

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI

Yusni Arni¹, Audia Maharani Alhadi², Silfira Anggraini³, Gini Lailatul Isnaini⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Corresponding Author : yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

One of the problems that occur in the world of education in Indonesia is caused by learning factors that are not free and active so that the classroom atmosphere tends to be monotonous and the impact is that students are not motivated to participate in teaching and learning activities optimally. As a result, low learning motivation has an impact on the learning outcomes achieved, resulting in grades not reaching the KKM. Students are the learning subjects and the teacher is only a facilitator, with the existence of learning media, students will be able to create independence in understanding the material which will influence the learning outcomes they will obtain. The aim of this research is to find out how to implement number cards and the learning outcomes from implementing number cards in Mathematics with Time Unit material for grade 3 students at MI An-Nuur Palembang. The method used in this research used field research, which took place at MI An-Nuur Palembang, Sukarno Harjo Wardoyo, 7 Ulu, Seberang Ulu 1 District, Palembang City, South Sumatera, with a population of 22 grade 3 students, and a sample of all grade 3 students using a qualitative descriptive approach. Data collection techniques use observation, interview and documentation. The results of this research show that: (1) the implementation of number cards is a solution to the situation where students do not understand time unit material and (2) the implementation of number cards can improve mathematics learning outcomes.

ARTICLE INFO

Article history:
Received
20 December 2023
Revised
15 January 2024
Accepted
20 January 2024

Kata Kunci

Implementation, Learning Media, Number Cards, Time Units, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk membangun lingkungan yang kondusif untuk belajar, memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan kapasitas mereka dalam hal ketabahan religius dan spiritual, disiplin diri, karakter, intelegualitas, etika yang luhur, dan kompetensi yang penting. Menurut Carter V. Good, pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk gaya hidup seseorang. Hal ini dikarenakan pendidikan mempengaruhi cara pandang seseorang melalui interaksi antara kecerdasan, perhatian, dan pengalaman, yang pada akhirnya terwujud dalam perilaku dan kebiasaan mereka (Zen & Zuwirna, 2022).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, implementasi diartikan sebagai perbuatan menerapkan atau mempraktikkan. Menurut Browne dan Wildav

Sky, "implementasi" mengacu pada perluasan aktivitas yang telah disesuaikan. Di sisi lain, Schubert mendefinisikan implementasi sebagai suatu sistem rekayasa (Firdianti, 2018). Nurdin Usman menekankan bahwa implementasi adalah bermuara pada berfungsinya atau berujung pada beroperasinya suatu aktivitas, tindakan, adanya perlakuan, atau adanya proses suatu sistem. Implementasi, sebagaimana didefinisikan oleh beberapa ahli, mengacu pada aktivitas yang disengaja dan terencana secara cermat yang dilakukan dengan kesungguhan dan ketaatan pada standar yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu (Suharyat, 2022).

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena secara signifikan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Namun demikian, para pengajar kontemporer menunjukkan berkurangnya motivasi dalam mengembangkan alat bantu pembelajaran atau materi pendidikan yang menarik minat siswa. Di era sekarang ini, aksesibilitas beragam bentuk media, yang mencakup platform teknologi dan non-teknologi, telah sangat meningkat. Kemajuan media ini sangat bermanfaat bagi para pendidik, karena memudahkan penyebaran informasi.

Menurut Nurfadillah, dkk (2021) media adalah bentuk jamak dari medium, yang berfungsi sebagai perantara atau sarana komunikasi. Atribut ini berasal dari istilah Latin "medius", yang berarti "tengah" atau "perantara". Media, dalam konteks pembelajaran, mencakup alat komunikasi yang bersifat visual dan verbal. Alat-alat ini secara khusus dirancang untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali pengetahuan.

Duludu mendefinisikan media pembelajaran sebagai berbagai metode komunikasi yang memfasilitasi transmisi informasi dari sumber ke siswa, dengan tujuan untuk melibatkan pikiran, emosi, minat, dan perhatian siswa dalam program pendidikan. Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk komunikasi yang memfasilitasi transmisi informasi dari pengirim ke penerima, dengan tujuan untuk merangsang keterlibatan kognitif dan emosional siswa, menarik perhatian mereka, dan menumbuhkan minat dan motivasi mereka. Hal tersebut dijelaskan kembali oleh Zainyati yang menyatakan bahwa proses ini terjadi dalam lingkungan belajar yang kondusif (Junaeda et al., 2022).

Umar menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi antara lain: 1. Mengarahkan serta meningkatkan perhatian siswa. Dengan media yang tepat maka perhatian siswa langsung tertuju pada pesan yang ingin disampaikan ketika berinteraksi dengan media pendidikan, sehingga perhatian siswa terfokus dan termotivasi untuk belajar. 2. Memperjelas penyajian informasi. Media yang akan digunakan harus sesuai dan disesuaikan dengan

perubahan kebutuhan seperti informasi yang akan disampaikan agar mudah dipahami dan membuat proses pembelajaran tetap berjalan. 3. Memaksimalkan penyampaian informasi pada objek pembelajaran yang memiliki keterbatasan pikiran, ruang dan waktu (Wulandari et al., 2023).

Tujuan pengembangan media pembelajaran pada tingkat MI/SD adalah untuk meningkatkan efektivitas atau kapasitas media pembelajaran dalam memperlancar proses pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap rancangan model media pembelajaran yang sesuai dan efisien dalam membantu siswa dalam proses belajarnya. Satu aspek penting dalam bidang pendidikan adalah kemampuan guru untuk mengembangkan serta menggunakan berbagai media dan sumber belajar. Implementasi media dalam konteks pendidikan sering disebut sebagai media pembelajaran. Dalam memanfaatkan media dan sumber belajar, guru harus berpandangan luas dan mampu memilih serta menyesuaikan dengan kebutuhan siswa (Batubara, 2021: 23). Jika dikaitkan dengan proses belajar-mengajar, media diartikan sebagai perangkat komunikasi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mengirimkan informasi dari pendidik kepada murid. Informasi yang dimaksud adalah suatu materi yang memuat bahasan pokok tertentu yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa

Penggunaan media kartu dalam pembelajaran matematika bermanfaat karena memudahkan siswa dalam memahami topik matematika. Matematika merupakan bidang studi yang penting bagi siswa karena relevansi praktisnya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pemahaman dan penilaian disiplin ilmu ini, siswa dapat meningkatkan pengalaman pendidikan mereka. Namun demikian, penting untuk mengakui bahwa di dunia kontemporer, antusiasme terhadap matematika saja tidak cukup untuk mencapai hasil pendidikan yang diharapkan. Terbukti, ada penurunan nyata dalam semangat siswa untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu, dalam situasi ini, pendidik harus memprioritaskan peningkatan metode pedagogiknya untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Seseorang dapat mencapai hal ini dengan menggunakan media atau metodologi pengajaran yang sesuai, khususnya ketika mengajarkan prinsip-prinsip matematika yang berkaitan dengan satuan waktu. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dapat terstimulasi dan terlibat sehingga terhindar dari kebosanan sepanjang perjalanan pendidikan (Gea, 2021).

Tujuan utama pendidikan matematika adalah untuk memberikan keterampilan yang relevan dalam: a) memahami konsep-konsep matematika, mengartikulasikan hubungan antara konsep-konsep ini, dan menerapkan algoritma dengan baik dan efektif, memastikan kemampuan pemecahan masalah; b) memanfaatkan konsep bentuk dan sifat, melakukan perhitungan

matematis untuk generalisasi, pengumpulan bukti, dan penjelasan konsep dan pernyataan matematika; c) mengatasi masalah dengan memahaminya, membangun model matematika, menyempurnakan model tersebut, dan menjelaskan solusi yang diperoleh, atau menguraikan konsep dan pernyataan matematika; d) mengatasi masalah dengan memahaminya, menyusun model matematika, menyempurnakan model tersebut, dan memperjelas solusi yang dihasilkan; e) menyampaikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan situasi atau permasalahan; dan f) menumbuhkan apresiasi terhadap pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan rasa ingin tahu, perhatian, dan minat mempelajari matematika.

Dalam matematika, setiap gagasan umum yang masih dipahami siswa akan segera ditekankan agar tetap hidup dan bertahan lama dalam ingatan siswa, sehingga tertanam dalam prinsip berpikir dan berperilaku. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperoleh pengetahuan melalui penerapan dan pemahaman praktis, dibandingkan hanya mengandalkan hafalan saja, karena hafalan cenderung mudah dilupakan (Slamet Soewandi, 2005). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Th. 2006, tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar di Indonesia adalah untuk memastikan siswa memahami konsep matematika dan menggunakannya secara efektif untuk memecahkan masalah.

Trisnani menegaskan pemanfaatan media kartu dalam Pendidikan matematika menawarkan keuntungan dengan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari (Gea, 2021). Pemanfaatan kartu angka sebagai sarana Pendidikan menjadi landasan untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat dilihat peningkatan hasil belajarnya. Media kartu angka mengacu pada media visual yang terdiri dari kartu-kartu yang menampilkan angka Tunggal atau ganda. Kartu-kartu ini digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan semangat siswa. Hal ini pada gilirannya memperlancar proses pembelajaran dan membantu pencapaian tujuan Pendidikan yang diinginkan (Puspitaningrum, 2020).

Hasil belajar berfungsi sebagai ukuran untuk mengevaluasi efektifitas guru dalam pengajaran. Selain itu, hasil belajar dianggap sebagai komponen keberhasilan guru dalam hubungannya dengan siswa selama proses belajar mengajar. Hasil pembelajaran dapat mempunyai pengaruh yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk informasi, perilaku, kemampuan, emosi, interaksi social, kesejahteraan fisik, standar etika, tata krama, dan sikap.

Menurut Kurniawan, hasil belajar mengacu pada kemampuan memahami makna suatu konsep atau gagasan yang diberikan.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang terbaik, terdapat banyak landasan penting yang menjadi prasyarat penting. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengaruh internal dan eksternal. Unsur internal terdiri atas tiga komponen: 1) Faktor kemampuan kognitif, 2) Faktor motivasi intrinsik, dan 3) Faktor gaya belajar. Faktor eksternal adalah pengaruh terhadap hasil belajar yang bersumber dari luar diri siswa. Elemen eksternal mencakup pengaruh keluarga dan lingkungan terhadap pembelajaran.

Melalui observasi cermat dan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas kelas 3 MI An-Nuur Palembang diketahui bahwa anak-anak masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep Matematika yang berkaitan dengan satuan waktu. Banyak siswa yang kurang memahami konsep ketika guru mengajarkan konsep. Instruktur kelas sering kali menunjukkannya berkurangnya keterlibatan dalam menjelaskan materi pelajaran, yang mengakibatkan berkurangnya motivasi siswa dan terbatasnya rasa ingin tahu. Hal ini dapat disebabkan oleh masih banyaknya penanggulangan metodologi pengajaran konvensional, dimana guru lebih banyak berkonsentrasi pada buku teks, sehingga menjadikan pengalaman belajar menjadi monoton.

Selain itu, kurangnya keberagaman metode pembelajaran, khususnya ketiadaan alat peraga atau media pembelajaran, turut menyebabkan siswa mengalami tantangan belajar. Sebagian besar siswa umumnya mengalami rasa lesu dan kurangnya motivasi selama Upaya Pendidikan. Siswa terkadang menunjukkan kecenderungan kemalasan dan kurangnya dorongan untuk belajar, sehingga hasil belajarnya dibawah standar karena pemahaman mereka yang tidak memadai. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa dikelas 3 MI An-Nuur Palembang guru masih menggunakan pendekatan pengajaran tradisional khususnya gaya ceramah. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami rasa bosan, sehingga kurangnya pemahaman terhadap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga mengakibatkan prestasi akademik dibawah standar yang tidak mencapai nilai kelulusan minimal, yaitu 70.

Data ini menjadi landasan bagi penelitian untuk melakukan penelitian selanjutnya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan berbagai teknik pembelajaran, seperti pemanfaatan alat peraga atau media pembelajaran. Alat peraga yang disarankan untuk diujicobakan terdiri dari media cetak berupa kartu angka. Alat bantu ini tergolong media yang sederhana dan mudah dibuat.

Temuan penelitian yang dilakukan Lici (2021) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan. Ketika digunakan kartu bilangan. Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 58,46, sedangkan siklus II sebesar 66,92. Temuan menunjukkan bahwa memasukan media kartu angka ke dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kinerja akademik siswa.

Demikian pula temuan penelitian yang dilakukan (Junaeda et al., 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media papan waktu dan kartu dapat meningkatkan pengalaman belajar matematika siswa kelas III A di UPTD SD Negeri 38 Biringkaloro. Kabupaten Maros melakukan penilaian terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa pada setiap siklusnya dengan menggunakan media papan dan kartu. Rata-rata satuan waktu pada siklus I sebesar 70,83 meningkat menjadi 75 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas 1 A UPTD SD Negeri 38 Biringkaloro Kabupaten Maros meningkat pada setiap siklusnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusniati (2020) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Menghitung Operasi Bilangan Pecahan Dengan Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas VI SDN 3 Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang" menemukan bahwa penggunaan media kartu bilangan menghasilkan peningkatan hasil belajar hitung. Nilai rata-rata pembelajaran operasi perhitungan bilangan pecahan dengan nilai ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Pada siklus I dengan nilai rata-rata 69,19, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 84,68. Nilai rata-rata tersebut mengalami kenaikan sebesar 15,49 atau setara dengan persentase kenaikan sebesar 22,39%. Rata-rata nilai tes pada siklus I sebesar 66,61% sedangkan pada siklus II sebesar 81,13%. Rata-rata nilai tes mengalami peningkatan sebesar 14,52 atau 21,80% dari siklus I ke siklus II. Selain itu pemanfaatan media kartu bilangan menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa mengenai operasi perhitungan bilangan pecahan. Pada siklus I sebanyak 14 siswa atau 45,16% mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan pada siklus II sebanyak 28 siswa (90,32%) atau lebih dari 75% mencapai ketuntasan belajar. Saat ini, terdapat tiga siswa yang belum memenuhi persyaratan pendidikan, yaitu 9,68% dari total siswa. Siswa yang belum menyelesaikan studinya menerima perlakuan pengayaan khusus.

Penelitian yang dilakukan oleh Prastiwi (2016) dengan judul "Pemanfaatan Alat Peraga Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Sanggrahan" menunjukkan bahwa penggabungan alat peraga kartu bilangan dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran matematika, menghasilkan peningkatan hasil belajar. Individu tersebut adalah seorang pelajar. Hal ini terlihat dari fluktuasi

proporsi siklus I dan siklus II. Pada siklus I, tingkat keberhasilan belajar sebesar 62,5% sedangkan Tingkat kegagalan belajar sebesar 37,5%. Pada siklus II, Tingkat ketuntasan siswa meningkat menjadi 92,5%, sedangkan sisanya sebesar 7,5% siswa belum menyelesaikan tugasnya. Hal ini menunjukkan peningkatan yang substansial baik sebelum dan sesudah penerapan alat bantu pengajaran pada sumber daya Pendidikan.

Selain penelitian sebelumnya, pada Rabu 1 November 2023, peneliti mengamati rendahnya hasil belajar matematika khususnya materi satuan waktu pada siswa kelas 3 MI An-Nuur Palembang. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain guru kurang memanfaatkan model pembelajaran yang efektif, penggunaan materi pembelajaran yang kurang, kecendrungan siswa mudah bosan, dan sikap pasif dalam menyerap materi dan menyelesaikan Latihan tanpa keterlibatan aktif. Akibatnya, pembelajaran matematika dianggap menantang dan pengalaman belajar secara keseluruhan menjadi monoton.

Pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan fungsional sangat penting. Materi pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik dan beragam, baik secara visual maupun audio, dapat mempengaruhi siswa dalam menerima informasi dengan lebih baik. Seorang guru yang mampu mengelolah dan mengembangkan media pembelajaran dengan baik akan menciptakan sebuah alat pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi siswa. Penerapan media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Penyelidikan sebelumnya menghasilkan temuan yang kontras dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan para peneliti. Perbedaannya terletak pada penggunaan peralatan dan metodologi penelitian yang berbeda. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas), sedangkan penulis menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Namun, jika menyangkut desain masalah, terdapat kesamaan dalam memberikan penekanan yang lebih besar pada tujuan pembelajaran melalui penggunaan kartu angka.

Tujuan dari proyek ini adalah untuk meningkatkan prestasi akademik siswa kelas 3 Matematika khususnya pada topik "Satuan Waktu" dengan memanfaatkan media kartu angka di MI An-Nuur Palembang sepanjang tahun ajaran 2023-2024. Penelitian ini mengumpulkan data hasil belajar siswa melalui penggunaan ujian objektif. Dimana soal tersebut terdiri atas soal isian singkat dan disebar ke setiap siswa dan diminta untuk dijawab serta dipresentasikan sebagai acuan dalam memahami apa yang telah dijawab siswa dilembar soal.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian, yaitu melakukan penelitian langsung di lapangan atau melalui keterlibatan langsung dengan partisipan dengan menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif mengacu pada metodologi penelitian yang menghasilkan data deskriptif melalui pengumpulan informasi lisan atau tertulis dari individu dan pengamatan perilaku mereka. Penelitian ini terutama menekankan ciri kebahasaan atau kebahasan sebagai instrumen utama dalam melakukan penelitian (Anggito & Setiawan, 2018: 6). Penelitian kualitatif berpusat pada analisis dan pemahanan peristiwa di mana peneliti memainkan peran penting sebagai instrument utama. Penelitian kualitatif tidak bergantung pada statistic numerik, melainkan pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi. Penelitian *naturalistic*, yang sering disebut dengan pendekatan kualitatif, berupaya memahami realitas dengan menggunakan proses penalaran induktif alam peristiwa dan konteks otentik (Iskandar, 2022).

Penelitian akan dilakukan di MI An-Nuur Palembang yang terletak di Jl. Sukarjo Harjo Wardoyo, 7 Ulu, Kecamatan Sebang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Sedangkan subjek penelitiannya teletak di kelas 3 MI An-Nuur Palembang . Partisipan panel itian terdiri dari 10 siswa Perempuan dan 12 siswa laki-laki kelas 3 yang mewakili seluruh populasi siswa kelas 3. Prosedur pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, Dimana penelitian terlibat aktif dalam aktivitas sehari-hari individu yang diamati, sehingga berfungsi sebagai sumber utama data penelitian. Keuntungan dari strategi ini adalah bahwa individu yang diamati akan berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang tidak memihak, karena mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang diawasi. Hal ini dikarenakan peneliti yang berperan sebagai pengamat ikut aktif dalam kegiatan bersama mereka (Zakariah et al., 2020). Instrumen observasi mencakup beberapa bentuk seperti panduan observasi, tes, angket, dokumentasi visual, dan rekaman audio. Alat observasi digunakan dalam penelitian kualitatif sebagai metode tambahan terhadap prosedur wawancara yang telah digunakan. Observasi dalam penelitian kualitatif melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian untuk menangkap dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian yang ada (Pakpahan et al., 2021).

Wawancara adalah teknik pengumpulan data primer yang melibatkan pertanyaan langsung kepada subjek penelitian atau perantara yang berpengetahuan luas yang mengetahui permasalahan subjek (Amruddin, 2022: 349). Wawancara berfungsi sebagai saran pengumpulan informasi, terutama

ketika peneliti bertujuan melakukan penyelidikan awal untuk mengidentifikasi isu-isu yang layak untuk diteliti. Selain itu, wawancara digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang perspektif responden. Strategi pengumpulan informasi ini bergantung pada pengenalan diri atau, paling tidak, pengetahuan dan keyakinan pribadi. Dalam penelitian Masrukhin (2014: 106), Susan Stainback berpendapat bahwa wawancara memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada peneliti tentang perspektif partisipan terhadap keadaan dan fenomena yang tidak dapat diperoleh melalui observasi saja.

Data yang diberikan oleh informan biasanya dapat diakses, ekstensif, dan tidak dibatasi, sehingga memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan bersifat menyeluruh dan mencakup semua hal. Hasil wawancara dapat mengungkap faktor-faktor yang melatarbelakangi kejadian tersebut. Dengan demikian membutuhkan persyaratan khusus dari pewawancara untuk mendapatkan data yang utuh. Syarat pewawancara antara lain menyiapkan pertanyaan dengan baik, mempunyai motivasi tinggi, mempunyai keterampilan mewawancarai, dan memberikan rasa aman kepada informan (Sari et al., 2022).

Metode dokumentasi ini berfungsi sebagai pendekatan tambahan untuk mengumpulkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan pemeriksaan makalah serta rekaman. Dokumentasi ini melibatkan pengumpulan data dengan mengamati benda mati. Hal ini relatif mudah bagi peneliti, karena mereka hanya perlu mengamati dan memperbaiki kesalahan yang mungkin timbul. Keuntungan metode ini adalah sumber informasi tidak berubah sehingga memudahkan dalam memperbaiki kesalahan. Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data kualitatif dengan cara meneliti atau mendengarkan dokumen-dokumen yang dihasilkan oleh subjek itu sendiri atau oleh individu atau organisasi lain yang berkaitan dengan subjek tersebut (Abdussamad & SIK, 2021).

Selain itu, peneliti menggunakan pendekatan analisis data dalam penelitian ini berdasarkan model Miles dan Huberman. Teknik analisis data ini dilakukan bersamaan atau setelah proses pengumpulan data dalam jangka waktu tertentu. Miles dan Huberman mengkategorikan kegiatan analisis data kualitatif menjadi tiga tahap yang dilakukan secara bersamaan mengikuti prosedur pengumpulan data. Tahapan tersebut meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan (Mardawani, 2020).

Pendekatan analisis data yang digunakan bersifat kualitatif dan deskriptif. Langkah awal dalam proses analisis data adalah melakukan pemeriksaan terhadap semua informasi yang diperoleh selama peneliti berada di lapangan,

seperti hasil interaksi dengan responden, catatan yang dibuat selama pengamatan, dokumen pribadi dan resmi, gambar, foto, dan sumber data lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Matematika pada materi "Satuan Waktu" yang dilakukan pada siswa kelas 3 MI An-Nuur Palembang tahun pelajaran 2023/2024 dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga kartu bilangan memberikan dampak baik pada proses belajar mengajar di kelas dan mampu memberikan motivasi lebih kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran matematika mengenai satuan waktu menggunakan kartu bilangan cukup memberikan motivasi pada siswa dalam mengikuti KBM. Hal ini terlihat saat guru menjelaskan materi satuan waktu dengan menggunakan kartu bilangan siswa tampak lebih fokus terhadap penjelasan guru dan menjadi aktif ketika melakukan tanya jawab.

Setelah memberikan penjelasan mengenai satuan waktu, guru memberikan evaluasi sebagai bentuk rasa ingin tahu sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi tersebut berbentuk tes tertulis dan masing-masing siswa mendapat selembar kertas yang berisi soal yang terdiri atas 10 soal isian. Selain itu juga, setiap siswa mendapati kartu bilangan, dimana kartu bilangan tersebut sebagai jawaban untuk soal yang telah dibagikan. Dalam selembar soal tersebut tertera soal-soal mengenai satuan waktu sebagaimana yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Kemudian siswa diminta untuk mencari jawaban pada kartu bilangan yang cocok untuk dijadikan sebagai jawaban pada soal yang disuguhkan dan kemudian jika sudah menemukan jawaban yang benar dan tepat masing-masing siswa diminta untuk menuliskan jawabannya sesuai dengan apa yang tertulis dikartu dan disalin di lembar soal.

Dalam skenario ini, guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa menunjukkan antusiasme yang besar dalam mencari jawaban yang benar terhadap topik yang diberikan. Pemanfaatan teknik kartu angka ini tidak hanya memungkinkan siswa terlibat secara aktif, namun juga meningkatkan keaktifan lingkungan kelas. Penelitian dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 2 November 2023. Diawali dengan perkuliahan tradisional yang dilanjutkan dengan pre-test. Setelah jeda singkat, peserta mulai belajar menggunakan kartu angka. Terakhir, dilakukan post-test yang mencakup subjek yang sama dalam satuan waktu.

Berbeda dengan penguasaan alat peraga kartu bilangan pada materi satuan waktu sebelumnya, siswa terlihat tidak tertarik dan proses pembelajaran

terkesan monoton sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar hingga berada di bawah tingkat kompetensi minimum (KKM). Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai variabel, salah satunya adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam memahami isi pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar di bawah standar.

Tabel 1
Hasil belajar kelas 3 MI An-Nuur Palembang

No	Nama Siswa	P/L	Pre Test
1	Abdan Syakuro	L	90
2	Adelia Adenla	P	60
3	Ahsan Surya Atmaja	L	50
4	Amelia Putri Labila	P	70
5	Assyfa Maesaroh HSB	P	50
6	Bilal Habiburrohman	L	80
7	Desi Lurul Qolbi	P	80
8	Habibi Andika Triyanla	L	40
9	Hasla Maulida	P	50
10	Jihan Dwi Aulia	P	70
11	Lulu Zahwa Kaurin	P	70
12	M. Lazril Firdaus	L	50
13	Muhammad Taraka Oktora	L	90
14	Muhammad Faiz Maulana	P	60
15	Muhammad Fajar Samudera	L	65
16	Rama Aditiya Putra	L	60
17	Rifki Kustiawan	L	60
18	Rizki Aldi Saputra	L	60
19	Saida Latifah	P	80
20	Salsa Latifah	P	40
21	Salwa Agustina	P	60
22	Zulfan Azhar Raihan	L	50
KET	Nilai Tertinggi		90
	Nilai Terendah		40
	Jumlah		1.445
	Rata-rata		66

Tabel diatas menunjukkan bahwa pembelajaran masih dengan metode konvensional seperti metode ceramah masih terdapat banyak siswa yang kesulitan untuk memahami materi sehingga hasil belajar sebagai di atas tertera didapati nilai yang kurang dari KKM.

Tabel 2
Hasil belajar kelas 3 MI An-Nuur Palembang

Post Test

No	Nama Siswa	P/L	Post Test
1	Abdan Syakuro	L	95
2	Adelia Adenla	P	70
3	Ahsan Surya Atmaja	L	70
4	Amelia Putri Labila	P	90
5	Assyfa Maesaroh HSB	P	90
6	Bilal Habiburrohman	L	95
7	Desi Lurul Qolbi	P	90
8	Habibi Andika Triyanla	L	70
9	Hasla Maulida	P	73
10	Jihan Dwi Aulia	P	90
11	Lulu Zahwa Kaurin	P	80
12	M. Lazril Firdaus	L	70
13	Muhammad Taraka Oktora	L	95
14	Muhammad Faiz Maulana	P	70
15	Muhammad Fajar Samudera	L	70
16	Rama Aditiya Putra	L	95
17	Rifki Kustiawan	L	80
18	Rizki Aldi Saputra	L	90
19	Saida Latifah	P	90
20	Salsa Latifah		75
21	Salwa Agustina	P	74
22	Zulfan Azhar Raihan	L	70
KET	Nilai Tertinggi		95
	Nilai Terendah		70
	Jumlah		1.792
	Rata-rata		81

Tabel yang disajikan di atas menampilkan hasil pemanfaatan materi pembelajaran kartu angka untuk tujuan pendidikan. Tabel yang tersedia menunjukkan bahwa pengenalan kartu bilangan memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik siswa kelas 3 MI An-Nuur Palembang pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi satuan waktu. Tabel tersebut dengan jelas menunjukkan peningkatan hasil siswa setelah penerapan kartu angka dibandingkan dengan kinerja mereka sebelum penelitian.

Sedangkan untuk hasil belajar matematika siswa kelas 3, hasil pre-test terlampir menunjukkan nilai rata-rata sebesar 66. Namun hasil post-test menunjukkan bahwa penggunaan kartu angka memberikan dampak positif terhadap hasil belajar yang dicapai, terbukti Rata-rata 81% seluruh siswa rampu mencapai KKM yang ditentukan.

Pemanfaatan alat peraga kartu angka sebagai alat bantu pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami informasi sehingga meningkatkan hasil belajar, hal ini terlihat dari adanya disparitas antara nilai pre-test dan post-test.

KESIMPULAN

Penerapan kartu angka pada pembelajaran Matematika kurikulum Satuan Waktu di kelas 3 MI An-Nuur Palembang telah memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 66 menjadi 81. Pengenalan kartu angka dalam mata pelajaran Matematika, khususnya yang melibatkan satuan waktu, dapat menjadi alternatif yang tepat untuk mengatasi kesulitan belajar. Pendekatan ini berpotensi meningkatkan kinerja kognitif siswa dan meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran matematika yang optimal dicapai dengan memanfaatkan materi satuan waktu dan menyertakan alat bantu pembelajaran, seperti kartu angka. Alat peraga menumbuhkan semangat siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya, sehingga memudahkan pemahamannya terhadap materi yang ditawarkan. Pemanfaatan media pembelajaran ini berfungsi sebagai alternatif yang lebih baik dari cara-cara tradisional, memberikan solusi dan sumber bagi siswa yang kesulitan memahami mata pelajaran dalam satuan waktu.

Selain itu, siswa juga harus tekun mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran kartu angka. Selain itu, siswa juga harus memperhatikan penjelasan guru, khususnya pada mata pelajaran "satuan waktu".

Guru harus memiliki kemampuan mengembangkan pengalaman belajar secara kreatif, termasuk pemanfaatan berbagai media pembelajaran, agar

tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Pendekatan ini bertujuan untuk menjamin siswa mampu memperoleh hasil belajar yang optimal. Pendidik yang terampil mempunyai kapasitas untuk menyesuaikan pengajaran untuk memenuhi kebutuhan spesifik siswa, tidak hanya dengan menyajikan konten pendidikan, namun juga dengan memfasilitasi pemahaman subjek. Pendidik yang inovatif akan memiliki kemampuan untuk membangun lingkungan yang mendorong dan mempertahankan pembelajaran yang interaktif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & SIK, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Amruddin, S. P. (2022). *Paradigma kuantitatif, teori dan studi pustaka*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran MI/SD*. Surabaya: Graha Edu.
- Firdianti, A. (2018). *Implementasi manajemen berbasis sekolah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*. Yogyakarta: Gre Publishing.
- Gea, S. (2021). Penggunaan media kartu bilangan untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas i sd negeri 078014 Safusi. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1). 10-17. doi:10.33369/juridikdas.4.1.
- Iskandar, D. (2022). *Metodologi penu litian kualitatif: petunjuk praktis untuk pen litian lapangan, analisis teks media, dan kajian budaya*. Pati: Maghza Pustaka.
- Junaeda, I., Passinggi, S. Y., & Muslimin. (2022). Penggunaan media papan dan kartu satuan waktu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas tiga di kabupaten maros. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 238-247.
- Kusniati, T. (2020). Meningkatkan hasil belajar operasi hitung bilangan pecahan dengan kartu bilangan siswa kelas vi sdn 3 mangliawan kecamatan pakis kabupaten malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 52- 64. doi.10.36456/bp.vol16.no29.a2269.
- Lici, L. (2021). Meningkatkan hasil belajar matematika siswa tentang pengurangan bilangan bulat menggunakan media kartu bilangan: *improving students mathematics learning outcomes about subtracting integers using number card media*. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 10-16. doi:10.33084/bitnet.v6i2.2710.

- Mardawani, M. (2020). Praktis penelitian kualitatif teori dasar dan analisis data dalam perspektif kualitatif. Yogyakarta: *Deepublish*.
- Masrukhin, H. (2014). Metodologi penelitian kualitatif. Media Ilmu Press.
- Nurfadhillah, S., & dkk. (2021). Media pembelajaran SD. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., & Purba, B. (2021). Metodologi penelitian ilmiah (A. Karim & J. Simarmata (eds.); Cetakan 1). Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Prastiwi, A. A. (2016). Penggunaan alat peraga kartu bilangan untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika kelas IV di SDN 2 Sanggrahan. *Basic Education*, 5(10), 922-931.
- Puspitaningrum, A. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media kartu bilangan dalam model pembelajaran kooperatif tipe stad (student teams achievement divisions) pada pembelajaran pengurangan bilangan cacah matematika kelas iii di sdn cipetung. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(2), 159-167. doi:10.26877/jp3.v6i2.7324.
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., Widiatsih, A., Utomo, E. S., Maghfur, I., & Sofiyana, M. S. (2022). Metode penelitian kualitatif. Malang: UNISMA PRESS.
- Suharyat, Y. (2022). Model pengembangan karya ilmiah bidang pendidikan islam. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Wulandari, S., Izzatin, M., & Mucti, A. (2023). Media pembelajaran matematika (pengantar dan pemanfaatan potensi wilayah pesisir sebagai media pembelajaran matematika) Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). Metodologi penelitian kualitatif. kuantitatif, action research, research and development (r n d). Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zen, Z., & Zuwirna, M. P. (2022). Filsafat pendidikan. Jakarta: Prenada Media.