka digunakan, siswa dapat mengamati lambang bilangan secara langsung, menyusunnya sesuai urutan, memasangkannya dengan jumlah benda, serta memanfaatkannya untuk menjawab soal berhitung. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui benda konkret atau media visual. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika juga dinilai dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, mengembangkan penalaran, melatih berpikir logis, serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Siregar, 2025).

Akan tetapi, hasil pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan karena masih ada siswa yang belum memahami tata cara penggunaan media kartu angka dan masih bergantung pada bantuan teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu didukung oleh strategi pengelolaan kelas yang tepat agar dapat berjalan efektif. Pada siklus I, sebagian siswa memang mulai tertarik menggunakan kartu angka, tetapi belum semua mampu memanfaatkannya secara mandiri untuk menyelesaikan soal. Oleh karena itu, hasil refleksi siklus I dijadikan dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, yaitu melalui pemberian instruksi yang lebih jelas, pembentukan kelompok kecil, penambahan latihan, dan variasi permainan kartu angka.

Pada siklus II, pelaksanaan tindakan menunjukkan hasil yang lebih optimal karena pembelajaran disusun secara lebih terarah dan melibatkan siswa secara aktif. Siswa tidak hanya mengamati kartu angka, tetapi juga menggunakannya langsung dalam berbagai kegiatan berhitung. Aktivitas seperti mencari pasangan angka, mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban, serta latihan berhitung secara berpasangan membuat siswa lebih terlibat dalam membangun pemahamannya. Dengan demikian, kartu angka tidak hanya berperan sebagai media visual, tetapi juga sebagai media manipulatif yang membantu siswa belajar melalui pengalaman konkret. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media

manipulatif, termasuk kartu angka, dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak dan mengembangkan keterampilan berhitung (Inayah & Safari, 2025).

Peningkatan hasil dalam penelitian ini selaras dengan temuan Asriyati, Wibowo, Rismawati, dan Putri yang membuktikan bahwa penggunaan media kartu hitung mampu meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas I sekolah dasar. Pada penelitian tersebut, nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan dari 50,76 pada siklus I menjadi 80,76 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 38,46% menjadi 84,61%. Selain peningkatan hasil belajar, siswa juga menunjukkan respons yang sangat positif karena merasa lebih antusias dan senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kartu hitung (Asriyati, 2025). Hasil tersebut sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, yakni bahwa penggunaan media kartu angka atau kartu hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Alvorensa dan Poerwanti yang mengkaji penggunaan media kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu angka bergambar membantu siswa memahami operasi hitung dasar serta meningkatkan ketuntasan belajar dari tahap awal hingga siklus tindakan. Selain itu, artikel tersebut juga menguraikan temuan penelitian lain yang memperlihatkan peningkatan kemampuan berhitung dari 43,75% pada siklus I menjadi 100% pada siklus III setelah penerapan media kartu angka bergambar (Alvorensa *et al.*, 2025). Perbandingan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media kartu angka memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar dalam menguasai operasi hitung dasar. Media ini membantu siswa memahami konsep berhitung secara lebih konkret, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna.

Peningkatan kemampuan berhitung siswa dapat dipahami melalui prinsip pembelajaran aktif. Saat menggunakan media kartu angka, siswa tidak sekadar menerima penjelasan dari guru, tetapi ikut terlibat langsung dalam menemukan jawaban melalui kegiatan belajar yang konkret. Aktivitas memilih kartu, menyusun bilangan, mencocokkan angka dengan benda, dan menjawab soal membuat siswa aktif secara fisik maupun mental. Kegiatan tersebut membantu siswa membangun hubungan antara lambang angka dan makna jumlah yang diwakilinya. Dengan demikian, media kartu angka dinilai efektif karena sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah yang memerlukan pengalaman nyata sebelum memahami simbol matematika secara abstrak.

Selain berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung, penggunaan media kartu angka juga memberikan perubahan positif pada sikap siswa terhadap pembelajaran matematika. Pada tahap awal, sebagian siswa terlihat kurang percaya diri dan cenderung pasif ketika guru memberikan pertanyaan. Setelah tindakan diterapkan, siswa mulai berani mencoba, menjawab pertanyaan, serta memperbaiki kesalahan yang mereka lakukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media kartu angka dapat membantu mengurangi kecemasan siswa dalam belajar matematika. Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas permainan membuat siswa merasa lebih nyaman, tertarik, dan tidak terbebani. Temuan ini sejalan dengan penelitian pemanfaatan media *flash card* pada siswa kelas I yang menunjukkan bahwa media kartu dapat membantu siswa mengoperasikan bilangan sampai 20, terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan (Nurmala, 2024).

Keefektifan media kartu angka dalam penelitian ini tampak dari meningkatnya aktivitas belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, siswa masih membutuhkan arahan dan bimbingan dalam menggunakan kartu angka. Namun, pada siklus II, siswa mulai lebih mandiri dan mampu mengikuti instruksi pembelajaran dengan lebih baik. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media secara berulang memberi ruang bagi siswa untuk menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang baru. Dalam konteks PTK, peningkatan ini merupakan hasil dari proses refleksi dan penyempurnaan tindakan pada setiap siklus. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media kartu angka, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memperbaiki strategi pembelajaran berdasarkan kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Hal ini sejalan dengan prinsip PTK yang menekankan

perbaiki pembelajaran secara terencana, sistematis, dan berulang melalui siklus tindakan (Utomo *et al.*, 2024).

Walaupun indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II, masih ada 3 siswa yang belum memenuhi ketuntasan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa tidak selalu berlangsung dengan kecepatan yang sama. Sebagian siswa masih memerlukan bimbingan secara individual, pengulangan materi, serta latihan berhitung yang lebih sederhana dan bertahap. Oleh karena itu, guru tetap perlu memberikan perhatian khusus kepada siswa yang belum tuntas, misalnya melalui bimbingan tambahan, penggunaan benda konkret yang lebih mudah dipahami, atau latihan berhitung mulai dari bilangan kecil.

Secara umum, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media kartu angka efektif dalam menstimulasi kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika di SDN 28 Melayu Kota Bima. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya persentase ketuntasan belajar, kenaikan nilai rata-rata kelas, bertambahnya keaktifan siswa, serta munculnya respons positif selama proses pembelajaran. Media kartu angka membantu siswa memahami konsep bilangan secara lebih konkret, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan mendorong siswa terlibat langsung dalam aktivitas berhitung. Dengan demikian, media kartu angka dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika di kelas rendah sekolah dasar, khususnya pada materi pengenalan bilangan, pengurutan angka, penjumlahan, dan pengurangan sederhana. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menyatakan bahwa media berhitung dapat memberi pengalaman konkret, memudahkan pemahaman konsep abstrak, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika (Siregar, 2025).

Keberhasilan penggunaan media kartu angka tidak hanya tampak dari kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, tetapi juga didukung oleh data kualitatif melalui hasil observasi dan wawancara. Pada kondisi awal, sebagian siswa masih terlihat pasif, kurang fokus terhadap penjelasan guru, dan belum memiliki keberanian untuk menjawab pertanyaan secara mandiri. Saat diberikan soal berhitung, beberapa siswa masih menunggu arahan guru atau mengikuti jawaban temannya. Setelah media kartu angka digunakan, perubahan mulai terlihat secara bertahap. Pada siklus I, siswa mulai tertarik mengikuti pembelajaran dengan kartu angka, meskipun sebagian masih membutuhkan bimbingan dalam memahami aturan kegiatan. Pada siklus II, keterlibatan siswa semakin meningkat; mereka lebih fokus, berani memilih kartu jawaban, aktif menyusun angka, serta mampu bekerja sama dalam kelompok kecil.

Data hasil wawancara turut memperkuat temuan penelitian. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, penggunaan media kartu angka menjadikan pembelajaran matematika lebih mudah dikondisikan karena siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan berhitung. Guru menjelaskan bahwa sebelum media kartu angka diterapkan, sebagian siswa cepat merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan papan tulis. Setelah tindakan dilaksanakan, siswa tampak lebih antusias karena dapat memegang, menyusun, dan memilih kartu angka secara langsung. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan tanggapan yang positif. Siswa menyampaikan bahwa belajar dengan kartu angka terasa lebih menyenangkan karena menyerupai permainan, membantu mereka mengenali angka, serta memudahkan dalam menjawab soal penjumlahan dan pengurangan. Temuan ini sejalan dengan kajian penggunaan media kartu angka bergambar yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman konsep bilangan melalui pembelajaran yang lebih konkret dan multisensorik (Asmini, 2026).

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media kartu angka dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian mengenai penggunaan kartu angka dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas rendah juga menunjukkan bahwa data observasi dan wawancara menggambarkan respons siswa yang positif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan tambahan agar mampu memahami materi dan menggunakan media kartu angka secara lebih mandiri (Sari *et al.*, 2025). Dengan demikian, data kualitatif pada penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media kartu angka tidak hanya berdampak pada peningkatan

hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian siswa, keberanian dalam menjawab, kemampuan bekerja sama, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas rendah di SDN 28 Melayu Kota Bima. Implementasi media dilakukan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang secara bertahap mampu menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, konkret, dan menyenangkan. Temuan penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berhitung, ketuntasan belajar, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain meningkatkan aspek kognitif, media kartu angka juga mendorong keaktifan, kepercayaan diri, dan kemampuan kerja sama siswa melalui aktivitas belajar berbasis permainan. Temuan ini menegaskan bahwa media kartu angka memiliki potensi sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran matematika dasar di kelas rendah sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan untuk mengintegrasikan media kartu angka secara lebih variatif dan kontekstual dalam pembelajaran matematika agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Sekolah juga diharapkan mendukung pengembangan media pembelajaran manipulatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan media kartu angka pada materi matematika yang lebih kompleks atau pada jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas temuan empiris terkait efektivitasnya dalam pembelajaran matematika.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN 28 Melayu Kota Bima, guru, dan seluruh siswa yang telah memberikan dukungan serta berpartisipasi selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih juga diberikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvorenza, S., Indrastoeti, J., & Poerwanti, S. (2025). Penggunaan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik kelas III sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(5), 715–720. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/103080/52140>
- Asmini, T. (2026). Analisis Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Pada Pembelajaran Matematika Dasar Kelas I SDN 1 Santong Mulia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(April), 182–192. <https://doi.org/DOI:https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13961>
- Asriyati, N. (2025). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas I Melalui Media Kartu Hitung Di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan merupakan usaha untuk memanusiaikan adalah pada suatu Pendidikan perubahan tingkah laku anak , penambahan ilmu Pendidikan Karakter Ba. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhassa*, 11(20), 1224–1237. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/>
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Aulia, R. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1445>
- Inayah, Y., & Safari, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 125–134.
- Ningrum, K. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Rejosari 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4371–4379.
- Novitasari, A. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Angka Pada Kemampuan Kognitif Anak Di TK Negeri Sumay. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(4), 243–247.

- Nurmala, D. (2024). Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas I SDN Sindang Mulya 03 Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Sampai 20. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Education Journal*, 5(1), 33–45. <https://doi.org/DOI>: <https://doi.org/10.29303/pendas.v5i1>
- Postalina, N. (2021). Penerapan Media Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Urnal Akademik Universitas Asia Timur*, 4(1), 143–158.
- Sari, D. N., Ardiyanti, V., Ayu, F., & Silfiani, H. (2025). Pembelajaran Matematika Menggunakan Kartu Angka Untuk Mengenal Bilangan Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kartika II-2 Palembang. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Matematika*, 6(2), 506–515. <https://doi.org/><https://doi.org/10.63976/jimat.v6i2.884>
- Siregar, T. (2025). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung DI SD Negeri 327 Sinunukan dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(3), 1165–1184. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/DOI>: <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., & Lukas, S. (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Fun Game Wordwall pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 2957–2964.
- Yawimah, S. (2023). Improving Learning Outcomes and Learning Motivation in Mathematics Through Demonstration Methods with Number Card Media Assistance for Class I Students of SD Negeri 2 Samigaluh. *International Journal of Chemistry Education Research*, 7(2), 5–8. <https://doi.org/10.20885/ijcer.vol7.iss2.art5>