

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan definisi media sebagai alat transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh suranto bahwa media dalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang komunikator kepada komunikan.

Heinich dan kawan-kawan mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Secara lebih khusus Briggs

dalam Trini Prastati mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.¹

Kata media juga berasal dari bahasa latin yang lain yaitu “*medio*” dalam bahasa Latin media artikan sebagai perantara. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.²

Gerlach dan Ely juga mengatakan bahwa media yang apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan

¹ Sutirman, *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 15.

² Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: GUNUNG SAMUDERA, 2016), 5.

sekolah adalah media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³

Sedangkan media menurut Cepy Riyana merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan, misalnya siswa yang memiliki ketertarikan warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik.⁴

Secara umum media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita.⁵

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Wali Pers, 2011), 3.

⁴ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 183-184.

⁵ Nunuk Suryani, Ahmad Setiawan, Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Untuk Pengembangannya*, (Bandung: Rosdakarya, 2018), 2

Selain penjelasan media, Hidayatullah, Eko Wahyu Wibowo, dan Aan Anshori turut menjelaskan mengenai pengembangan media. Menurut mereka, pengembangan media adalah usaha penyusunan program media yang didasarkan atas tujuan dan perencanaan. Selain itu Hidayatullah, Eko Wahyu Wibowo, dan Aan Anshori juga mengatakan bahwa terdapat beberapa langkah-langkah pengembangan media, yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan intruksional dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan test dan revisi.⁶

Menurut Hubbard dalam Rusman ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media, ada ketersediaan

⁶ Hidayatullah, Eko Wahyu Wibowo, dan Aan Anshori, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Serang: Lembaga penjaminan Mutu Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2014), 35-36.

fasilitas pendukung kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan. Berikut beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu :

- 1 Ketepatan dengan tujuan pelajaran: artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan.
- 2 Dukungan terhadap isi materi pelajaran: artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat membutuhkan media agar lebih dipahami siswa.
- 3 Kemudahan mendapatkan media: artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat pembelajaran.
- 4 Keterampilan guru menggunakannya: artinya secanggih apapun sebuah media apabila tidak tahu cara menggunakannya, maka media tersebut tidak memiliki arti apa-apa.

- 5 Tersedia alokasi waktu untuk menggunakannya sehingga media dapat bermanfaat bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6 Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir dan berkembang siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami dan mudah dimengerti oleh para siswa.⁷

Tak hanya itu, Cepy Riyana juga mengatakan bahwa aspek penting lainnya dalam penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa terlebih apabila guru kurang baik dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran.

Selain itu, keberhasilan penggunaan media tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat diubah perilaku siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat

⁷ Rusman, *Manajemen Kurikulum*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 155.

berlangsung secara spontanitas. Namun, diperlukan analisis yang berulang dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Semua aspek tersebut diantaranya adalah tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat.⁸

Dengan demikian peneliti dapat menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan penjelasan tersebut media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media sebagai alat dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu

⁸ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 183-184.

tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik.

Ada berbagai manfaat media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam Dina mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran di antaranya:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih tersandarkan
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang lebih positif.⁹

⁹ Dina Indriana, *Mengajar Efektif dengan Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2018), 27.

Dari berbagai manfaat media pembelajaran yang telah disebutkan, maka dari itu kepentingan penggunaan media untuk proses pembelajaran sangat penting bagi guru dan siswa.

B. Kartu Bilangan

Kartu adalah potongan kertas tebal yang berisi tulisan, gambar, angka, dan *symbol visual* lain dalam ukuran yang tidak terlalu besar. Contohnya kartu angka, kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, dan lain-lainnya.¹⁰ Kartu bilangan adalah kertas karton yang bertuliskan angka-angka sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media kartu bilangan juga merupakan suatu media yang memuat intruksi-intruksi yang berupa pertanyaan dan latihan yang digunakan untuk mempelajari ide mereka dalam bentuk kartu bilangan.¹¹

Menurut Arsyad media adalah yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau

¹⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 94.

¹¹ F. Rahmanita, A. Samawi. "Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Anak Tunagrahita Di SDLB" *jurnal ortopedagogia*, vol 1, No 2, (juli: 2014), 108.

mengandung maksud-maksud tertentu. Media adalah suatu perantara untuk menyampaikan pesan dari sipemberi pesan kepada sipenerima pesan dalam memberikan informasi ilmu pengetahuan.

Menurut Deni Arsyah dan Cepi riana beberapa pengelompokan media terdiri atas:

1. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, yang termasuk kelompok visual seperti: foto, gambar, poster, grafik, kartun, leaflet, buklet, film bisu dan sebagainya.
2. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset, audio, radio, mp3 player dan iphone.
3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus yang dapat didengar, seperti: film bersuara, video, grafis, dan *sound slide*.
4. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film.

Dalam kamus besar Indonesia kartu adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar biasanya persegi panjang

untuk berbagai keperluan. Menurut Sigit Daryanto kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang (sesuai keperluan hampir sama dengan karcis). Bilangan adalah kumpulan dari beberapa angka yang dimulai dari angka 0 sampai 9. Media kartu bilangan adalah alat perantara yang tebal berbentuk persegi panjang terdiri dari kumpulan beberapa angka yang mengandung makna untuk mencapai tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kegunaannya.¹²

Langkah-langkah penggunaan kartu bilangan dalam pendekatan matematika realistik:

1. Langkah persiapan
2. Langkah pembukaan
3. Proses pembelajaran
4. Penutup

Menggunakan media kartu bilangan dalam pembelajaran konsep bilangan yaitu media lebih menarik dan mudah. Dalam pembelajaran konsep bilangan ini lebih menyenangkan dan menarik perhatian anak. Media kartu

¹² Yustina Yuberti, Artikel Penelitian, "*Penggunaan Media Kartu Bilangan Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 05 Temu*". Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjung Pura Pontianak 2012 hal 2-3.

bilangan dapat menjadi salah satu cara melatih daya ingat peserta didik.¹³

Kartu bilangan juga merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi menentukan lambang bilangan kepada siswa. Peneliti memilih media kartu bilangan karena menurut peneliti cara penggunaan media ini relatif lebih mudah dan sederhana baik untuk disampaikan guru maupun diterima siswa.

Menurut pendapat John Latuheru mengemukakan bahwa kelebihan kartu sebagai berikut :

1. Melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari.
2. Permainan kartu memungkinkan peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah. Biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu.
3. Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.
4. Permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.¹⁴

¹³ Indriani, "penggunaan media kartu bilangan untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan 1 sampai 5 pada anak tunagrahita ringan" Jurnal JASSI_Anakku, Vol 12, No 2, (2013), hal 146.

¹⁴ Siska Destiani, Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Dharma Lampung Barat (Skripsi), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Raden Intan Lampung, Hal 34.

Adapun kekurangan dari media kartu bilangan yaitu :

1. Kartu yang mudah robek
2. Ukuran kartu terlalu besar sehingga tidak mudah digenggam oleh peserta didik kelas 2.

Bilangan atau disebut lambang bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan. Sementara angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angk-angka. Sebagai contoh bilangan 10, ditulis dengan 2 dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Pengajaran konsep lambang bilangan adalah salah satu bagian utama dari pengajaran berhitung bagi anak. Dan pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari kegiatan berhitung. Konsep berhitung disini adalah suatu aktivitas individu yang memerlukan pengamatan bentuk.

Media kartu bilangan adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada anak, dimana media ini berupa kartu yang memuat simbol bilangan (angka).

Salah satu kemampuan dalam berhitung maka sudah seharusnya matematika diajarkan secara mudah dan menggunakan media yang dapat dipahami dan disenangi oleh siswa. Dan nilai kegunaan dari media kartu bilangan ini secara akademik adalah mengajarkan siswa pada konsep

dasar matematika seperti mengenal angka, lambang bilangan, proses berhitung dan hasil dari hitungan matematika.¹⁵

C. Pemahaman Siswa Dalam Menentukan Lambang Bilangan

Pemahaman berasal dari kata faham yang berarti mengerti, sedangkan menurut Tim KBBI pemahaman adalah cara memahami atau memahamkan, sedangkan menurut Bloom dalam Utami munandar pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda. Bloom juga mengemukakan bahwa pemahaman merupakan salah satu sasaran kognitif yang berbeda ditingkat kedua setelah pengetahuan dalam pemahaman, keterampilan yang diharapkan adalah keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsirkan.

Sedangkan Sardiman mengatakan bahwa pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu dengan fikiran, karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofinya maksud dari implikasinya dan aplikasi-

¹⁵ Indriani, "penggunaan media kartu bilangan untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan 1 sampai 5 pada anak tunagrahita ringan" *Jurnal JASSI_Anakku*, Vol 12, No 2, (2013), 144-146.

aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi.¹⁶

Dapat peneliti simpulkan dari pernyataan diatas bahwa pemahaman siswa merupakan penguasaan suatu ilmu atau teori menggunakan mental yang mampu berimajinasi dalam belajar. Bilangan adalah suatu sebutan untuk menyatakan jumlah/banyaknya sesuatu.¹⁷

Sementara bilangan adalah suatu ide yang sifatnya abstrak, bukan simbol, bukan lambang dan bukan pula lambang bilangan. Dan Bilangan juga merupakan satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah, atau dikalikan.¹⁸

Sementara itu, dalam pengertian bilangan terdapat beberapa macam bilangan, yaitu :

¹⁶ Devi Afriyuni Yonanda, “peningkatan pemahaman siswa pada pelajaran pkntentang sistem pemerintahan melalui metode M2M (Mind Mapping) kelas IV Mi mambaul ulum tegal gondo karang floso malang” Jurnal Cakrawala Pendas, vol 3, no 1, (Edisi Januari: 2017), ISSN: 2442-7470, hal 56.

¹⁷ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), 2.

¹⁸ Lailatus Sa’adah, *RUMUS JITU MATEMATIKA* (Yogyakarta: KAWAHMEDIA, 2010), 2.

1. Bilangan bulat

Bilangan bulat adalah semua bilangan selain pecahan atau desimal, terdiri atas bilangan bulat negatif, nol, dan bilangan bulat positif.

2. Bilangan cacah

Bilangan cacah adalah ¹⁹bilangan bulat positif yang dimulai dari angka nol sampai tak terhingga. Bilangan juga bisa digunakan untuk menghitung banyaknya suatu benda di kehidupan sehari-hari. Contoh: 0, 1, 2, 3, ..., dan seterusnya.

3. Bilangan asli

Bilangan asli adalah bilangan bulat positif yang dimulai dari angka 1 sampai tak terhingga.²⁰

Di dalam matematika, pemahaman dan penggunaan bilangan memegang peran yang sangat penting. Hampir dalam setiap kalimat matematika terdapat bilangan didalamnya. Banyak yang tidak memperhatikan penggunaan

¹⁹ Nanang Priatna dan Ricki Yuliardi, *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD dan Calon Guru SD*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2018), 26.

²⁰ Sandy Hermawan, *Mini Book Master Matematika* (Jakarta: Wahyumedia, 2012), 2.

istilah “angka” dan “bilangan”. Terkadang maksudnya angka tetapi disebutkan bilangan atau sebaliknya. Padahal antara angka dan bilangan adalah dua hal yang berbeda tetapi saling berkaitan. Bilangan pada awalnya adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.²¹

Bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya anggota dari suatu himpunan. Untuk membedakan bilangan yang satu dengan yang lain, diperlukan nama. Sebagai contoh nama bilangan yang digunakan untuk menyatakan banyaknya anggota dari himpunan kosong adalah nol. Nama yang diberikan terhadap bilangan tidaklah sama, tergantung pada bahasa yang digunakan. Terhadap suatu bilangan, selain diperlukan nama juga diperlukan lambang. Lambang suatu bilangan dapat dinyatakan dengan bermacam-macam lambang, misalnya untuk bilangan enam dapat dinyatakan dengan lambang 6, VI, atau dengan lambang lainnya. Nama dan lambang

²¹ Muhammad Rifqi Rizal, Wida rachmiati, *MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA I*, (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten: 2015), 41.

bilangan yang sudah dikenal antara lain dapat dilihat dalam tabel 2.1 berikut:²²

Tabel 2.1

Lambang Dan Nama Bilangan

Lambang Bilangan	Nama Bilangan
0	Nol
1	Satu
2	Dua
3	Tiga
dan seterusnya ...	

Bilangan dilambangkan dengan simbol yang disebut dengan angka, angka terdiri dari simbol-simbol 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Dalam bahasa Inggris angka disebut juga sebagai *digit* jadi, simbol ataupun lambang yang digunakan








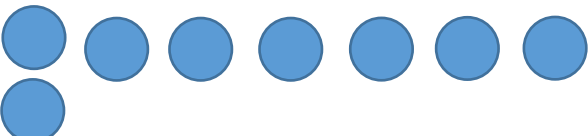
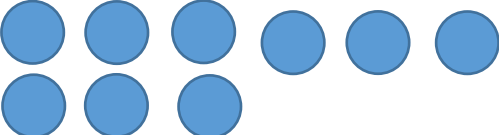

²² Tia Purniati, *MATEMATIKA DUAL MODES S-1 BAGI GURU MI DAN PAI*, (Jakarta Pusat: Kementerian Agama Islam, 2012), 16-17.


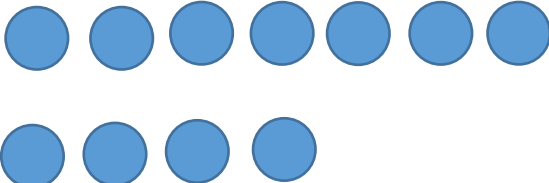
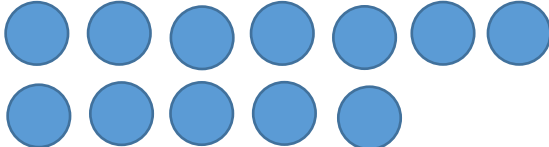
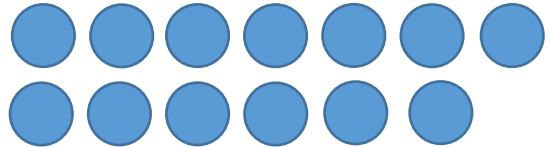
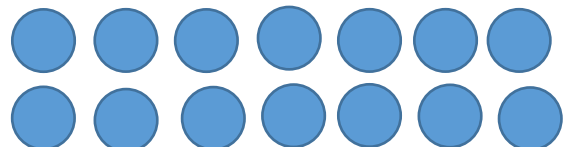
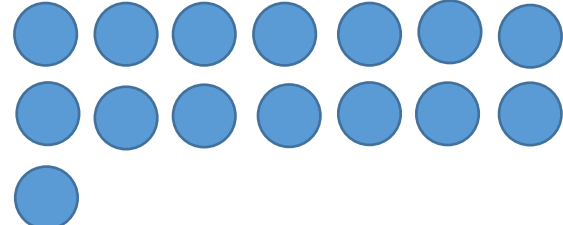
untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Sistem pemberian nama bilangan..²³

Nanang juga menyebutkan bahwa bilangan (*numbers*) adalah lambang yang menyatakan suatu ukuran kuantitas. Lambang bilangan itu sendiri ada 10, yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Lambang dari setiap bilangan disebut angka (*digit*). Masing-masing bilangan tersebut dapat dikombinasikan sesuai dengan nilai yang ditempatinya sehingga dengan 10 angka tersebut, dapat terwakili semua bilangan yang ada di dunia ini. Masing-masing bilangan melambangkan ukuran kuantitas suatu benda. Berikut adalah tabel tentang lambang beserta ukuran kuantitasnya.

²³ Muhammad Rifqi Rizal, Wida rachmiati, *MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA 1*, (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten: 2015), 41.

Tabel 2.2
Ukuran Kuantitas Bilangan

Ukuran Kuantitas	Lambang Bilangan	Nama
	0	Nol
	1	Satu
	2	Dua
	3	Tiga
	4	Empat
	5	Lima
	6	Enam
	7	Tujuh
	8	Delapan
	9	Sembilan
	10	Sepuluh

		
	11	Sebelas
	12	Dua belas
	13	Tiga belas
	14	Empat belas
	15	Lima belas

Untuk memudahkan anak memahami konsep tempat bilangan, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kertas atau kartu bilangan yang bertuliskan bilangan 1, 10, 100, 1000, 10.000.
- b. Guru menyiapkan papan yang terdiri dari lima kolom yang nanti diisi oleh siswa
- c. Guru memberikan penjelasan tentang aturan tempat suatu bilangan yang terdiri dari lima digit angka.
- d. Guru memberikan sebuah soal misalkan 34.725.
- e. Siswa mengelompokkan kartu bilangan dan menyusun kartu bilangan tersebut sehingga nilainya sama dengan nominal yang telah disebutkan.

Lambang bilangan 34.725 dapat ditunjukkan dengan susunan kartu bilangan tersebut.²⁴

²⁴ Nanang Priatna, Ricky Yuliardi, *Pembelajaran Matematika Untuk Guru Dan Calon Guru SD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2019), 20-22

Tabel 2.3
Tabel Bantuan Lambang Bilangan

34.725				
10.000	1.000.	100	10	1
10.000	1.000	100	10	1
10.000	1.000	100		1
	1.000	100		1
		100		1
		100		
		100		
30.000	4.000	700	20	5

Dengan demikian, teknik permainan dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek khusus, termasuk dalam mengembangkan kognitif anak. Permainan kartu angka ini merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar yang sangat tepat untuk diterapkan, hal ini berkaitan dengan pengembangan kognitif pada anak melalui permainan kartu bilangan ini pemahaman anak terhadap konsep-konsep

bilangan menjadi jelas, bahkan permainan kartu bilangan ini dapat mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan menggunakan metode bermain kartu bilangan kemampuan anak dalam membilang angka meningkat karena anak belajar mengenal secara alami, tanpa ada paksaan dan anak melaksanakannya dengan senang hati. Hal ini dapat menjadikan anak dengan mudah mengenal angka yang ada dalam kartu bilangan. Di dalam kartu bilangan tersebut ada gambar yang menarik dan dengan gambar yang berwarna, sehingga anak akan tertarik dan anak akan mengingat bentuk bilangan dengan lebih baik. Secara keseluruhan, angka dan bilangan yang ditulis dengan warna mencolok tersimpan dalam otak anak. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain kartu bilangan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam menentukan lambang bilangan pada anak kelas II SDN Serang 13.

D. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Fatimah, dengan judul “Penggunaan Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Bilangan Bulat” Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan pra siklus (25,40%), siklus I (51,85%), siklus II (88,89%) nilai rata-rata kelas pada pra siklus (57,40), siklus I (65,92), siklus II (83,70) aktivitas siswa pada siklus I (65,62%) dan siklus II (90,62%).

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan Kartu Berwarna dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian Tati Muyati, dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Penggolongan Makhluk Hidup Melalui Media Gambar” Hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPA dilihat dari persentase siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 58% dan siswa yang belum tuntas belajar sekitar 42% dengan nilai rata-rata perolehan 59. Sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85% dan siswa yang belum tuntas belajar sekitar 15% dengan nilai rata-rata

perolehan 76.

3. Penelitian Nunik Sulistiati, dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta” hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui metode bermain kartu angka. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan membilang angka 1-5 rata-rata mencapai 5 anak (20,00%), kemampuan membilang angka 1-7 rata-rata mencapai 12 anak (48,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 8 anak (32,00%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan membilang angka 1-7 (skor 2) rata-rata mencapai 4 anak (16,00 %), dan kemampuan membilang angka 1-10 (skor 3) rata-rata mencapai 21 anak (84,00%).

Jadi dari penelitian terdahulu terdapat persamaan media kartu bilangan yang akan digunakan penulis yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, tetapi pada

tekhnik pengumpulan data terdapat perbedaan penulis menggunakan teknik wawancara, observasi kuesioner, dan tes. Media yang digunakan yaitu kartu bilangan yang diuji cobakan dalam kelompok kecil yaitu berjumlah 15 siswa uji coba ini ditujukan untuk kelas II dalam pembelajaran menentukan lambang bilangan.

E. Kerangka Berfikir

Pembelajaran matematika di SDN Serang 13 relatif berjalan dengan baik. Namun ketika proses belajar mengajar di kelas guru belum menggunakan media yang tepat, contohnya pada materi menentukan lambang bilangan hanya dijelaskan tanpa siswa mencoba untuk terampil dalam menyebutkan bilangan, sehingga kejenuhan dan motivasi siswa pada pembelajaran matematika materi menentukan lambang bilangan belum mencapai KKM.

Salah satu penyebab kurangnya minat, perhatian dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika adalah penerapan metode yang kurang tepat. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan

media pembelajaran yang tepat, yaitu menggunakan kartu bilangan.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang telah diajukan dengan kajian teori yang mendukung serta kerangka berfikir diatas, maka hipotesis penelitian tindakan kelas yang diterapkan adalah “jika menggunakan kartu bilangan diterapkan, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi menentukan lambang bilangan di kelas 2 SDN Serang 13 tahun ajaran 2020/2021 akan meningkat.