

**PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG KELAS 1  
SDN CILAKU KECAMATAN CURUG  
SERANG – BANTEN**

Ari Gunardi	Sastra Wijaya	Ihya Isnada
Universitas Primagraha	Universitas Primagraha	Universitas Primagraha
<a href="mailto:Arigunardi667@gmail.com">Arigunardi667@gmail.com</a>	<a href="mailto:Sastrawijaya0306@gmail.com">Sastrawijaya0306@gmail.com</a>	<a href="mailto:Ihya.isnada@gmail.com">Ihya.isnada@gmail.com</a>

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Latar belakang masalah dari penelitian ini berdasarkan hasil observasi yaitu kurang maksimalnya kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak dan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran di kelas 1 SDN Cilaku Kota Serang. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak di Kelas 1 SDN Cilaku Kota Serang. Penelitian dilaksanakan di kelas 1 SDN Cilaku Kota Serang tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 52 siswa. Desain penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen* Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analysis yang digunakan adalah *statistic deskriptif* dan *statistic diferensial*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu gambar angka terdapat pengaruh signifikan positif dari perhitungan hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $23,59 > 0,279$  dengan tingkat kepercayaan 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media kartu angka terhadap kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak di kelas 1 SDN Cilaku Kota Serang.

Kata kunci : Kartu Angka, Penjumlahan

**ABSTRACT**

*This research is a quantitative research. The background of the problem from this research is based on the results of observations that are less than the maximum ability of arithmetic operations in children and less than the maximum use of learning media in class 1 SDN Cilaku, Serang City. The purpose of this study was to see the effect of the number card media on the ability to count operations in children in Class 1 SDN Cilaku, Serang City. The research was carried out in class 1 of SDN Cilaku, Serang City, for the academic year 2021/2022, totaling 52 students. The design of this study was quasi-experimental. The data collection techniques used were observation and documentation. The analysis technique used is descriptive statistics and differential statistics. The results showed that based on the results of the observation of the ability to perform arithmetic operations in children who were given treatment by using a number drawing card, there was a significant positive effect from the calculation of the hypothesis  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $23.59 > 0.279$  with a 95% confidence level, so it can be concluded that there is a significant effect. positive and significant use of number card media on the ability of arithmetic operations in children in grade 1 SDN Cilaku Serang City.*

*Keywords: Number Card, Sum*

**PENDAHULUAN**

Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan, karakteristik, dan perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah

yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Berhitung tidak terlepas dengan mata pelajaran matematika.

Menurut Rohmah (2018:1-2) bahwa kebanyakan orang yang tidak menyukai matematika, termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku SD dikarenakan mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari,

serta gurunya kebanyakan tidak menyenangkan, membosankan dan sebagainya. Kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyaknya permasalahan yang merujuk pada ketidakmampuan 2 berhitung anak terhadap mata pelajaran matematika. Murid kelas rendah melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan seharusnya sudah mahir dikuasai. Hal ini karena Cara yang digunakan guru dalam memberikan materi matematika kepada murid saat proses belajar mengajar masih menggunakan cara yang konvensional cenderung tidak menarik perhatian murid dalam belajar. Proses pembelajaran yang hanya memfokuskan pada penjelasan materi dan tanpa penggunaan media membuat murid merasa bosan dan merasa jenuh dalam memahami materi pembelajaran. Akhirnya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan tidak dapat dicapai oleh murid secara maksimal

Olehnya itu untuk meningkatkan hasil belajar matematika guru harus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode, dan media pembelajaran yang bervariasi agar murid tidak merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran. Apalagi matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan oleh murid.

Pengertian kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Karena media kartu angka ini merupakan media visual jadi media kartu angka ini dapat merangsang kecerdasan dan ingatan anak dalam memahami lambang bilangan. Sesuai dengan teori Piaget yang mengatakan bahwa anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga anak belajar memahami konsep dari gambar-gambar atau benda yang ada disekitarnya (Dhieni,2007:2.15). melalui media kartu angka ini, anak lebih mudah dalam mengenal, mengetahui dan mengingat lambang bilangan.

Peran guru dalam kegiatan ini adalah mengarahkan anak didik dalam berhitung dan memasang angka yang benar pada gambar bulan yang ada didepan kelas. Selain itu guru memberikan pertanyaan mengenai angka 1-20, bentuk dan ukuran media gambar, kemudian guru meminta anak menunjukkan kartu angka

sesuai angka yang disebutkan oleh guru. Pada saat penggunaan media kartu angka anak tidak hanya menjadi pembelajar yang pasif tapi juga aktif, hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan dilaksanakan, anak sangat antusias dalam menjawab pertanyaan guru, mencari angka yang bersangkutan dan berlomba menempelkan kartu angka pada gambar didepan kelas. Hal hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media kartu angka adalah ketersediaan media yang diperlukan seperti kartu angka, dan media bergambar yang dapat menarik perhatian anak.

Media kartu angka dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika khususnya dalam kemampuan berhitung, media kartu angka dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya untuk mengenal konsep bilangan dan membilang. Media kartu angka dapat divariasikan permainannya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Hal tersebut tergantung kepada guru dalam pemanfaatan kartu angka yang ada sebagai sarana pembelajaran. Melihat kondisi objektif dilapangan tidak tepat guna dan kompetensi pemahaman bilangan anak masih minim maka peneliti berinisiatif untuk mencoba mengangkat masalah ini menjadi sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Angka terhadap kemampuan berhitung kelas 1 SDN Cilaku serang-banten”

## **KAJIAN TEORITIK**

### **1. Media kartu angka**

#### **a. Pengertian media kartu angka**

Secara umum ada baiknya untuk memberikan pengertian satu persatu tentang kartu angka. menurut Depdiknas (2005:510) “kartu merupakan kertas tebal, terbentuk persegi panjang (untuk bebrbagi keperluan, termasuk keperluan belajar)”. Sedangkan pengertian angka adalah suatu tanda atau lambing yang digunakan untuk melambangkan bilangan. contohnya : bilangan 5 digunakan untuk melambangkan bilangan 5 disebut sebagai angka.

Berdasarkan pengertian diatas, secara umum kartu angka dapat diartikan sebagai kertas

tebal berbentuk persegi panjang berisi lambing bilangan yang memiliki arti dan makna tertentu.

Kartu angka umumnya ditemukan pada proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Kartu angka adalah kartu yang dapat dibuat sendiri oleh guru dimana di atas guru dituliskan lambing bilangan disebut angka.

Dengan disajikannya konsep abstrak matematika dalam bentuk konkret, maka anak pada tingkat-tingkat lebih rendah akan lebih memahami. Anak akan menyadari adanya hubungan pembelajaran dengan yang ada disekitarnya. "konsep-konsep abstrak yang konkret, yaitu dalam bentuk model matematika dapat dijadikan objek penelitian dan dapat pula dijadikan alat untuk penelitian ide-ide baru dan relasi-relasi baru" (Rusffendi : 227-228).

Kartu angka merupakan media atau alat dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik. Berkaitan dengan media, secara umum media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi menurut pendapat dari Oemar Hamali (1994:12) mengatakan bahwa : media pembelajaran adalah metode atau teknik yang digunakan untuk mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Gagne (Rahadi 2003:10) mengungkapkan bahwa media sebagai komponen dalam lingkungan siswa dapat merangsang mereka untuk belajar. Selanjutnya dikemukakan pendapat Mujinoto (2007) media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Kedua pengertian di atas, nampak jelas bahwa penggunaan kartu angka dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media belajar karena mampu memberi rangsangan kepada anak didik untuk merasa senang dalam proses pembelajaran. Dengan bermain menggunakan kartu angka tersebut anak akan lebih banyak mengikuti pelajaran berhitung

dengan bermain dengan bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, sehingga minatnya dalam kegiatannya berhitung semakin besar dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan kartu angka dalam proses belajar mengajar akan membantu guru mempermudah pemahaman angka demi angka yang terdapat pada kartu angka kepada anak didik di taman kanak-kanak.

Menurut Depdikbud (1997 :15) pengertian kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut. Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, media adalah perantara untuk menyampaikan pesan yang akan diberikan pada penerima pesan. Di bidang pendidikan seperti ini media sangat dibutuhkan yaitu sebagai perantara memberikan pembelajaran bagi siswa yang akan menerima pelajaran didalam ruang kelas.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran matematika menggunakan kartu angka yaitu:

- a) Langkah pertama, menyiapkan media kartu angka yang sudah dicetak dengan ukuran besar dan kecil.
- b) Kenalkan kepada anak terlebih dahulu media yang akan di gunakan.
- c) Meminta anak untuk menghitung berapa banyak media kartu angka yang telah di sediakan.
- d) Susun media kartu angka menjadi susunan himpunan yang siap dijumlahkan dan dikalikan sesuai dengan soal yang telah diberikan.

## **B. Kemampuan berhitung**

Menurut Depdiknas (2000 : 1) kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar

bagi pengembangan kemampuan matematika. Jadi menurut pendapat tersebut kemampuan berhitung adalah hasil latihan yang dikembangkan dalam keterampilan berhitung terutama konsep bilangan. Dengan adanya media untuk kegiatan berhitung melalui permainan maupun media kartu angka ini maka anak dapat secara langsung mau melakukan kegiatan pembelajaran berhitung penjumlahan dan perkalian dua angka bersusun kebawah.

Kemampuan operasi hitung penjumlahan termasuk dalam kemampuan berhitung. Hal ini dikarenakan kemampuan operasi hitung penjumlahan menjadi dasar kemampuan operasi hitung lain seperti pengurangan, perkalian dan pembagian. Menurut Munawir Yusuf (2005: 2004) ilmu hitung merupakan

Dari pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa kemampuan berhitung secara umum menggunakan simbol-simbol angka. Angka merupakan bahasa simbol yang menggantikan bilangan. Kemampuan operasi hitung penjumlahan dan perkalian menjadi pembelajaran penting bagi siswa autisme. Hal ini dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan aplikasi pembelajaran Matematika sering dilakukan.

#### A. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Menurut Piaget menyatakan bahwa: Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir (Suyanto, 2005: 161).

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung yaitu untuk melatih anak berfikir logis dan sistematis sejak awal dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

#### B. Prinsip-prinsip Berhitung

Lebih lanjut Yew (Susanto 2011: 103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari. Dari prinsip-prinsip berhitung diatas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak SD yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh murid melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi murid dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya

#### C. Tahap Penguasaan Berhitung

Piaget (Suyanto, 2005: 160) mengungkapkan bahwa matematika untuk anak SD tidak bisa diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Burns & Lorton (Sudono, 2010: 22) menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegiempat untuk menggambarkan konsep bentuk. Burns &

Lorton ( Sudono, 2010: 22) mengungkapkan bahwa pada tingkat ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

#### D. Manfaat Pengenalan Berhitung

Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka, perhitungan, pola logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar. Menurut Suyanto, S (2005: 57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis

#### 1. Tahapan operasi hitung

Tahapan belajar Matematika khususnya operasi hitung penjumlahan menurut Heruman (2008; 3) terbagi atas tiga tahapan yaitu penanaman konsep, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan. Pemberian konsep yang tepat menurut Heruman dapat dilakukan melalui media yang sederhana, tetapi tepat pada sasaran sehingga konsep tersebut akan lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Materi yang diberikan oleh guru dikelas sudah sampai tahap penjumlahan dan perkalian bersusun kebawah. Dengan media yang diberikan pada siswa hanya alat kadarnya seperti buku tulis, pensil dan sempoa belum menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam berhitung.

Operasi hitung penjumlahan terbagi atas dua cara yaitu penjumlahan ke samping dan penjumlahan bersusun kebawah. Menurut Maman Abdurahman dan Hayatin Nufus (2012: 17) penjumlahan ke samping yaitu penjumlahan yang pengerjaan hitungannya untuk memperoleh jumlah bilangan dari hasil penjumlahan ke samping. Sedangkan

penjumlahan bersusun kebawah adalah penjumlahan yang pengerjaan hitungnya untuk memperoleh jumlah bilangan dari hasil penjumlahan bersusun ke bawah. Selain itu bukan hanya operasi penjumlahan saja yang akan di uji pada subjek, melainkan juga kemampuan perkalian bersusun kebawah dengan menggunakan media kartu angka.

#### A. Pengertian Penjumlahan

Penjumlahan adalah salah satu operasi hitung untuk mengkombinasikan kuantitas atau jumlah. Di dalam pelajaran matematika pada penjumlahan meliputi : penjumlahan kombinasi dasar, penjumlahan tahap tinggi, penjumlahan dengan aneka digit, penjumlahan dengan aneka kolom yang menggunakan proses menyimpan.

a) Penjumlahan Kombinasi Dasar Penjumlahan kombinasi dasar adalah variasi yang melibatkan bilangan 0 sampai 9. Dalam kegiatan ini siswa diharapkan dapat menghitung berbagai variasi melalui jembatan atau pengelompokkan.

b) Penjumlahan Tahap Lebih Tinggi Tahapan ini meliputi kombinasi dasar dalam salah satu nilai tempat terdiri dari satuan, puluhan, dua puluhan. Jembatan diperlukan jika pada satuan jumlahnya lebih dari sepuluh dengan cara menyimpan untuk ditempatkan pada nilai tempat yang lebih tinggi.

Contoh : 10

$$2 +$$

c) Penjumlahan dengan Aneka Digit

Pada tahap ini dengan angka bermacam-macam yang ditambahkan, diantaranya 1 digit, 2 digit dan 3 digit. Berbagai prinsip (prosedur sistematis untuk pemecahan masalah matematis) dan masalah yang perlu pengelompokkan kembali, atau menyimpan puluhan, ratusan dan seterusnya diperlukan pada tahap aneka digit dalam penambahan.

Contoh :  $328 + 2 = \dots$

d) Penjumlahan dengan Kolom Penambahan dengan kolom melibatkan dua atau lebih proses penjumlahan. Penambahan kolom tunggal meliputi kombinasi dasar, penambahan tahap

tinggi, dan penjematan (Mumpuniarti, 2007: 126- 127)

Contoh : 14

23 +

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung

Kemampuan berhitung merupakan salah satu yang harus dikembangkan dalam keterampilan menghitung karena sangat berguna untuk kehidupan sehari-hari. Dari hasil pengamatan di lapangan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung yaitu faktor internal (dalam diri individu) dan faktor eksternal (dari luar individu). Faktor Internal (dalam diri individu) biasanya kelemahan mental yang berkaitan dengan intelegensi, Sikap dan salah dalam belajar maksudnya sikap bawaan anak yang sulit diatur membuat kemampuan berhitung anak sulit diarahkan tetapi karena sudah terbiasa dibimbing oleh guru disekolah maka sikap tersebut mulai terarah dan Selain itu adapula faktor Eksternal (dari luar individu): Situasi belajar dan mengajar yang tidak dirancang untuk siswa yang aktif maka membuat sedikit aktif ini sulit menerima pembelajaran khususnya berhitung, Metode belajar yang kurang interaktif membuat anak autis bosan dan tidak mau belajar sehingga sulit menerima materi yang diberikan. Kurang ketersediaan media yang mendukung pembelajaran adalah salah satu faktor penghambat anak kelas rendah tidak mudah memahami materi penjumlahan dan perkalian yang diberikan didalam kelas, situasi di rumah yang kurang mendukung motivasi belajar anak membuat anak kurang semangat belajar disekolah dan cenderung bermalas-malasan didalam kelas

### METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperiment. Karena dengan menggunakan metode eksperiment, maka terdapat cara untuk menyelesaikan penelitian ini. Menurut Weirsman dalam Emzir (2011 : 63) Metode eksperimen yaitu “Suatu

situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut dengan variabel ekperimental, sengaja dimanipulasi oleh peneliti”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa *True Eksperimental*. Ciri utama dari *True Eksperimental* adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random (acak) dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random (Sugiyono, 2011 : 75-76). Desain penelitian merupakan suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (Nursalam, 2003 : 81).

Menurut Sugiyono (2009 : 113) mengemukakan bahwa : “Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperiment dan kelompok kontrol”. Caranya peserta didik akan dibagi dua yaitu kelompok A dan kelompok B. Masing-masing kelompok memiliki tujuan yang hendak dicapai oleh sang peneliti. Dari kedua kelompok tersebut, maka akan didapatkan sebuah data dan informasi yang akan dijadikan bahan untuk untuk peneliti ambil kesimpulan. dalam hal ini peneliti menggunakan desain *Pretest-Postest Control Group Disaign*, Pengaruh perlakuan dalam metode ini adalah  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ . Mengenai metode ini Sugiyono (2013 : 112) menggambarkan sebagai berikut :

(R)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
(R)	O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

**Gambar 3.1 Metode Pretest-Posttest Control Group Design (Sumber : Sugiyono, 2013 : 112)**

Kelompok A (eksperimen), dan kelompok B (kontrol). Yang dimaksud kelompok eksperimen adalah sebuah kelompok yang diberikan perlakuan dari peneliti untuk mengetahui hasil dari pengaruh dari perlakuan tersebut. Sedangkan kelompok kontrol adalah sebuah kelompok yang tidak diberikan perlakuan khusus oleh peneliti atau bisa dibilang menggunakan metode pengajaran yang biasa saja.

Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh. Apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih (Arikunto, 2002 : 112).

Melihat pada pendapat Arikunto diatas, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi dari populasi yang ada. karena populasi kurang dari 100 yaitu 52 siswa. jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 52 siswa. yaitu terdiri dari kelas 1A 25 dan kelas 1B 27.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cilaku Kota Serang, yang melibatkan dua kelas yaitu kelas 1 A dan kelas 1 B dengan pemberian perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Kelas 1 A dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan penggunaan media kartu gambar angka, dan 1 B dijadikan sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan penggunaan lembar kerja siswa.

Jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 di SDN Cilaku Kota Serang berjumlah 52 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling sehingga jumlah sampel dengan jumlah sampel 25 orang untuk kelas 1 A dan 27 orang jumlah sampel untuk kelas 1 B. Kartu gambar (*chart*) merupakan bentuk media grafis yang digunakan untuk menanyakan informasi tentang tahap-tahap dalam sebuah proses atau prosedur. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut *Flowchart* akan membantu khalayak untuk memahami informasi tentang proses dan prosedur yang harus dilakukan dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan. Kartu banyak digunakan sebagai ilustrasi visual dalam bahan ajar cetak dan juga bahan presentasi lain seperti halnya pada aplikasi power point.55 Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Cilaku Kota Serang, yang di kelas eksperimen menunjukkan Media kartu gambar merupakan permainan sangat menyenangkan dalam proses pembelajaran rasa ingin tahu kepada anak usia dini dengan memberikan efek positif dalam proses pembelajaran dapat mengoptimalkan kognitif serta memberikan semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak berantusias dalam menjumlahkan angka /bilangan media kartu gambar angka sehingga dapat memudahkan memahami informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran .

Kemampuan operasi hitung penjumlahan matematika pada anak di kelas eksperimen memperoleh rata-rata 82,4, standart deviasi pre test 8 dan pos test 8,62 dengan nilai

tertinggi 90 dan nilai terendah 60, sehingga dapat disimpulkan bahwa operasi hitung penjumlahan pada anak di kategorikan sangat baik di kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu gambar angka.

Kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak pre test di kelas kontrol diperoleh nilai rata – rata 41, 85 dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 60 dan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak post test di kelas kontrol diperoleh nilai rata – rata 50,74 dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 60.

Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Panca Ariyani Muslimah yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar angka dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan potensi kognitif, memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan memfasilitasi anak untuk menyalurkan keinginannya. Disimpulkan bahwa media kartu gambar angka dapat memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran dibandingkan dengan lembar kerja siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penilaian soal yang diberikan siswa untuk dikerjakan siswa setelah diberi perlakuan kepada siswa menggunakan media kartu gambar angka maka di peroleh rata-rata skor 82,4 dan varians 2,46. Siswa yang memiliki tingkat kecendrungan nilai sempurna 44%, Siswa yang memiliki nilai tergolong tinggi 32%, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak di kelas eksperimen yang menggunakan media media kartu gambar angka mempunyai tingkat kecendrungan sangat memuaskan.

Berdasarkan hasil penilaian soal yang diberikan kepada siswa untuk dikerjakan siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan lembar kerja siswa maka di peroleh rata-rata skor 50,74 dan varians 2, 38. Siswa memiliki tingkat kecendrungan nilai baik 35%, siswa memiliki Nilai tergolong cukup 15% , siswa memiliki Nilai tergolong kurang 19%, Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak di kelas eksperimen yang menggunakan lembar kerja siswa mempunyai tingkat kecendrungan rendah.

Media kartu gambar angka terhadap operasi hitung penjumlahan pada anak sangat berpengaruh signifikan positif, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan hipotesis bahwa thitung sebesar 23,59 dan ttabel sebesar 2.00856 pada tingkat kepercayaan 95% pada  $\alpha = 0,05$ . Dan terdapat thitung > ttabel, kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak menggunakan media kartu gambar angka sangat tinggi secara signifikan dibandingkan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak menggunakan lembar kerja siswa pada siswa kelas di SDN Cilaku Kota Serang.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan:

1. Bagi guru bidang studi agar selalu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan media kartu gambar angka dalam proses belajar mengajar agar memperoleh kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak lebih maksimal.
2. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis harus mampu menciptakan media yang lebih menarik lagi untuk digunakan

dalam penelitian, agar dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M, 2012. *Belajar Anak Berkesulitan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*, Jakarta: Rineka Cipta. Ayinde,
- Azwar, S. 2013. *Dasar-Dasar Psikometri*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Azwar, S. 2013. *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Chaplin. 2011, *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, W. J. 2013. *Research Design*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ilahi, M,T.2013. *Pendidikan Inklusi*, Jogjakarta: Ar-Ruz Media
- Maiyuli, A. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam*, Jakarta : PT Gramedia
- Mastur, V.O. 2011. *Pengaruh Permainan Aktif terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak Usia*, Jakarta : PT Gramedia
- Pandeirot, O. D. 2014. *Psikologi Pendidikan 1*, Jakarta : Erlangga.
- Pandji, D. 2013. *Sudahkah kita Ramah Anak Special Needs*, Jakarta : PT Gramedia
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wikasanti, E.. 2014. *Pengembangan Life Skills untuk Anak Berkebutuhan Khusus*, Jogjakarta: Redaksi Maxima
- Yusuf, M. 2003. *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar*, Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.