

**PENGARUH KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN VIDEO  
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI  
MENGENAL BILANGAN KELAS I**

**Elsa Febiyanti Utami**

Universitas Pendidikan Indonesia

[elsafebiyanti58@upi.edu](mailto:elsafebiyanti58@upi.edu)

**Riana Irawati**

Universitas Pendidikan Indonesia

[rianairawati@upi.edu](mailto:rianairawati@upi.edu)

**Aah Ahmad Syahid**

Universitas Pendidikan Indonesia

[syahid@upi.edu](mailto:syahid@upi.edu)

**Abstrak**

*Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar berbantuan video terhadap pemahaman siswa; untuk mengetahui pengaruh pembelajaran konvensional terhadap pemahaman siswa; dan perbedaan pengaruh media kartu bergambar berbantuan video dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman siswa. Pemahaman merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa telah memahami konsep matematika, maka siswa akan dengan mudah menyelesaikan masalah dalam pelajaran matematika. Pada materi pengenalan bilangan, meskipun sangat mendasar dan mudah, namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal tersebut menjadi alasan penelitian ini dilakukan. Metode kuasi eksperimen digunakan dalam penelitian dengan desain non equivalent control group design. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan nontes. Instrumen tes yang digunakan berupa soal pretest-posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitas sebelumnya. Instrumen nontes berupa observasi kinerja guru dan aktivitas siswa yang digunakan sebagai data pendukung penelitian. Hasil penelitian menunjukkan media kartu bergambar berbantuan video memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Begitupun pembelajaran konvensional, memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Namun demikian, perbedaan pengaruh media kartu bergambar berbantuan video dan pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa pengaruh media kartu bergambar berbantuan video lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional. Begitupun hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media kartu bergambar berbantuan video lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar berbantuan video memberikan pengaruh lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.*

*Kata kunci: Media Kartu Bergambar, Pemahaman, Bilangan*

**Abstract**

*The aim of this research is to determine the effect of picture cards aided video media on students' understanding; to determine the effect of conventional learning on student understanding; and differences in the influence of picture cards aided video media and conventional learning on student understanding. Understanding is an important factor in learning activities. When students understand mathematical concepts, they will easily solve problems in mathematics lessons. In terms of number recognition material, even though it is very basic and easy, in reality there are still many students who have difficulty understanding the material. This is the reason this research was conducted. The quasi-experimental method was used in*

*research with a non-equivalent control group design. The instruments used in this research were test and non-test instruments. The test instrument used is pretest-posttest questions which have been previously tested for validity and reliability. The non-test instrument is in the form of observations of teacher performance and student activities which are used as research supporting data. The results of the research show that picture cards aided video media has a positive influence on students' understanding. Likewise, conventional learning has a positive influence on students' understanding. However, the difference in the influence of picture cards aided video media and conventional learning shows that the influence of picture cards aided video media is superior to conventional learning. Likewise, the results of observations of teacher performance and student activities show that learning using picture cards aided video media is superior to conventional learning. Therefore, it can be concluded that picture cards aided video media has a better effect than conventional learning.*

*Keywords: Picture Card Media, Understanding, Numbers*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat erat kaitannya dengan angka. Pelajaran matematika pertama kali diterima secara formal oleh siswa yakni di bangku kelas I sekolah dasar.<sup>1</sup> Pengenalan bilangan menjadi konsep matematika paling awal dan mendasar untuk diajarkan. Hal tersebut menjadi dasar untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika selanjutnya.

Pemahaman merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa telah memahami konsep matematika, maka siswa akan dengan mudah menyelesaikan masalah dalam pelajaran matematika.<sup>2</sup> Pada materi pengenalan bilangan, meskipun sangat mendasar dan mudah, namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi di salah satu sekolah dasar di Majalengka. Peneliti menemukan permasalahan terkait pemahaman siswa pada materi bilangan. Siswa kelas I masih banyak yang belum memahami konsep bilangan. Masih banyak siswa yang kebingungan menuliskan bentuk angka. Selain itu, siswa juga masih kesulitan dalam membandingkan jumlah bilangan yang lebih sedikit atau yang lebih banyak dan yang nilainya sama besar, serta siswa pun masih keliru dalam mengurutkan bilangan baik dari bilangan yang terkecil maupun sebaliknya dari yang terbesar.

Permasalahan ini diperjelas lebih lanjut oleh guru kelasnya yang memaparkan bahwa permasalahan tersebut disebabkan karena siswa belum sepenuhnya memahami konsep dasar bilangan yang merupakan materi awal kelas I dan perlu dikuasai sebelum beralih ke materi selanjutnya. Tetapi, pada kenyataannya siswa diharuskan mengikuti materi selanjutnya untuk mencapai kompetensi, sehingga menyebabkan beberapa siswa yang masih keliru. Selain itu beliau memperkirakan masalah ini mungkin

---

<sup>1</sup> Anak Agung Ayu Laksmi Dewi, "Pengembangan LKPD Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Predict Observe Explain Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Ruang Siswa Kelas I SD Negeri 4 Pemecutan Denpasar" (Skripsi, Denpasar, Universitas Pendidikan Ganesha, 2022), <https://repo.undiksha.ac.id/10986/>.

<sup>2</sup> Radiusman Radiusman, "Studi literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (30 Juni 2020), <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>.

disebabkan karena pembelajaran yang kurang bervariasi. Pada saat pembelajaran materi pengenalan bilangan, beliau masih menerapkan pembelajaran konvensional. Dalam hal ini guru tidak melaksanakan pembelajaran inovatif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Akibatnya hasil belajar siswa pada materi-materi selanjutnya masih rendah dan perlu dicarikan pemecahannya.

Padahal, dewasa ini guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka semakin mudah siswa memahami pelajaran.<sup>3</sup> Terlebih lagi kurikulum yang sekarang digunakan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran akademik atau intrakurikuler yang beragam. Pada kurikulum ini konten akan lebih optimal, dengan tujuan agar siswa lebih mudah dalam mendalami konsep dan untuk menguatkan kompetensi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan memberikan solusi untuk mengatasinya. Peneliti akan mencoba untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yakni penggunaan media pembelajaran. Selain untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif sehingga adanya umpan-balik antara guru dan siswa.<sup>4</sup> Media yang menarik perlu digunakan agar siswa tidak mudah bosan, sehingga keaktifan siswa tercipta dengan sendirinya.<sup>5</sup>

Berfokus pada masalah yang telah dipaparkan di atas, maka media yang akan peneliti gunakan yaitu media kartu bergambar berbantuan video. Kartu bergambar adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan media kartu bergambar, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.<sup>6</sup> Sedangkan, video pembelajaran adalah media yang digunakan dengan cara ditonton dan didengar (audio visual) oleh siswa. Penggunaan video pembelajaran juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Media video dapat membuat pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, interaktif, dan efisien.<sup>7</sup>

---

<sup>3</sup> Ulfa Tania, Sutrisni Andayani, dan Handoko Santoso, "Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa TK Dharmawanita," *POACE: Jurnal Program Studi Administrasi Pendidikan* 3, no. 2 (18 Agustus 2023), <https://doi.org/10.24127/poace.v3i2.3559>.

<sup>4</sup> Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (31 Mei 2019), <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>.

<sup>5</sup> Sapriyah Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (31 Mei 2019).

<sup>6</sup> Intan Nurma Pertiwi, Sumarno Sumarno, dan Anggun Dwi, "Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis," *MIMBAR PGSD Undiksha* 7, no. 3 (20 Agustus 2019), <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19412>.

<sup>7</sup> Norma, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Pembelajaran pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19," *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 1, no. 2 (25 November 2021), <https://doi.org/10.51878/social.v1i2.697>.

Jika melihat penelitian terdahulu terkait permasalahan ini, ada peneliti yang membahas mengenai peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan pada siswa. Model picture and picture dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I.<sup>8</sup> Dengan media gambar, pembelajaran lebih menyenangkan, aktif, kreatif dan tidak membosankan. Selain itu, ada juga peneliti yang membahas mengenai pengembangan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Media kartu angka efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi mengenal lambang bilangan.<sup>9</sup> Namun masih ditemukan juga kendala yang dihadapi oleh peneliti, yakni daya tangkap atau kemampuan berpikir masing-masing siswa berbeda. Ada siswa yang cepat menangkap materi pembelajaran, ada juga siswa yang lamban. Maka dari itu, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar media kartu angka bergambar dapat dikembangkan atau dilakukan modifikasi yang lebih baik dan menarik serta dapat mengenalkan lambang bilangan secara optimal.

Dengan demikian pada penelitian sekarang ini, kebaruan peneliti yakni memodifikasi media kartu bergambar. Pada penelitian terdahulu terdapat dua jenis kartu bergambar, yakni kartu yang bergambar angka 1 sampai 10 dan kartu yang bergambar benda-benda yang berjumlah 1 sampai 10. Sedangkan pada penelitian kali ini ada penambahan jenis kartu, yakni kartu yang bergambar benda-benda konkrit yang memiliki bentuk menyerupai angka 1 sampai 10. Misalkan, ada kartu bergambar lilin karena memiliki bentuk seperti angka 1, bebek menyerupai angka 2, burung terbang seperti angka 3, dan seterusnya sampai benda yang memiliki bentuk seperti angka 10 akan dibahas lebih dalam di bab selanjutnya. Selain itu, seperti yang telah disebutkan di atas bahwa media kartu bergambar ini akan dilengkapi atau dibantu dengan video pembelajaran, yakni video mengenal bentuk angka. Di dalam video berisi gambar-gambar angka 1 sampai 10 beserta gambar benda-benda yang menyerupainya dan dikemas dalam sebuah nyanyian atau lagu.

Penggunaan lagu perlu disesuaikan dengan materi pembelajaran, guru harus bisa menciptakan atau mengembangkan lagu anak-anak yang sudah ada dengan mengganti liriknya menggunakan kalimat yang sesuai dengan materi pembelajaran.<sup>10</sup> Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman secara langsung. Dengan

---

<sup>8</sup> Sahrin Nisa dkk., "Implementasi Capaian Pembelajaran Informatika Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 3 (9 Juni 2023), <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.955>.

<sup>9</sup> Fitriani, Muhammad Irfan, dan Sunardi Sunardi, "Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siswa Kelas 1 SDN Nunu," *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (20 Maret 2022), <https://doi.org/10.70713/pjp.v2i1.28784>.

<sup>10</sup> M Churriyatul Qulub dkk., "Penggunaan Media Lagu sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Satuan Panjang," *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (27 Juli 2022), <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i3.1378>.

demikian, hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan oleh siswa.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa uraian di atas, penelitian ini tentunya dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media kartu bergambar berbantuan video terhadap pemahaman siswa kelas I pada materi mengenal bilangan. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar berbantuan video terhadap pemahaman siswa; untuk mengetahui pengaruh pembelajaran konvensional terhadap pemahaman siswa; dan perbedaan pengaruh media kartu bergambar berbantuan video dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode eksperimen digunakan pada penelitian ini. Metode eksperimen diikuti dengan rasa keingintahuan terhadap pengujian kelas melalui perlakuan yang diberikan.<sup>12</sup> Kuasi eksperimen adalah desain dari penelitian yang diambil. Subjek penelitian adalah dua kelompok kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel bebas penelitian ini adalah media kartu bergambar berbantuan video, sedangkan pemahaman adalah variabel terikat penelitian. Bentuk dari desain penelitian yang dipakai yaitu *non equivalent control group design* yang merupakan desain penelitian yang dilaksanakan terhadap dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono, dalam desain penelitian ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.<sup>13</sup>

Pada tahap *pretest*, siswa dari kedua kelas diberikan soal yang sama mengenai soal menguji pemahaman. Langkah selanjutnya, kelas perlakuan eksperimen akan disajikan dan diberi tindakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar berbantuan video, sedangkan kelas kontrol akan diterapkan kebiasaan belajar yakni pembelajaran konvensional. Setelah kedua kelas tersebut telah bersama mendapatkan perlakuan pembelajaran selama dua pertemuan, selanjutnya menguji kembali siswa dengan *posttest*. Setelah melaksanakan seluruh kegiatan tersebut, akan ada pembandingan dalam mengukur ketercapaian yang telah ditempuh terhadap pemahaman siswa.

Selain instrumen tes, pada penelitian ini digunakan pula instrumen nontes sebagai data pendukung penelitian, yakni lembar observasi kinerja dan aktivitas siswa. Hal yang diamati dapat berupa performa guru dan kegiatan siswa pada proses pembelajaran. Adanya pengamatan dilakukan untuk mengetahui presentase kinerja guru maupun siswa dalam proses belajar-mengajar.

---

<sup>11</sup> Donas Ahmad Najib dan Elhefni, "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang," *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* 2, no. 1 (2016).

<sup>12</sup> Mamah Rohaeti Vitri Mutiarasari, "Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berstrategi React Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data" (Skripsi, Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023), <http://repository.upi.edu>.

<sup>13</sup> Rifki Febrian, "Pengaruh Media Lego Blocks Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Perkalian Di Sekolah Dasar" (Skripsi, Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023), <http://repository.upi.edu>.

Perolehan dari hasil penelitian ini akan didapatkan berupa data kuantitatif. Adapun data tersebut dapat diketahui dari hasil tes (*pretest* dan *posttest*). Hasil kedua tes tersebut, datanya akan diolah melalui penghitungan rata-rata. Setelah diperoleh rata-rata, maka dilakukan analisis data. Kemudian untuk melihat pengaruh peningkatan atau penurunan variabel terikat, maka dilakukan penghitungan *gain* normal. Adapun aplikasi IBM SPSS Statistics menjadi perangkat lunak yang digunakan untuk dapat melakukan uji analisis data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengaruh Media Kartu Bergambar Berbantuan Video terhadap Pemahaman Siswa Kelas I pada Materi Mengenal Bilangan

**Tabel 1.** Nilai Rata-rata Tes Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen

|                        | <i>n</i> | Nilai Rata-rata |
|------------------------|----------|-----------------|
| <b>Kemampuan awal</b>  | 30       | 50,53           |
| <b>Kemampuan akhir</b> | 30       | 90,98           |

Media kartu bergambar berbantuan video memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari tes kemampuan awal dan kemampuan akhir di kelas eksperimen.

**Tabel 2.** Hasil Uji Beda Rata-rata Tes Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen

|                        | Nilai peluang ( <i>2-tailed</i> ) | Uji <i>Paired Sample Test</i> |
|------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| <b>Kemampuan awal</b>  | 0,000                             | Terdapat perbedaan rata-rata  |
| <b>Kemampuan akhir</b> |                                   |                               |

Tabel di atas menunjukkan terdapat perbedaan antara nilai kemampuan awal dan kemampuan akhir. Dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar berbantuan video berpengaruh atau memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman siswa. Pembelajaran yang menerapkan permainan dapat menarik minat siswa, belajar akan lebih mudah untuk memberikan pemahaman dan mengenal konsep serta dapat memecahkan masalah tersebut.<sup>14</sup> Kedua media dapat memudahkan siswa dalam memperoleh

---

<sup>14</sup> Wulan Rahmadani dan Amrah, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga," *PINISI JOURNAL OF EDUCATION* 4, no. 3 (2024).

pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar dan video pada materi mengenal bilangan 1 sampai 10. Pada pertemuan pertama, ada dua tahapan yang harus siswa kuasai, yakni tahap pengenalan bilangan dan tahap menghitung.

Pada tahap pengenalan bilangan, guru mengenalkan angka melalui media kartu bergambar dan video. Siswa sangat terlihat antusias, menuliskan angka pada buku tulis sesuai dengan arahan guru. Kemudian bernyanyi lagu mengenal angka dengan penuh semangat. Berikut adalah gambaran kegiatan pada tahap pengenalan bilangan.



**Gambar 1.** Tahap *Pengenalan Bilangan* Kelas Eksperimen

Selanjutnya masuk pada tahap menghitung. Guru memulainya dengan konsep penghitungan jari tangan, benda-benda konkret yang ada di sekitar siswa, dan terakhir menghitung benda pada kartu bergambar. Saat menghitung benda pada kartu bergambar, guru mengajak siswa untuk bermain. Pada tahap ini guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dalam memanfaatkan media kartu bergambar. Sedangkan siswa dituntut untuk mampu menyatakan maupun menuliskan banyaknya benda. Berikut merupakan gambaran kegiatan pada tahapan menghitung.



**Gambar 2.** Tahap *Menghitung* Kelas Eksperimen

Selanjutnya, pada pertemuan kedua pembelajaran pun masih menggunakan media kartu bergambar berbantuan video. Pada pertemuan ini, ada dua tahapan terakhir yang harus siswa kuasai pada materi mengetahui bilangan 1 sampai 10, yakni tahap membandingkan jumlah benda dan tahap mengurutkan bilangan.

Pada tahap membandingkan jumlah benda, guru meminta masing-masing siswa untuk menghitung pensil yang dimilikinya dan menuliskan jumlahnya di buku tulis. Masing-masing siswa pun menghitung pensil yang dimilikinya dan menuliskan jumlahnya di buku tulis. Selanjutnya, guru bertanya pada setiap bangku (dua orang siswa) untuk menyebutkan jumlah pensil yang sudah dihitung tadi dan meminta untuk membandingkannya (mana yang lebih banyak ataupun yang lebih sedikit). Berikut adalah gambaran dari tahapan ini.



**Gambar 3.** Tahap Membandingkan Jumlah Benda Kelas Eksperimen

Terakhir, yaitu tahap mengurutkan bilangan. Guru membagi kartu angka secara acak pada 10 siswa, kemudian guru meminta 10 siswa tersebut untuk bernyanyi dan memeragakan lagu mengenai angka, kemudian guru pun akan memberhentikannya di pertengahan lagu sambil memerintah, “urutkan dari yang terkecil/terbesar!”, dan siswa pun harus mengurutkan kartu angka yang dipegangnya dengan cara berbaris sesuai urutan yang diperintah oleh guru, dan untuk mengoreksi benar atau salah dalam mengurutkannya, guru pun memutar video lagu mengenai angka kembali agar terlihat apakah angka yang siswa urutkan sudah seperti urutan pada lagu atau belum.



**Gambar 4.** Tahap Mengurutkan Bilangan Kelas Eksperimen

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, seperti siswa giat dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan atau bersifat pasif.<sup>15</sup> Secara keseluruhan, proses pembelajaran di kelas eksperimen terlihat menyenangkan dan tentunya siswa lebih aktif. Hanya ada beberapa siswa lagi yang lamban dalam menerima informasi dan pasif dalam belajar. Namun dalam menangani hal tersebut, guru memberikan dorongan kepada beberapa siswa tersebut agar belajar dengan sungguh-sungguh.

## B. Pengaruh Pembelajaran Konvensional terhadap Pemahaman Siswa Kelas I pada Materi Mengenal Bilangan

**Tabel 3.** Nilai Rata-rata Tes Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Kelas Kontrol

|                        | <i>n</i> | Rata-rata |
|------------------------|----------|-----------|
| <b>Kemampuan awal</b>  | 30       | 50,62     |
| <b>Kemampuan akhir</b> | 30       | 75,07     |

Pembelajaran konvensional memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari tes kemampuan awal dan kemampuan akhir di kelas kontrol. Hasil uji beda rata-rata diperoleh pernyataan bahwa terdapat perbedaan antara tes kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa terhadap pemahaman.

<sup>15</sup> Indah Wulandari dan Agung Setyawan, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Pada Siswa Kelas I SD Negeri Keleyan I," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (10 Juni 2023), <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.962>.

**Tabel 4.** Hasil Uji Beda Rata-rata Tes Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Kelas Kontrol

|                 | Nilai peluang ( <i>2-tailed</i> ) | Uji <i>Paired Sample Test</i> |
|-----------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| Kemampuan awal  | 0,000                             | Terdapat perbedaan rata-rata  |
| Kemampuan akhir |                                   |                               |

Model pembelajaran konvensional dapat dimaknai sebagai model pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, metode pembelajaran pun lebih banyak menggunakan ceramah dan demonstrasi.<sup>16</sup> Di kelas kontrol, kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi dengan alat dan bahan seadanya seperti spidol dan papan tulis saja. Adapun penjabaran kegiatan pembelajaran di kelas kontrol sebagai berikut.

Tahapan dalam pembelajaran di kelas kontrol sama halnya dengan pembelajaran di kelas eksperimen. Pada pertemuan pertama, ada dua tahapan yang harus siswa kuasai, yakni tahap pengenalan bilangan dan tahap menghitung.

Pada tahap pengenalan bilangan, guru mengenalkan angka 1 sampai 10 di papan tulis dan meminta siswa untuk menuliskannya di buku tulis masing-masing. Selanjutnya tahap menghitung, guru mengenalkan konsep penghitungan. Guru memulainya dengan konsep penghitungan jari tangan, benda-benda konkret yang ada di sekitar siswa, dan terakhir menghitung benda pada gambar. Siswa pun mendengarkan penjelasan guru tentang konsep penghitungan benda.

Sedangkan, pada pertemuan kedua pembelajaran pun masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan kedua, ada dua tahapan terakhir yang harus siswa kuasai, yakni tahap membandingkan jumlah benda dan tahap mengurutkan bilangan.

Pada tahap membandingkan jumlah benda, guru meminta masing-masing siswa untuk menghitung pensil yang dimilikinya dan menuliskan jumlahnya di buku tulis. Kemudian guru bertanya pada setiap bangku (dua orang siswa) untuk menyebutkan jumlah pensil yang sudah dihitung tadi dan meminta untuk membandingkannya (mana yang lebih banyak ataupun yang lebih sedikit). Tahap terakhir, yakni mengurutkan bilangan. Guru menguatkan materi tentang mengurutkan bilangan melalui contoh-contoh soal dan siswa pun mendengarkan penjelasan guru. Berikut merupakan gambaran suasana pembelajaran di kelas kontrol.

---

<sup>16</sup> Asmedy Asmedy, "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) dengan Model Pembelajaran Konvensional Pokok Bahasan Dimensi Tiga," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 2 (9 April 2021), <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.42>.



**Gambar 5.** Suasana Pembelajaran Kelas Kontrol

Model pembelajaran konvensional menekankan cara penyampaian pembelajaran dimana guru lebih aktif di depan dan siswa-siswanya hanya memperhatikan dan cenderung pasif.<sup>17</sup> Secara keseluruhan, proses pembelajaran di kelas kontrol terlihat kondusif. Hanya ada beberapa siswa lagi yang lamban dalam menerima informasi dikarenakan tidak fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Namun demikian, guru memberikan dorongan kepada beberapa siswa tersebut agar belajar dengan sungguh-sungguh.

### C. Perbedaan Pengaruh Media Kartu Bergambar Berbantuan Video dan Pembelajaran Konvensional terhadap Pemahaman Siswa Kelas I pada Materi Mengenal Bilangan

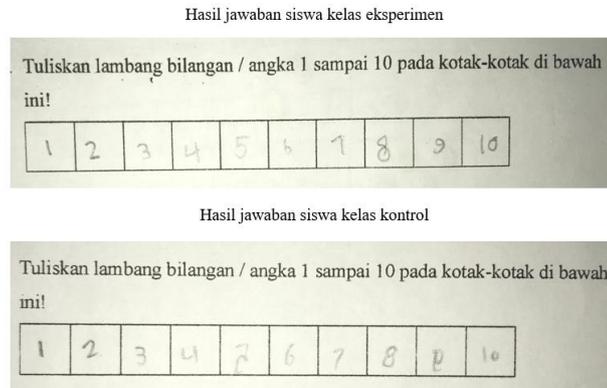
Dalam pencapaian indikator pemahaman, kelas eksperimen memiliki keunggulan dibandingkan dengan kelas kontrol. Dilihat dari *n-gain* yang diperoleh di antara kedua kelas diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Besar Peningkatan Indikator Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Nomor Soal | Indikator Pemahaman | Kelas Eksperimen |          | Kelas Kontrol |          |
|------------|---------------------|------------------|----------|---------------|----------|
|            |                     | N-gain           | Kategori | N-gain        | Kategori |
| 1          | Membedakan          | 0,767            | Tinggi   | 0,509         | Sedang   |
| 2          | Menghitung          | 0,795            | Tinggi   | 0,786         | Tinggi   |
| 3          | Menentukan          | 0,913            | Tinggi   | 0,802         | Tinggi   |
| 4          | Memerinci           | 0,842            | Tinggi   | 0,347         | Rendah   |
| 5          | Menyusun            | 0,968            | Tinggi   | 0,256         | Rendah   |

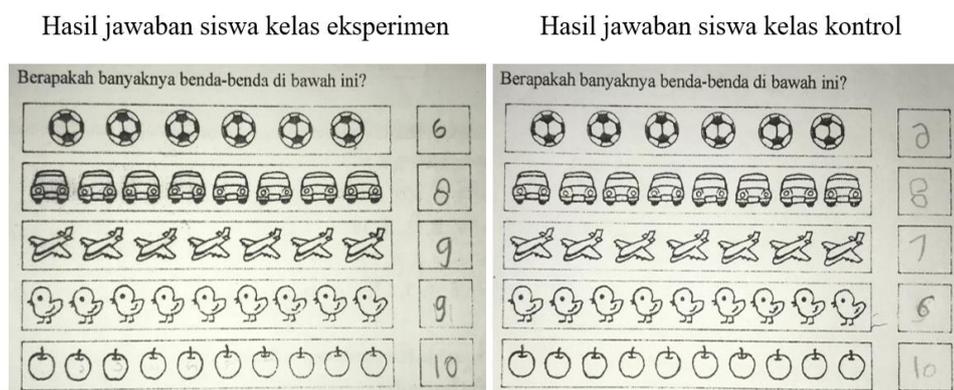
<sup>17</sup> Asmedy.

Adanya perbedaan besar peningkatan pada setiap indikator pemahaman dapat dilihat dari hasil jawaban siswa pada setiap soal. Berikut merupakan perbedaan jawaban tes kemampuan akhir antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada setiap indikator pemahaman.



**Gambar 6.** Perbedaan Hasil Jawaban Siswa pada Indikator Membedakan

Membedakan, artinya dapat mengenal bilangan dengan tujuan siswa mampu membedakan lambang bilangan 1 sampai 10. Setelah diberi perlakuan keduanya dengan pembelajaran yang berbeda, terjadi peningkatan pada hasil jawaban siswa. Siswa sudah bisa membedakan angka 1 sampai 10. Namun, seperti pada tabel 4.21 di atas, besar peningkatan indikator membedakan di kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berkategori sedang. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar memberikan pengaruh yang lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional.

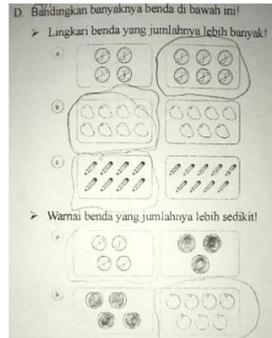


**Gambar 7.** Perbedaan Hasil Jawaban Siswa pada Indikator Menghitung

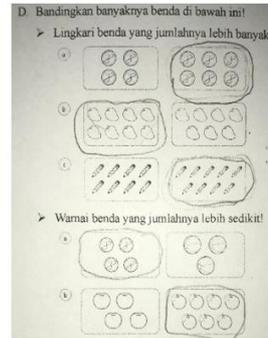
Menghitung, artinya dapat menentukan jumlah elemen dari sekumpulan objek dengan tujuan siswa mampu menghitung jumlah benda. Secara keseluruhan dari kedua kelas, hampir semua siswa

sudah paham konsep menghitung jumlah benda. Namun melihat gambar di atas, masih ada beberapa siswa di kelas eksperimen yang kurang teliti dalam menghitung (terburu-buru), sehingga hasil akhirnya pun kurang tepat. Sedangkan, di kelas kontrol ada beberapa siswa yang sudah paham konsep menghitung, namun masih terjadi kekeliruan dalam menuliskan angka.

Hasil jawaban siswa kelas eksperimen



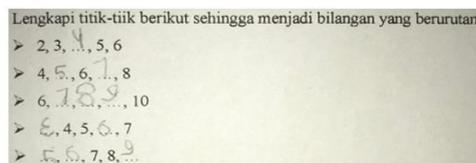
Hasil jawaban siswa kelas kontrol



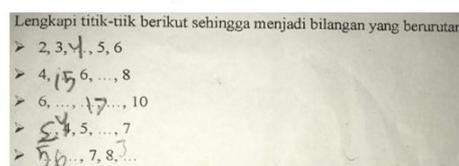
**Gambar 8.** Perbedaan Hasil Jawaban Siswa pada Indikator Menentukan

Menentukan, artinya dapat menetapkan suatu perbandingan (membandingkan) dengan tujuan siswa mampu menentukan benda yang jumlahnya lebih banyak maupun sedikit. Secara keseluruhan, di kedua kelas siswa sudah mampu membandingkan jumlah benda. Namun seperti yang terlihat pada gambar di atas, masih ada beberapa siswa yang kurang tepat menjawab. Ada kemungkinan siswa kurang fokus dalam menjawab soal. Pada hasil jawaban siswa kelas eksperimen, ada satu bagian soal yang jawabannya kurang tepat. Sedangkan pada hasil jawaban siswa kelas kontrol, ditemukan satu sub soal yang jawabannya tidak mengikuti perintah soal. Perintah soal seharusnya siswa mewarnai benda yang jumlahnya lebih sedikit, namun siswa tersebut malah melingkari benda yang jumlahnya lebih banyak. Hal tersebut dikarenakan metode ceramah hanya berfokus pada penjelasan guru, sehingga siswa mudah kehilangan fokus dalam belajar.

Hasil jawaban siswa kelas eksperimen



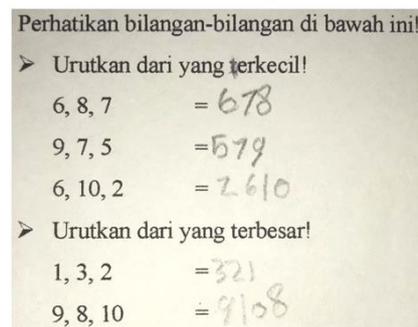
Hasil jawaban siswa kelas kontrol



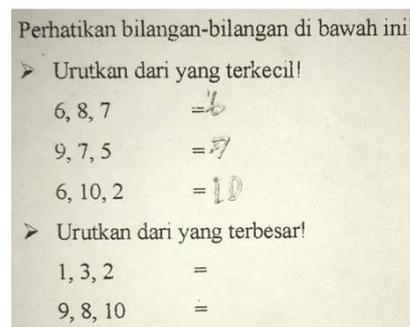
**Gambar 9.** Perbedaan Hasil Jawaban Siswa pada Indikator Memerinci

Memerinci, artinya dapat menyebutkan atau menguraikan bilangan secara beraturan dengan tujuan siswa mampu memerinci atau melengkapi bilangan secara urut. Secara keseluruhan, siswa kelas eksperimen sudah mampu melengkapi bilangan secara berurutan. Sedangkan siswa di kelas kontrol, masih banyak yang kesulitan dalam melengkapi bilangan secara berurutan. Pada gambar di atas menunjukkan salah satu siswa yang masih keliru dalam memerinci angka, sehingga masih ada titik-titik yang tidak diisi. Sejalan dengan hasil uji *n-gain*, besar peningkatan nilai tes kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

Hasil jawaban siswa kelas eksperimen



Hasil jawaban siswa kelas kontrol



Gambar 10. Perbedaan Hasil Jawaban Siswa pada Indikator Menyusun

Sama halnya seperti indikator memerinci, indikator menyusun di kelas eksperimen pun besar peningkatan nilai tesnya lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Menyusun, artinya dapat menata bilangan secara berurutan dengan tujuan siswa mampu menyusun bilangan dari yang terkecil maupun terbesar (mengurutkan). Pada kelas eksperimen, secara keseluruhan siswa mampu mengurutkan bilangan. Namun ada beberapa siswa, seperti salah satu jawaban siswa pada gambar di atas, masih keliru dalam mengurutkan angka dari yang terbesar. Sedangkan pada kelas kontrol, masih banyak siswa yang kesulitan mengurutkan bilangan, baik dari yang terkecil maupun sebaliknya. Hal ini membuktikan bahwa suasana belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di dalam kelas, salah satu upaya untuk mengefektifkan suasana belajar yakni dengan menggunakan media belajar yang menarik.

#### D. Analisis Data Pendukung

Analisis data pendukung dilakukan melalui kegiatan observasi. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat kinerja guru serta aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

**Tabel 4.** Hasil Observasi Kinerja Guru Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

|                         | Pertemuan  |            | Rata-rata | Kriteria    |
|-------------------------|------------|------------|-----------|-------------|
|                         | 1          | 2          |           |             |
|                         | Persentase | Persentase |           |             |
| <b>Kelas Eksperimen</b> | 100%       | 100%       | 100%      | Sangat Baik |
| <b>Kelas Kontrol</b>    | 100%       | 100%       | 100%      | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi tentang hasil kinerja guru pada saat pelaksanaan pembelajaran di kedua kelas. Diperoleh hasil bahwa keterampilan mengajar guru di kedua kelas pada pertemuan pertama dan kedua sebesar 100%. Dapat disimpulkan, kriteria keterampilan guru pada kedua kelas tergolong pada kriteria sangat baik.

**Tabel 5.** Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

|                         | Pertemuan  |            | Rata-rata | Kriteria    |
|-------------------------|------------|------------|-----------|-------------|
|                         | 1          | 2          |           |             |
|                         | Persentase | Persentase |           |             |
| <b>Kelas Eksperimen</b> | 100%       | 100%       | 100%      | Sangat Baik |
| <b>Kelas Kontrol</b>    | 83%        | 83%        | 83%       | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 100%, dan kelas kontrol sebesar 83%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa di kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Dapat disimpulkan pula bahwa penggunaan media kartu bergambar berbantuan video lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional.

## **KESIMPULAN**

Media kartu bergambar berbantuan video dihadirkan untuk mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi mengenal bilangan. Hasilnya menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat secara signifikan disebabkan dari adanya keterlibatan siswa dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif. Media kartu bergambar berbantuan video dapat menjadi solusi dari permasalahan kurangnya minat siswa dalam belajar matematika. Diharapkan media ini dapat membantu mengoptimalkan pemahaman siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa serta lingkungan. Maka dari itu, media kartu bergambar berbantuan video ini dapat direkomendasikan untuk diimplementasikan pada pembelajaran di kelas, khususnya di kelas rendah yang masih senang bermain. Penggunaan media kartu bergambar berbantuan video hendaknya dikembangkan dan dilaksanakan secara optimal. Mengingat masih terdapat keterbatasan penelitian,

diantaranya minat dan motivasi siswa dalam belajar memungkinkan hasil pembelajaran kurang optimal. Adapun penelitian yang dapat menjadi rekomendasi untuk peneliti selanjutnya disarankan agar media dikembangkan menjadi lebih efektif, misalnya video dibuat lebih interaktif agar minat dan motivasi siswa semakin meningkat dalam pembelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmedy, Asmedy. "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) dengan Model Pembelajaran Konvensional Pokok Bahasan Dimensi Tiga." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 2 (9 April 2021). <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.42>.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (31 Mei 2019). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>.
- Dewi, Anak Agung Ayu Laksmi. "Pengembangan LKPD Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Predict Observe Explain Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Ruang Siswa Kelas I SD Negeri 4 Pemecutan Denpasar." Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2022. <https://repo.undiksha.ac.id/10986/>.
- Febrian, Rifki. "Pengaruh Media Lego Blocks Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Perkalian Di Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023. <http://repository.upi.edu>.
- Fitriani, Muhammad Irfan, dan Sunardi Sunardi. "Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siswa Kelas 1 SDN Nunu." *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (20 Maret 2022). <https://doi.org/10.70713/pjp.v2i1.28784>.
- Mutiarasari, Mamah Rohaeti Vitri. "Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berstrategi React Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data." Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023. <http://repository.upi.edu>.
- Najib, Donas Ahmad, dan Elhefni. "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang." *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* 2, no. 1 (2016).
- Norma. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Pembelajaran pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19." *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 1, no. 2 (25 November 2021). <https://doi.org/10.51878/social.v1i2.697>.
- Pertiwi, Intan Nurma, Sumarno Sumarno, dan Anggun Dwi. "Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis." *MIMBAR PGSD Undiksha* 7, no. 3 (20 Agustus 2019). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19412>.
- Qulub, M Churriyatul, Citra Miranti Almadani, Safira Nur Laila, Tia Anilatus Sadiyah, dan Andika Adinanda Siswoyo. "Penggunaan Media Lagu sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Satuan Panjang." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (27 Juli 2022). <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i3.1378>.
- Radiusman, Radiusman. "Studi literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (30 Juni 2020). <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>.

Elsa Febiyanti Utami, Riana Irawati, Aah Ahmad Syahid: Pengaruh Kartu Bergambar Berbantuan Video Terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Mengenal Bilangan Kelas I

Rahmadani, Wulan, dan Amrah. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga." *Pinisi Journal Of Education* 4, no. 3 (2024).

Sahrin Nisa, Mai Sri Lena, Hafsa Anas, dan Tiara Utari. "Implementasi Capaian Pembelajaran Informatika Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 3 (9 Juni 2023). <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.955>.

Sapriyah, Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (31 Mei 2019).

Tania, Ulfa, Sutrisni Andayani, dan Handoko Santoso. "Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa TK Dharmawanita." *POACE: Jurnal Program Studi Adminitrasi Pendidikan* 3, no. 2 (18 Agustus 2023). <https://doi.org/10.24127/poace.v3i2.3559>.

Wulandari, Indah, dan Agung Setyawan. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Pada Siswa Kelas I SD Negeri Keleyan I." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (10 Juni 2023). <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.962>.