

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BILANGAN BERGAMBAR BERORIENTASI PADA PENGUATAN KARAKTER TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD**Made Sri Astika Dewi<sup>1)</sup>, Ni Putu Juni Artini<sup>2)</sup>, Irwan Febryan<sup>3)</sup><sup>1,2,3)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, <sup>1,2,3)</sup>Universitas Triatma Mulya<sup>1)</sup>[astika.dewi@triatmamulya.ac.id](mailto:astika.dewi@triatmamulya.ac.id), <sup>2)</sup>[juni.artini@triatmamulya.ac.id](mailto:juni.artini@triatmamulya.ac.id),<sup>3)</sup>[irwan.febryan@triatmamulya.ac.id](mailto:irwan.febryan@triatmamulya.ac.id)**Histori artikel***Received:*  
15 Januari 2024*Accepted:*  
22 Oktober 2024*Published:*  
3 November 2024**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena rendahnya hasil dari prestasi belajar Matematika pada siswa kelas IV SD. Hal ini penyebabnya adalah kurang ketersediaan media pembelajaran yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan desain media kartu Bilangan bergambar yang berfokus pada penguatan karakter, menggambarkan hasil uji validasi media tersebut dari aspek penguatan karakter, dan menilai keefektifitasan penerapan media kartu bilangan bergambar dengan orientasi penguatan karakter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE, dengan subjek penelitian berupa media kartu bilangan bergambar dan objek penelitian mencakup validitas isi media, kepraktisan, dan efektivitas media. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa (1) media kartu bilangan bergambar dikembangkan menjadi 15 pasang kartu bilangan dengan isi angka-angka penyusunan operasi hitung, (2) media kartu bilangan tersebut memiliki tingkat validitas yang tinggi, yang dinilai oleh ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli isi mata pelajaran, (3) media kartu bilangan bergambar mencapai tingkat kepraktisan yang sangat baik, baik menurut guru maupun hasil dari uji coba kelompok kecil dan perorangan, dan (4) melalui uji-t berkorelasi, media kartu bilangan bergambar terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas IV SD, dengan nilai signifikansi yang memenuhi kriteria statistik yang ditetapkan.

**Kata-kata Kunci:** Media Kartu Bilangan Bergambar, Karakter, Prestasi Belajar, Matematika*\*Corresponding author: Made Sri Astika Dewi ([astika.dewi@triatmamulya.ac.id](mailto:astika.dewi@triatmamulya.ac.id))*

**Abstract.** This development research was carried out because of the low results of Mathematics learning achievement in class IV students. This is due to the lack of availability of relevant learning media. This research aims to explain the design of picture number card media which focuses on character strengthening, describe the results of media validation tests from the character strengthening aspect, and assess the effectiveness of implementing picture number card media with a character strengthening orientation. The method used in this research is the ADDIE model, with the research subject being picture number card media and research objects including media content validity, practicality and media effectiveness. The results of this research state that (1) the picture number card media was developed into 15 pairs of number cards containing the numbers for arithmetic operations, (2) the number card media has a high level of validity, as assessed by learning design experts, media experts learning, and subject content experts, (3) picture number card media achieved a very good level of practicality, both according to teachers and the results of small group and individual trials, and (4) through correlated t-test, picture number card media was proven effectively improves Mathematics learning achievement for fourth grade elementary school students, with significance values that meet the specified statistical criteria.

**Keywords:** Media Flashcard, Characters, Learning Achievement, Mathematics

## Latar Belakang

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan sebuah proses yang bertujuan mengatur dan mengorganisir lingkungan di sekitar siswa agar mendorong mereka untuk terlibat dalam proses belajar (Tanu, 2018). Salah satu elemen krusial dalam pembelajaran adalah keberadaan media pembelajaran. Menurut Rohani (dalam Muhson, 2010), Media bukan hanya berfungsi untuk mendapatkan informasi atau memberikan informasi saja, tetapi media juga berfungsi sebagai perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran, seperti media visual, khususnya kartu bergambar, dapat memberikan peluang besar bagi siswa untuk mencapai Prestasi Belajar yang sangat optimal di kelas khususnya di Sekolah Dasar.

Menurut Susilana, Riana, dan Riyana (dalam Asiyah, 2017), kartu bilangan bergambar adalah jenis media pembelajaran yang berupa kartu dengan ukuran 30 cm x 35 cm, yang setiap gambarnya dapat dibuat dengan tangan, bisa juga berupa foto, atau menggunakan gambar dan foto yang sudah ada dan kemudian ditempelkan pada lembaran kartu bilangan bergambar tersebut (Nurseto, 2012). Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kartu bilangan bergambar merupakan bentuk media yang edukatif semacam kartu bilangan yang mengandung gambar dan kata, dengan ukuran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kartu bilangan bergambar dapat dibuat secara mandiri atau menggunakan yang sudah tersedia, dan berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Pendidikan karakter mencakup semua tindakan yang dilakukan oleh guru dan mampu memengaruhi karakter siswa yang mereka ajar (Haryati, 2017). Meskipun upaya telah dilakukan, penurunan kualitas karakter siswa, seperti pelanggaran peraturan atau menyontek, masih terjadi, terutama dalam konteks penguasaan Pelajaran Matematika.

Salah satu faktor yang berkontribusi pada rendahnya Prestasi Belajar matematika siswa adalah penggunaan model pembelajaran oleh guru yang tidak tepat di kelas. Pola pembelajaran tersebut dapat menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

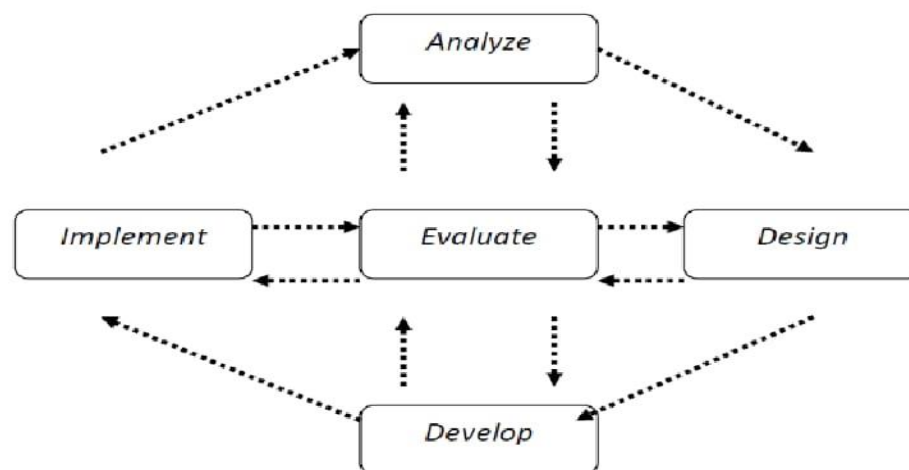
Dalam lingkup pendidikan Sekolah Dasar, penguasaan kompetensi matematika menjadi hal yang sangat penting. National Council Teacher Mathematics (NCTM) menjelaskan bahwa salah satu dari tujuan pembelajaran matematika bagi siswa di sekolah mencakup beberapa standar, seperti kemampuan matematika dalam pemecahan masalah, penalaran kritis, komunikasi, dan pengaitan. Matematika memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari bangun tidur, melihat waktu, mengukur kecepatan, memprediksi jarak, dan sebagainya sampai dengan tidur kembali. Matematika hadir di setiap aspek kehidupan,

Untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih lebih di minati oleh siswa siswa, pendekatan yang menarik perlu diterapkan agar siswa dapat dengan mudah untuk memahami setiap materinya. Salah satu pendekatan yang menarik adalah menggunakan media kartu bilangan bergambar. Media ini berupa kartu bilangan yang memuat lambang bilangan dan gambar yang sesuai dengan jumlah bilangan tersebut. Kartu bilangan angka bergambar dapat disiapkan oleh pendidik, di mana gambar-gambar dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari. Penting juga memberikan warna yang cerah pada kartu bilangan tersebut agar siswa tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan. Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bilangan bergambar angka ini sangat memiliki pengaruh yang lebih signifikan pada proses pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan lembar kerja siswa. Selain itu, pemberian warna yang cerah pada media tersebut dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran. Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa modifikasi media pembelajaran, seperti kartu bilangan angka bergambar, dapat membantu siswa dalam memahami dan mengenal lambang bilangan. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai angka bilangan dapat dilakukan dengan cara yang menarik agar memudahkan siswa dalam memahami konsep bilangan tersebut.

## Metode

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian bersifat kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan rancangan faktorial  $2 \times 3$ . Metode penelitian yang diterapkan merupakan pengembangan atau research and development, sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh (Koyan, 2012), Dimana menyatakan bahwa research and development merupakan suatu proses atau serangkaian langkah untuk mengembangkan produk baru

atau meningkatkan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, sebuah desain pembelajaran yang terarah dan terprogram, dengan urutan kegiatan yang sistematis. Model ADDIE ini terdiri dari 5 langkah, yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, 2019).



**Gambar 1.** Alur Penelitian

Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Metode ini melibatkan penyusunan data secara sistematis dalam bentuk persentase. Hasil analisis diarahkan pada penyampaian kesimpulan umum mengenai objek penelitian, sejalan dengan prinsip analisis deskriptif kuantitatif yang disebutkan oleh (Agung, 2020)

Metode dan Instrumen Pengumpulan data:

a. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data melalui evaluasi formatif meliputi, data hasil review ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, kepraktisan, data uji coba perorangan, serta uji coba kelompok kecil, berupa hasil review siswa.

b. Instrumen Pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data meliputi: (1) studi dokumen, (2) rating scale, dan (3) tes tertulis.

Uji coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas serta reliabilitas dari instrumen tersebut, karena instrumen harus memenuhi persyaratan penting yaitu: 1) validitas, 2) validitas butir tes, 3) reliabilitas tes, 4) taraf kesukaran butir tes, dan 5) daya beda butir tes.

## Metode dan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial.

### a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengolah data dari hasil review ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta siswa (Dwi Qi et al., 2020). Analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori, mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2020). Teknis analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi pada data kualitatif yang terdapat pada rating scale, serta hasil wawancara meliputi masukan, tanggapan, serta saran digunakan dalam merevisi produk yang dikembangkan.

### b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam bentuk persentase. Analisis deskriptif kuantitatif yaitu suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2020).

### c. Analisis Statistik Inferensial

Efektivitas produk dianalisis sebelum dan sesudah menggunakan media kartu bergambar. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengumpulkan data uji lapangan, kemudian hasilnya dianalisis menggunakan uji-t berkorelasi, guna mengetahui perbedaan antara hasil pre-test serta post-test. Hipotesis diuji menggunakan uji-t berkorelasi menggunakan microsoft excel, serta untuk pemutakhiran dihitung secara manual.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada semester genap, tahun pelajaran 2022/2023. Terdapat lima tujuan yang dicapai, yaitu:

### 1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini dilaksanakan 5 tahapan yang sudah sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penjabaran hasil penelitian pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

#### Prototipe Media Kartu Bilangan Bergambar

Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap.

Tahap 1 : Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengembangan produk. Pengumpulan data pada tahap analisis dilakukan dengan mengikuti panduan analisis kebutuhan. Sekolah yang menjadi fokus pada tahap analisis ini adalah seluruh SDN 2 Banjar Tengah, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana. Permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa dan guru di SDN 2 Banjar Tengah, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana adalah rendahnya prestasi belajar matematika siswa, tergambar dari persentase siswa yang tidak berhasil mencapai target (KKM) sebesar 70%. Berdasarkan tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa tersebut, pengembangan media untuk meningkatkan prestasi belajar matematika dianggap sangat penting. Hal ini tercermin dari hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa 100% guru sepakat dengan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika, yang dalam konteks ini disebut sebagai media kartu bilangan bergambar.

#### Tahap 2 : Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan mengacu pada hasil analisis yang telah dilaksanakan sebelumnya. Hasil dari tahap perancangan menghasilkan Prototype media kartu bergambar. Prototype media kartu bergambar yaitu sebagai berikut.

- A. Kotak/wadah utama : bahan yang digunakan karton dengan ukuran 30 cm x 35 cm.
- B. Petunjuk penggunaan : dibuat di kertas *art paper* 310 gram dengan ukuran 10 cm x 15 cm.
- C. Media kartu bergambar : kartu bergambar dibuat dari kertas *art paper* tebal 310 gram. Perancangan kartu bergambar disesuaikan dengan jumlah gambar yang dilibatkan yaitu 15 pasang kartu.

#### Tahap 3 : Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilaksanakan adalah merealisasikan rancangan produk, dan uji validasi media oleh ahli. Berikut merupakan jbaran hasil penelitian.

##### Hasil Pembuatan Produk

- a. Kotak/wadah utama  
Pada kotak utama, termuat nama media, sasaran penggunaan, serta gambar-gambar yang berkaitan dengan topik tersebut.
- b. Petunjuk Penggunaan  
Pada Petunjuk penggunaan berisikan langkah-langkah penggunaan media kartu bilangan bergambar.

c. Media kartu Bilangan bergambar

Pembuatan kartu bergambar disesuaikan dengan jumlah yaitu 15 pasang gambar.

Selain itu, dilakukan uji coba produk, baik uji coba ahli isi mata pelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, dan uji coba perorangan, serta uji coba kelompok kecil mengambil sampel satu kelas pada SDN 2 Banjar Tengah, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana.

Tahap 4 : Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan adalah mencobakan atau mengimplementasikan media kartu bergambar dilapangan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran (Tegeh,dkk., 2015). Pada tahap ini, dilakukan uji efektivitas dalam satu kelas di kelas IV SDN 2 Banjar Tengah. Desain yang digunakan dalam uji efektivitas ini menggunakan desain *One Group Pre-Test and Post-Test Design*.

Tahap 5 : Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi ini dilaksanakan dengan menganalisa media di tahapan implementasi. Tahap evaluasi ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap evaluasi formatif dilakukan setelah data-data pada tahap implementasi terkumpul.
2. Tahap evaluasi sumatif dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

Pengujian Validitas Menurut Ahli Isi Mata Pelajaran

Adapun hasil pengujian validitas menurut ahli isi mata pelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian Validitas Menurut Ahli Isi Mata Pelajaran

Skor	Ahli	
	Ahli I	Ahli II
Jumlah Keseluruhan Skor	43	43

Setelah mendapatkan penilaian dari kedua ahli, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus Aiken. Hasil analisis validitas Aiken dapat ditemukan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Validitas *Aiken* Menurut Ahli Isi Mata Pelajaran

Butir	Ahli 1	Ahli 2	S1	S2	$\sum s$	V	Kualifikasi Validitas
1-9	43	43	34	34	68	0,94	Sangat tinggi

Mengacu pada hasil validitas Aiken di atas, diperoleh informasi bahwa media kartu bilangan bergambar memperoleh hasil validitas Aiken menurut ahli isi mata pelajaran sebesar 0,94 dengan kualifikasi validitas isi sangat tinggi.

### Pengujian Validitas Menurut Ahli Desain Pembelajaran

Adapun hasil pengujian validitas menurut ahli isi mata pelajaran dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Pengujian Validitas Menurut Ahli Desain Pembelajaran

Skor	Ahli	
	Ahli I	Ahli II
Jumlah Keseluruhan Skor	53	53

Setelah mendapatkan penilaian dari kedua ahli, data hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan rumus validitas Aiken, untuk mendapatkan indeks validitas dan kualifikasi media kartu bilangan bergambar. Dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan Validitas Aiken Menurut Ahli Desain Pembelajaran

Butir	Ahli 1	Ahli 2	S1	S2	$\sum s$	V	Kualifikasi Validitas
1-12	54	53	42	41	83	0,86	Sangat tinggi

Mengacu pada hasil validitas Aiken di atas, diperoleh informasi bahwa media kartu bilangan bergambar memperoleh hasil validitas Aiken menurut ahli desain pembelajaran sebesar 0,86 dengan kualifikasi validitas isi sangat tinggi.

### Pengujian Validitas Menurut Media Pembelajaran

Adapun hasil pengujian validitas menurut ahli media pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Pengujian Validitas Menurut Ahli Media Pembelajaran

Skor	Ahli	
	Ahli I	Ahli II
Jumlah Keseluruhan Skor	56	59

Setelah mendapatkan penilaian dari kedua ahli, data hasil penelitian tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus validitas Aiken. Analisis tersebut dapat di lihat dalam Tabel 6.

Tabel 6. Ringkasan Validitas Aiken menurut Ahli Media Pembelajaran

Butir	Ahli 1	Ahli 2	S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	$\sum s$	V	Kualifikasi Validitas
1-12	56	59	44	47	91	0,94	Sangat tinggi

Mengacu pada hasil validitas Aiken di atas, diperoleh informasi bahwa media kartu bilangan bergambar memperoleh hasil validitas Aiken menurut ahli media pembelajaran sebesar 0,94 dengan kualifikasi validitas isi sangat tinggi.

## Kepraktisan Media Kartu Bilangan Bergambar

## Penilaian Menurut Kepraktisan Guru

Adapun hasil penilaian kepraktisan menurut guru dapat dilihat pada tabel 7, sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Penilaian Kepraktisan Menurut Guru

Skor	Praktisi	
	Praktisi I	Praktisi II
Jumlah Keseluruhan Skor	50	50
Skor Maksimal	50	50
Presentase Skor (%)	100%	100%
Total Presentasi (%)	200%	
Rata-Rata Presentasi Skor (%)	100%	
Predikat /Kualifikasi	Sangat baik	

Dari hasil skor persentase yang telah diperoleh dari praktisi, kemudian persentase tersebut diubah menjadi skala 5 menggunakan tabel konversi. Sesuai dengan tabel konversi skala 5, bahwa persentase skor 100% ada dalam rentang 85–100% dengan kualifikasi sebagai sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan layak untuk diproduksi tanpa perlu revisi.

## Penilaian Menurut Uji Coba Perorangan

Adapun hasil penilaian kepraktisan menurut uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Penilaian Kepraktisan Menurut Uji Coba Perorangan

Skor	Responden		
	1	2	3
Jumlah Keseluruhan Skor	50	49	49
Skor Maksimal	50	50	50
Presentase Skor (%)	100%	100%	98%
Total Presentasi (%)	296%		
Rata-Rata Presentasi Skor (%)	98,67%		
Predikat /Kualifikasi	Sangat baik		

Setelah menghitung persentase keseluruhan subjek, diperoleh hasil rata-rata persentase skor siswa sebesar 98,67%. Hasil persentase skor dari uji coba perorangan kemudian diubah menjadi skala 5 menggunakan tabel konversi. Berdasarkan tabel konversi skala 5, persentase skor 98,67% terletak dalam rentang 90–100% dengan kualifikasi sebagai sangat baik tanpa revisi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar layak untuk digunakan tanpa perlu dilakukan revisi.

## Penilaian Menurut Uji Coba Kelompok Kecil

Adapun hasil penilaian kepraktisan menurut uji coba perorangan dapat dilihat dalam Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Penilaian Menurut Uji Coba Kelompok Kecil

Skor	Responden								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Jumlah skor	50	50	50	47	50	50	48	49	48
Persentase skor	100%	100%	100%	94%	100%	100%	100%	100%	100%
Total persentase skor	884%								
Rata-rata persentase	98,22%								
Predikat	Sangat baik								

Setelah menghitung persentase keseluruhan subjek, diperoleh hasil rata-rata persentase skor siswa sebesar 98,22%. Sesuai dengan tabel konversi skala 5, persentase yang didalam adalah 98,22% berada dalam rentang 85–100% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media kartu bilangan bergambar layak untuk digunakan tanpa perlunya revisi.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t berkorelasi, Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Uji-t dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji -T

TABEL RANGKUMAN HASIL Uji-t							
Absen	Pre-test	Post-test	$(X-\bar{X})^2$	$(Y-\bar{Y})^2$	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
$\Sigma$	780,00	1.095,00	1.043,00	1.080,36	61.925,00	44.500,00	86.725,00
Rerata	55,71	78,21					
SD	8,63	8,78					
Varian (S) <sup>2</sup>	74,50	77,17					
Korelasi (r)		0,62					
db	26,00						
t <sub>tabel</sub>	2,36						
t <sub>hitung</sub>	22,50						
	2,03						
=	11,10						
Keterangan	t <sub>hitung</sub> >t <sub>tabel</sub> (11.10>2.36) maka, H0 ditolak dan H1 diterima						

Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 22,50 dengan derajat kebebasan (db) sebesar 26 dan nilai t<sub>tabel</sub> pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,36. Hal ini menunjukkan bahwa t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub>. Oleh karena itu, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima.

Berdasarkan kriteria pengujian, penolakan H0 dan penerimaan H1 menandakan adanya perbedaan yang signifikan (5%) antara kondisi sebelum dan setelah menggunakan media kartu bilangan bergambar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu bilangan bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika.

## Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap penguatan pendidikan berkarakter terhadap Prestasi Belajar matematika kelas IV SD di SDN 2 Banjar Tengah, ditemukan bahwa kurangnya dukungan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika menjadi permasalahan utama. Dalam konteks pembelajaran Matematika, guru cenderung hanya mengandalkan buku pegangan siswa sebagai satu-satunya media dan sumber belajar. Dampak dari pendekatan ini sangat terasa pada tingkat Prestasi Belajar siswa yang cenderung rendah. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah mengembangkan media pembelajaran inovatif yang memadukan unsur budaya daerah, khususnya pada materi operasi hitung susun. Integrasi kehidupan sehari-hari ke dalam pembelajaran operasi hitung

Matematika diharapkan dapat menjadi inovasi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam konteks ini, tujuan penelitian ini mencakup pembuatan prototype media kartu bergambar, validasi isi media kartu bergambar, analisis kepraktisan, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil terhadap media tersebut. Penelitian ini juga menggunakan Metode pengumpulan data yang disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE.

## Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. FIP Undiksha.
- Alamsyah, N. (2016). Pengaruh Konsep Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMAN 102 Jakarta. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 155–164. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1022>
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Arrumsari, A. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Pop-Up Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas Iii Sekolah Dasar. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7, 334–346.
- Asiyah, P. (2017). *Program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah magelang 2017*. 109.
- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fitrianiingtyas, A., & Radia, A. H. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model discovery learning siswa kelas iv SDN Gedanganak 02. *Mitra Pendidikan*, 1(6), 708–720. <https://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/141/65>
- Haryati, S. (2017). *Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013*, 19(2), 259–268.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis KemampuanM Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/844>
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*.

- Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurmalasari, L., Akhbar, T., & Syafilin, L. (2020). Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (Tuhetu) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2)207–2.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Parmiti, D. P. (2014). Pengembangan Bahan Ajar. *Singaraja: Undiksha*.
- Pertiwi, I. N., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Pratiwi, K. S., & Oktarina, P. S. (2018). Pentingnya Pelestarian Bahasa Bali Pada Pendidikan Formal. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(2). <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i2.970>
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>
- S. Chandrasekhar, F. R. S., & Laily Noor Ikhsanto, jurusan teknik mesin. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Liquid Crystals*, 21(1), 1–17.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan*
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Shakespeare, W. (2017). Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran IPA untuk Mengidentifikasi Makhluk Hidup. *The New Oxford Shakespeare: Critical Reference Edition*, 2(07), 3264–3268. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00208803>
- Tanu, I. K. (2018). Pengajaran Bahasa Daerah Di Sekolah Kaitannya Dengan Kurikulum 2013. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(2). <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i2.971>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>