

**PENGUNAAN KARTU BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
SISWA KELAS II SDN REJOSARI PADA MATERI PENJUMLAHAN
BILANGAN ASLI**

Riza Dwi Yuliyanti¹, Sukasno², Andriana Sofiarini³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP-PGRI Lubuklinggau^{1,2,3}

rizadwi668@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas II SDN Rejosari dalam menjumlahkan bilangan asli dengan menggunakan media permainan kartu bilangan signifikan tuntas atau tidak. Metode penelitian yang digunakan eksperimen semu, desain penelitiannya *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, data populasi dan sampel adalah siswa kelas II SDN Rejosari yang berjumlah 20 orang siswa, langkah-langkah analisis data: uji normalitas dan uji z yang diperoleh dari data peningkatan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar yang mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 48,7. Setelah dihitung menggunakan rumus uji z maka diperoleh nilai $Z_{hitung} = 51,47$ dan dibandingkan dengan nilai $Z_{tabel} = 1,96$ dengan peluang $(1/2-\alpha)$ dan taraf signifikannya ($\alpha = 5\%$). Jadi nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ atau $51,47 > 1,96$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Rejosari mengalami peningkatan setelah penggunaan media permainan kartu bilangan signifikan tuntas, Tahun ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: Penggunaan, Permainan Kartu Bilangan, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aimed to improve the ability of grade II students of SDN Rejosari in adding up natural numbers using the media of the card game with significant numbers completed or not. The research method used was quasi-experimental, the research design was One Group Pretest-Posttest. The data collection technique was carried out used a test technique, the population data and the sample were second grade students of SDN Rejosari, totaling 20 students, the data analysis steps: normality test and z test obtained from data on improving learning outcomes. This is evidenced by the learning outcomes that have increased with an average value of 48.7. After being calculated using the z test formula, the value of $Z_{count} = 51.47$ is obtained and compared with the value of $Z_{table} = 1.96$ with probability $(1/2-\alpha)$ and significance level ($\alpha=5\%$). So the value of $Z_{count} > Z_{table}$ or $51.47 > 1.96$. So it could be concluded that the mathematics learning outcomes of second grade students of SD Negeri Rejosari was increased after the used of the significant number card game media was completed, the 2020/2021 school year.

Keywords: Usage, Number Card Game, The Result of Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan pola sikap, pola pikir manusia yang tidak tahu apa-apa menjadi tahu, maka dari itu pendidikan harus ditanamkan dari usia sejak dini karena dengan penanaman pendidikan yang baik maka dapat membentuk karakter dan juga meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut. Menurut Tirtaraharja (2015) pendidikan merupakan proses pembentukan jati diri yang memuat setiap tahapan-tahapan yang berkesinambungan dan terjalin dalam semua situasi serta kondisi di lingkungan sekitar terhadap kepribadian peserta didik.

Majid (2014) mengemukakan bahwa pendidikan di Indonesia pada saat ini tengah menjalankan kebijakan Kurikulum 2013, yang mana pada Kurikulum ini menekankan pada aspek sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif mantap dan terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik (Febriandi 2020). Pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa tidak hanya belajar ceramah dan tanya jawab, melainkan harus diciptakannya inovasi-inovasi baru dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik melalui pembelajaran yang ilmiah (Febriandi 2019). Tematik adalah suatu pembelajaran yang didalamnya memuat pengintegrasian beberapa materi pelajaran yang digabungkan di dalam sebuah tema, dalam tematik terdapat mata pelajaran yang tidak digabungkan yaitu matematika yang terdapat dalam kelas tinggi sedangkan untuk kelas rendah mata pelajaran matematika masih tetap digabungkan dengan mata pelajaran yang lain.

Matematika sering dianggap tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus dan angka-angka yang membuat pusing peserta didik. Sebagian besar peserta didik menganggap matematika sebagai pelajaran yang sukar dan menakutkan, sehingga menjadi momok bagi siswa. Matematika atau ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir merupakan bidang ilmu yang paling mendasar serta memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena melibatkan hal yang bersifat matematis. Retnowati (2014) matematika merupakan ilmu universal yang mempelajari tentang simbol-simbol dalam proses pembelajaran, matematika itu ilmu tentang keteraturan, terorganisasi dan berpikir secara logis serta jelas dalam menyelesaikan masalah.

Marhendra (2014) matematika merupakan mata pelajaran untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam diri peserta didik untuk menunjang keberhasilan belajarnya dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Annisah (2014) matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, dan pendidikan menengah atas. Matematika mempelajari kajian yang abstrak atau objek dari matematika adalah benda-benda pikiran yang sifatnya abstrak.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai pembelajaran matematika maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah ilmu pengetahuan yang di peroleh atau yang didapat dari berpikir, serta belajar matematika adalah membangun pemahaman tentang konsep-konsep, fakta, prosedurgagasan, matematika. Mata pelajaran matematika sangat memerlukan media yang dapat menarik siswa untuk fokus pada pembelajaran. Karena banyak sekali kesulitan yang dihadapi guru untuk menyampaikan atau membuat perantara dalam mata pelajaran matematika yaitu dari aspek menentukan model dan media yang menarik, mudah dipahami dan memunculkan semangat siswa yang akan digunakan dalam menyampaikan materi matematika tersebut.

Guru juga memegang peran penting dalam proses pembelajaran, apakah pembelajaran itu dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang telah di buat baik oleh guru maupun oleh pemerintahan dalam hal pendidikan. Salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk membuat pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar adalah membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik, karena dengan media pembelajaran yang menarik itu dapat menjadi suatu alat yang bisa kita gunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan yang telah kita buat.

Emi (2016) mengungkapkan pendapatnya mengenai kemampuan adalah kompetensi mendasar yang perlu dimiliki siswa yang mempelajari lingkup materi suatu mata pelajaran pada jenjang tertentu. Kemampuan adalah daya tampung atau daya ingat yang mendasar yang harus dimiliki peserta didik dalam menerima atau melaksanakan pekerjaan yang di landasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam belajar.

Menurut Pane & Darwis Dasopang (2017) belajar yang dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Menurut Afandi (2013) belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Belajar untuk disekolah dasar berarti interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa. Berdasarkan uraian tentang belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku baik itu fisik maupun psikis yang dilakukan secara langsung terhadap peserta didik dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar.

Afandi (2013) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Perubahan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahapan operasional kongrit. Menurut Marhendra(2018) hasil belajar adalah bukti keberhasilan atau perubahan yang terjadi pada individu yang belajar yang merupakan suatu indikator tujuan yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dalam waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi tertentu.

Menurut Pane & Darwis Dasopang (2017) pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Sedangkan Hanafy (2014) menyatakan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang berproses melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, dimaknai sebagai interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara pembelajar, pengajar, dan alat ajar agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, medium, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang bersumber sebagai sumber atau resources dan penerima informasi atau receiver (Pribadi

(2017). Suryani (2019) mengatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.

Beberapa ahli telah mengemukakan pendapat mereka tentang media, maka dapat di simpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara atau penjembatani suatu informasi dan pengetahuan agar dapat diterima dan dipahami oleh penerima serta dapat membuat penerima lebih semangat dan termotivasi dalam menerima informasi dan pengetahuan yang tengah di sampaikan oleh pemberi informasi.

Suryani (2019)mengemukakan pendapatnya mengenai media pembelajaran yang dapat diartikan sebagai segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran yaitu menyalurkan pesan, membuat peserta didik berpikir kreatif, menarik perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disenganaja, bertujuan, dan kondusif.

Menurut Ramli (2012) media pembelajaran sebenarnya melingkupi tiga jenis, yaitu (1) alat bantu mengajar, (2) alat peraga dalam mengajar, dan (3) sumber belajar. Di sisi lain media juga ada yang wujudnya konkret seperti kebendaan (papan tulis, buku, dan lain-lain) dan bersifat abstrak, seperti suara guru, muatan isi, dan lain-lain. Berdasarkan pendapat ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang sengaja dirancang untuk memudahkan seorang guru dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan agar peserta didik dapat lebih semangat dan termotivasi untuk menerima suatu informasi dan pengetahuan yang disajikan.

(Pribadi (2017) tujuan pemanfaatan media pembelajaran, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, dengan mengetahui tujuan dari pemanfaatan media ini dapat membantu guru dalam membuat media yang menarik dan kreatif, secara umum media pembelajaran mempunyai beberapa tujuan, yaitu: a) memperoleh informasi dan pengetahuan; b) mendukung aktivitas pembelajaran; c) sarana persuasi dan motivasi. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran yaitu: a) Sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan; b) sebagai alat perantara atau penyebantan materi agar mencapai tujuan yang diinginkan; c) membantu peserta didik untuk lebih fokus terhadap pembelajaran; d) mengefisiensi waktu pada saat proses pembelajaran.

Pribadi (2017) secara umum penggunaan media untuk keperluan mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi akan memberikan beberapa manfaat terhadap penggunaannya, yaitu dapat membantu terciptanya diskusi kelompok yang efektif, mengurangi adanya perbedaan pendapat antara peserta didik sendiri, selain kedua manfaat dari media pembelajaran tersebut terdapat manfaat media pembelajaran yaitu: a) penyampaian isi pesan, pengetahuan dan informasi menjadi bersifat standar; b) proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan menarik; c) dalam proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan kondusif; d) penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien; e) meningkatkan kualitas proses belajar; f) proses belajar menjadi lebih fleksibel; g) meningkatkan sikap positif terhadap isi materi pembelajaran.

Beberapa pendapat telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mengurangi verbalisme; b) membantu guru untuk menciptakan kelas yang kondusif; c) proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan; d) meningkatkan proses dan hasil belajar siswa; e) memberikan pengalaman baru pada siswa; f) menimbulkan rasa ingin tahu siswa serta memberikan pengalaman baru bagi siswa; g) memudahkan siswa dalam menerima dan menyerap materi pembelajaran.

Macam-macam media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika. Menurut Sundayana(2015:35) klasifikasi atau pengelompokan alat peraga sesuai dengan materi dalam mata pelajaran matematika yaitu: a) alat Peraga Berbasis Konsep Luas; b) alat Peraga Berbasis Konsep Panjang; c) alat Peraga Berbasis Konsep Volume; d) alat Peraga Berbasis Konsep Pengukuran; e) alat peraga berbasis konsep aritmetika; f) Alat Peraga Berbasis Permainan

Macam-macam media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran matematika salah satunya adalah kartu bilangan. Menurut (Saputri(2018) media kartu bilangan merupakan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang terbuat dari 2 kertas yang berbeda warna, bernilai bilangan positif, negatif dan nol yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang disampaikan oleh gurunya agar pembelajaran dapat berjalan secara efisien. Menurut Iswanti (2019) media kartu bilangan adalah suatu alat yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika yang abstrak.

Media Kartu Bilangan yang akan saya gunakan dalam melakukan penulisan di SDN Rejosari adalah berukuran 19 cm x 21,5 cm yang dilengkapi dengan angka dan juga gambar-gambar hewan serta bunga yang menggunakan warna-warna yang menarik peserta didik. Saya akan menggunakan kartu bilangan ini dalam penjumlahan puluhan karena pada kelas II SD tersebut penjumlahan hanya sampai angka 100.

Cara menggunakan media kartu bilangan dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan puluhan disini adalah dengan cara peserta didik melihat angka dan juga gambar yang ada pada media kartu bilangan tersebut sesuai dengan perintah yang guru berikan setelah itu mereka menjumlahkan kartu yang mereka dapat dan setelah itu mereka maju kedepan untuk mempersentasikan hasil yang mereka dapat.



Gambar 1
Desain Kartu Bilangan

Penggunaan permainan kartu bilangan dalam pembelajaran ditujukan untuk dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan kartu bilangan diharapkan dapat membuat siswa lebih terpacu bersaing satu sama lainnya untuk memenangkan permainan dengan syarat penguasaan materi. Perlu diingat persaingan yang terjadi dalam pengembangan media pada pembelajaran ini adalah suatu persaingan yang bersifat positif dimana siswa berusaha untuk memenangkan

permainan, sehingga proses permainan yang dijalankan ini secara tidak sadar telah membimbing siswa sekaligus menjalani proses belajar.

Kartu Bilangan di sini merupakan suatu media atau perantara untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu dan terdapat warna-warna yang menarik minat siswa dalam belajar matematika. Sehingga tanpa peserta didik sadari mereka sedang belajar tetapi menggunakan kartu yang mereka gunakan untuk bermain. Kartu bilangan juga digunakan untuk memahami fakta dasar angka, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian suatu bilangan khususnya bilangan pecahan serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji normalitas dan uji hipotesis. Berdasarkan masalah yang akan diteliti maka jenis penelitian atau metodologi penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode merupakan cara yang dilakukan dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan. Penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian *Pre Experimental Design*. Pada penelitian ini dilakukan observasi sebanyak 2 kali yaitu sebelum diberi perlakuan yang disebut *Pretest* (O_1) dan sesudah diberi perlakuan yang disebut *Posttest* (O_2) menurut Emelda (2015). Berdasarkan uraian tersebut desain penelitian ini dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest*, desain penelitian ini diadaptasi dari (Sugiyono 2016):

Tabel 1
Desain Eksperimen One Group Pretest-Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

X = Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Bilangan

O_1 = *Pre-test*

O_2 = *Post-test* (Sugiyono (2016))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 19 Juli sampai dengan tanggal 23 Juli tahun 2021 dilakukan langsung oleh penulis sesuai dengan jadwal yang berlaku di sekolah. Penelitian ini dilakukan di kelas II SD N Rejosari pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021, yaitu pada kelas II yang berjumlah 20 orang siswa. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan tiga kali pertemuan yaitu dengan rincian pertemuan pertama peneliti memberikan tes awal (*pre-test*), satu kali mengadakan pembelajaran atau perlakuan terhadap media yang digunakan dan satu kali pertemuan untuk memberikan tes akhir kepada siswa (*post-test*). Analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. *Pre-Test* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan terhadap media permainan kartu bilangan. Data hasil *Pre-Test* sebelum dilakukan perlakuan terhadap media permainan kartu bilangan dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2
Data Hasil Test Awal (Pre-Test)

Nilai	Keterangan	Pre-test	
		Frekuensi	Persentase
≥ 60	Tuntas	4	20%
< 60	Tidak Tuntas	16	80%
Jumlah		20 orang	100%
Nilai Rata-Rata		31,15	

Berdasarkan tabel 3, menyatakan bahwa siswa yang mendapatkan nilai ≥ 60 adalah 4 orang dengan kriteria tuntas (20%) dan yang mendapatkan nilai < 60 adalah 16 orang dengan kriteria (80%). Dan nilai rata-ratanya 31,15, dengan demikian dapat di simpukan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media permainan kartu bilangan dengan kategori belum tuntas.

Setelah melakukan tes awal (Pre-Test) selanjutnya dilakukan tes akhir (Post-Test) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan terhadap media permainan kartu bilangan. Data hasil analisis hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan terhadap media permainan kartu bilangan dapat dilihat dari tabel 3 berikut ini:

Tabel 3
Hasil Belajar Tes Akhir (Post-Test)

Nilai	Keterangan	Post-test	
		Frekuensi	Persentase
≥ 60	Tuntas	17	85%
< 60	Tidak Tuntas	3	15%
Jumlah		20	100%
Nilai Rata-rata		79,75	

Berdasarkan tabel 4 diatas, menyatakan bahwa siswa yang mendapatkan nilai ≥ 60 adalah 17 orang dengan kretria tuntas (85%) dan yang mendapatkan nilai < 60 adalah 3 orang dengan kretria tidak tuntas (15%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan kartu bilangan mendapatkan nilai rata-rata 79,75 dengan kategori tuntas.

Setelah mendapatkan nilai dari tes awal (Pre-Test) dan tes akhir (Post-Test), selanjutnya menentukan nilai peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN Rejosari yang dapat dilihat dari tabel 4 berikut ini:

Tabel 4
Nilai Rata-rata (\bar{X}) dan Simpangan Baku

Tes	Rata-rata (\bar{x})	Simpangan Baku (s)
Tes Awal (Pre-test)	31,15	22,70
Tes Akhir (Post-test)	79,75	16,68
Peningkatan	48,7	17,90

Berdasarkan tabel 4 diatas, menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 48,7 dan simpangan baku 17,90. Setelah mendapatkan hasil nilai rata-rata dan simpangan baku dari data peningkatan hasil belajar maka penulis dapat melakukan uji normalitas.

Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah data peningkatan hasil belajar tersebut berdistribusi normal atau tidak untuk menentukan nilai uji Z yang akan digunakan. Berdasarkan ketentuan perhitungan uji normalitas data antara X_{hitung}^2 dengan X_{tabel}^2 dengan derajat kebebasan ($dk = n - 1$), dimana n adalah banyaknya kelas interval dan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan ketentuan jika $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$, maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika $X_{hitung}^2 \geq X_{tabel}^2$, maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari tabel 6 berikut ini:

Tabel 5
Hasil Uji Normalitas data

Peningkatan	x^2_{hitung}	Dk (n-1)	x^2_{tabel}	Kesimpulan
Peningkatan	4,90	4	9,4	Normal

Berdasarkan tabel 5 diatas, menunjukan pengujian dengan menggunakan uji kecocokan χ^2 (*chi*-kuadrat) dapat disimpulkan data peningkatan menunjukan data berdistribusi normal dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) karena $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$.

Setelah uji normalitas dilakukan dan mendapatkan hasil bahwa soal atau instrumen yang digunakan berdistribusi normal maka selanjutnya penulis melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN Rejosari mata pelajaran matematika setelah penerapan media permainan kartu bilangan lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 60. Penulis menggunakan uji hipotesis dengan rumus uji Z, hasil perhitungan data dapat dilihat dari tabel 6 berikut ini:

Tabel 6
Hasil Uji Hipotesis

Z_{hitung}	Z_{tabel}	Kesimpulan
Nilai Z		
51,47	1,96	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ H_a diterima dan H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 6 diatas, menunjukan hasil analisis uji Z diketahui bawa nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, dengan taraf signifikan ($\alpha = 5\%$) karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $Z_{hitung} = 50,31$ dan $Z_{tabel} = 1,96$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa kelas II setelah dilakukan perlakuan mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM yaitu 60, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa kelas II SDN Rejosari dalam menjumlahkan bilangan asli setelah mengikuti pembelajaran dengan media permainan kartu bilangan.

Post test diadakan setelah menyampaikan materi dengan permainan kartu bilangan ternyata nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan terhadap permainan kartu bilangan mengalami peningkatan yaitu 48,7. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa kelas II SDN Rejosari dalam menjumlahkan bilangan asli setelah mengikuti pembelajaran dengan media permainan kartu bilangan dengan kriteria tuntas secara sistematis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa kelas II SDN Rejosari dalam menjumlahkan bilangan asli setelah mengikuti pembelajaran dengan media permainan kartu bilangan dengan kriteria tuntas secara sistematis. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar yang mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 48,7. Setelah dihitung menggunakan rumus uji z maka diperoleh nilai $Z_{hitung} = 51,47$ dan dibandingkan dengan nilai $Z_{tabel} = 1,96$ dengan peluang $(1/2-\alpha)$ dan taraf signifikannya ($\alpha = 5\%$) Jadi nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ atau $51,47 > 1,96$.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, Evi Chamalah, and Oktarina Puspa Wardani. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)*. Vol. 392. Semarang: Unnissula Press. <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>.
- Annisah, Siti. 2014. "Alat Peraga Pembelajaran Matematika." *Jurnal Tarbiyah* 11 (1): 1–15.
- Emelda, S. & Damayanti. 2015. *Emelda*. Uneversitas Surabaya.
- Emi, Eti. 2016. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG Emi Eti TK Dharma Wanita Persatuan 1 Ngares Trenggalek Email: Emieti01@gmail.Com PENDAHULUAN Prasekolah Adalah Sebagai Tempat Bagi Anak Untuk Mendapatkan Proses Sosialisai Anak Melalui Sifat Yang Sesuai Dengan Kodrati Ana," 141–47.
- Febriandi, R. 2019. "Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar" 2 (2): 148–58. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dikdas/article/view/10612/5247>.
- . 2020. "PENERAPAN MODEL DRILLS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KOMPUTER PADA SISWA KELAS XI IPA." *Journal of Mathematics Science and Education* 2 (2): 80–95. <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JMSE/article/view/941/464>.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 17 (1): 66–79.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marhendra, I. K. 2018. "Implementasi Metode Demonstrasi Berbantu Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 05 (3): 102–13.
- P, Saputri. J. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Media Kartu Bilangan Pada Kelas V Di SDN 24 Temmalebba" 1 (2): 127–38.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3 (2): 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Pribadi, B. A., M. A. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Oembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Ramli, M. 2012. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Kalimantan Selatan.
- Retnowati, Dwi, Joharman, and Imam Suyanto. 2014. "Penerapan Metode Index Card Match Dengan Media Kartu Bilangan Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sdn 2 Mulyosri Tahun Ajaran 2014/2015" 3 (3.1): 326–31.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: SBAIgensindo.
- Sundayana, R. 2015. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Suryani, N. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtaraharja, u. & S. L. Sulo. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.