

# **PENERAPAN MEDIA PERMAINAN LACAK KARTU BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH**

Junaidah, Anis Safira

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli

[junaidah1989@gmail.com](mailto:junaidah1989@gmail.com)

[anissafira212@gmail.com](mailto:anissafira212@gmail.com)

**Abstract :** *This research aims to find out how the application of the Number Card Tracking Media Game can improve the learning outcomes of 3<sup>th</sup> grade MIN 22 Pidie students on whole number counting operations. The research design used in this research was classroom action research (CAR) using the Kurt Lewin model. The subjects in this research were 3<sup>th</sup> grade students at MIN 22 Pidie, totaling 22 students consisting of 19 male and 13 female students. Data collection in research was carried out by observation, tests/evaluations, and field notes. The results of the research showed that the average individual score in cycle I was 69.86 with a completion percentage of 45.45% and in cycle II it was 76.68 with a completion percentage of 72.72% and experienced an increase in cycle III, which are 92.81 with a percentage 100%. It can be concluded that the application of the number card tracking game media can improve student learning outcomes in whole number counting operation material for class III MIN 22 Pidie.*

**Keywords :** Number Card Tracking Media Game, learning outcomes, whole number counting operations

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan Permainan Media Lacak Kartu Bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIN 22 Pidie pada materi operasi hitung bilangan cacah. Rancangan penelitian yang digunakan penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MIN 22 Pidie, yang berjumlah 22 siswa terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi, tes/evaluasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai rata-rata individu pada siklus I adalah 69,86 dengan presentase ketuntasan 45,45% dan pada siklus II adalah 76,68 dengan presentase ketuntasan 72,72% dan mengalami peningkatan pada siklus III yaitu 92,81 dengan presentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan lacak kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan cacah kelas III MIN 22 Pidie.

**Kata kunci:** *Media Permainan Lacak Kartu Bilangan, Hasil Belajar Siswa, Operasi Hitung Bilangan Cacah*

## **1. Pendahuluan**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada setiap jenjang pendidikan formal seperti SD, SMP maupun SMA. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional (UN), untuk itu dalam hal pembelajaran haruslah memiliki kelengkapan yang memadai agar kegiatan belajar mengajar di kelas berjalan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang diharapkan (Supriadi, 2015).

Pembelajaran matematika yang diterapkan oleh guru saat ini juga masih membuat siswa menganggap bahwa matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit, membosankan dan menjadi mata pelajaran yang menakutkan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka diperlukan strategi yang menarik dan diminati oleh siswa, hal ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran yang tepat dan menarik.

Banyak media yang digunakan untuk memahami konsep bilangan, salah satunya adalah melalui Media Lacak Kartu Bilangan. Dengan adanya media pembelajaran pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru akan mudah diterima oleh anak. Penerapan permainan lacak kartu bilangan sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika yaitu pada materi operasi hitung bilangan cacah. Media permainan lacak kartu bilangan akan menggugah siswa untuk lebih menyukai pelajaran matematika yang selama ini sulit dipahami dan dikuasai oleh siswa. Media permainan lacak kartu bilangan menanamkan konsep belajar menyenangkan melalui permainan yang menarik. Penggunaan media permainan akan memberikan dampak yang positif bagi kemampuan dan kemauan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Docket dan Fleer berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir (Sujiono, 2009).

## **2. Kajian Pustaka**

### **2.1 Media Pembelajaran**

Media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, media dapat merangsang kemauan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan halnya, Menurut Nur (2008) dengan adanya media pembelajaran siswa dapat merasa nyaman, nikmat atau *enjoy* dalam proses pembelajaran berlangsung. Jadi dapat dikatakan bahwa media berasal dari kata tengah, perantara atau pengantar.

Menurut Sadiman (2007) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Menurut Ayu (2016) media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran pembelajaran dari sumber belajar yaitu guru kepada peserta didik atau siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Selanjutnya Fadlillah mengungkapkan media pembelajaran merupakan alat (sarana) perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik. Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan sebuah materi ajar kepada peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik memahaminya.

### **2.2 Media Lacak Kartu Bilangan**

Kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia peserta didik. Kartu adalah gambar angka yang dituangkan

pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis dengan menarik dan mudah dibaca. Kartu bilangan adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan (Sondang, 2022).

Permainan menggunakan kartu bilangan cukup menyenangkan bagi anak-anak. Menurut Komariyah dan Soeparno dalam buku Sondang, bermain kartu bilangan adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka digunakan sebagai media penyampaian pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika. Kartu bilangan sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan ransangan pada peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kartu angka merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan peserta didik, dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode bermain kartu bilangan adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuannya dan dapat sekaligus kerja sama dengan teman lainnya di kelas.

Permainan kartu angka/bilangan berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena permainan kartu ini dapat merangsang peserta didik lebih cepat mengenal angka, membuat minat peserta didik semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan peserta didik, mampu mengembangkan kemampuan karena peserta didik dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan peserta didik dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, peserta didik akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Menurut Novianti (2014) media kartu bilangan adalah media kartu yang di dalamnya terdapat bilangan atau angka, sebagai salah satu media visual yang mudah dimengerti dan dipahami anak. Manfaat kartu bilangan pada penerapan kartu angka pada permainan kartu bilangan dapat berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan menghitung ini terjadi ketika peserta didik mulai belajar mengenal bilangan. Demikian menurut Sinta Ratnawati mengungkapkan bahwa permainan kartu angka dapat merangsang peserta didik agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat peserta didik semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan peserta didik.

Media permainan lacak kartu bilangan dalam proses pembelajaran Matematika akan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar mengenal operasi hitung bilangan cacah pada anak Sekolah Dasar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Media permainan lacak kartu bilangan adalah media visual yang di gunakan sebagai alat perantara untuk mempermudah dan memperlancar dalam proses pembelajaran Matematika. Media permainan lacak kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar serta dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah bukan untuk menerangkan melainkan suatu cara atau teknik untuk mempelajari dan membina keterampilan pada suatu materi tertentu.

Langkah menggunakan Media Permainan Lacak Kartu Bilangan yaitu pertama guru menjelaskan petunjuk penggunaan media sebelum siswa belajar. Langkah-langkah penggunaan Media Permainan Media Lacak Kartu Bilangan dalam pembelajaran matematika sebagai berikut: (1) Sebelum permainan dimulai setiap kelompok diberi 5 atau lebih kartu berisi kartu soal, (2)

Guru menjelaskan aturan permainan yaitu siswa diminta untuk mencari kartu yang berisi soal bilangan hasil dari kartu guru. Waktu pencarian kartu siswa dibatasi. Guru memberi tanda saat pencarian kartu dimulai dan mengatakan selesai yang menandakan waktu pencarian habis, kemudian perwakilan dari kelompok mengumpulkan kartu yang diperolehnya kedepan pada tempat yang telah ditentukan, (3) Langkah diulang-ulang sampai semua putaran.

### **2.3 Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Oemar, 2007).

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol (Dimiyati, 2009)

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar dan nilai siswa dapat membentuk angka-angka, simbol dan sebagainya. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan oleh penulis bahwa hasil belajar adalah kemampuan tingkat keberhasilan peserta didik terhadap materi pelajaran tertentu yang diajarkan oleh guru.

Menurut Susanto (2016) keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Rufendi menyatakan bahwa: Faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam yaitu sebagai berikut: (1) Kecerdasan anak, (2) Kesiapan atau kematangan anak, (3) Bakat anak, (4) Kemauan belajar, (5) Minat anak, (6) Model penyajian materi, (7) Pribadi dan sikap guru, (8) Suasana belajar, (9) Kompetensi guru dan, (10) Kondisi masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa disebabkan oleh keinginan siswa untuk mau belajar dan mau berusaha untuk bisa, faktor lingkungan juga berpengaruh bagi minat belajar siswa yaitu teman kelas dan teman sekelilingnya dan dorongan orang tua dalam mendidik anak-anaknya agar mau sekolah dan mau belajar.

## **3. Metode Penelitian**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*. Ini berawal dari istilah *action research* atau penelitian tindakan kelas. Secara umum *action research* digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari. PTK bersifat situasional dan kontekstual, maksudnya adalah PTK selalu dilakukan dalam situasi dan kondisi tertentu untuk kelas dan mata pelajaran tertentu sehingga simpulan atau hasilnya pun hanya diarahkan pada konteks yang bersangkutan bukan untuk konteks lain (Masnur, 2009).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru atau calon guru untuk mengamati kejadian yang terjadi di dalam kelas untuk tujuan praktek

dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam beberapa siklus yang saling berkaitan satu sama lain. PTK dimulai dengan siklus pertama yang memiliki empat kegiatan yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Apabila peneliti sudah mengetahui letak keberhasilan dan juga hambatan yang dialami pada siklus satu, maka peneliti akan mulai merancang tindakan berikutnya yang dilakukan pada siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua merupakan kelanjutan pada siklus satu, dimana pada siklus dua akan menambah berbagai kegiatan untuk memecahkan masalah yang terjadi pada siklus satu, sehingga diharapkan akan ditemukan peningkatan pada siklus kedua. Akan tetapi jika hasil yang diperoleh pada siklus kedua belum mencapai apa yang diharapkan oleh peneliti akan dilanjutkan kembali ke siklus ketiga dan seterusnya.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

#### a) Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan, tujuan observasi ini adalah untuk memperoleh data-data tentang proses pembelajaran didalam kelas. Data yang diambil oleh peneliti adalah data aktivitas guru dengan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menurut penulis, Observasi adalah melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah dengan menggunakan medialacak kartu bilangan.

#### b) Tes/ Evaluasi

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Daryono, 2008).

Tes merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru dalam bentuk soal uraian singkat yang berjumlah 10 soal setiap siklusnya untuk mengetahui hasil dari suatu proses pembelajaran yang telah dilakukan.

#### c) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diambil dari dokumen atau catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Sementara dokumen berbentuk gambar dapat berupa foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain (Arfatin, 2021).

Dokumentasi ini berupa foto-foto aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, kegiatan peneliti ketika sedang menyampaikan materi di depan kelas, dokumen diambil untuk memperjelas dan memperkuat data dalam penelitian tindakan kelas.

#### d. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data observasi mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran. Catatan lapangan meliputi seluruh aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian namun belum tercantum dalam lembar observasi. Fungsi dari lembar catatan

lapangan ini adalah untuk melengkapi dan mendukung lembar observasi dan lebih cenderung ditulis secara narasi deskriptif yakni mendeskripsikan segala hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Pearson Product Moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode rumus *Cronbach's Alpha* yaitu :

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

### 3.5 Teknik Analisis Data

Data kualitatif adalah data yang diperoleh dan dianalisis bukan dalam bentuk angka-angka melainkan dideskripsikan dengan kata-kata. Seperti hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswadan hasil catatan lapangan merupakan data kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini berupa hasil skor pada nilai hasil belajar siswa. Data kuantitatif tersebut dianalisis menggunakan analisis statistik sederhana yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata (*mean*)

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subjek

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi /banyak individu (Sudjana, 2009)

$$KK = \frac{\text{Banyak Siswa yang Mencapai KKM}}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

N = Banyak Siswa

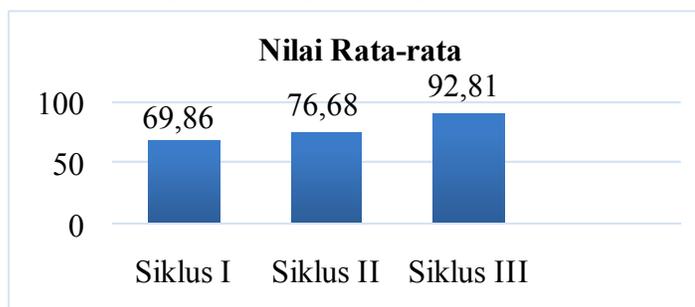
100% = Bilangan Konstanta (tetap) (Hera, 2009)

## 4. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan mulai tanggal 20 Juli 2023 sampai tanggal 29 Juli 2023 pada kelas III MIN 22 Pidie sebanyak 3 siklus dengan jumlah siswa 22 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Materi yang diterapkan adalah operasi hitung bilangan cacah. Adapun perlengkapan yang digunakan adalah

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Observasi Aktivitas Guru (LOAG), Lembar Observasi Aktivitas Siswa (LOAS) dan Soal tes.

Hasil belajar siswa kelas III MIN 22 Pidie berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus I, II dan III dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



**Diagram 4.1** Nilai Rata-rata Kelas III MIN 22 Pidie pada Siklus I, II dan III

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa sebanyak 22 diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebanyak 69,86 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100. Dimana siswa yang memperoleh nilai diatas KKM ada 10 orang siswa (tuntas) dengan presentase 45,45% dan siswa memperoleh nilai dibawah KKM ada 12 orang siswa (tidak tuntas) dengan presentase 54,55%. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I yang didapat dengan menggunakan metode ceramah dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dan sifat-sifat bilangan cacah terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa cukup memuaskan walaupun masih ada yang belum tercapainya KKM. Dengan begitu peneliti ingin melanjutkan pada siklus ke II ingin memperbaiki kekurangannya dan akan menerapkan media lacak kartu bilangan.

Siklus II perolehan nilai rata-rata kelas sebanyak 76,68 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 97. Dimana siswa yang memperoleh nilai diatas KKM ada 16 orang siswa (tuntas) dengan presentase 72,72% dan siswa memperoleh nilai dibawah KKM ada 6 orang siswa (tidak tuntas) dengan presentase 27,28%. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II yang didapat dengan menerapkan media lacak kartu bilangan dan menggunakan metode ceramah dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dan sifat-sifat bilangan cacah mampu terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa cukup memuaskan, walaupun masih ada siswa yang belum tercapainya nilai ketuntasan.

Siklus III nilai rata-rata kelas sebanyak 92,81 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 77. Dimana semua siswa memperoleh nilai diatas KKM dan 100% siswa tuntas. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus III yang didapat dengan mengulang kembali materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan metode ceramah dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dan sifat-sifat bilangan cacah mampu terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa sangat memuaskan

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media permainan lacak kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIN 22 Pidie. Dibuktikan dengan peningkatan hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus I, II dan III. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebanyak 69,86 dengan presentase ketuntasan 45,45%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 76,68 dengan presentase ketuntasan 72,72% dan pada siklus III mengalami

peningkatan dengan nilai rata-rata siswa 92,81 dengan presentase ketuntasan 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan lacak kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan cacah kelas III MIN 22 Pidie.

### Referensi

- Ayu. 2016. *Media pembelajaran PAUD*. Surakarta: Mitra Benua reasindo
- Dimiyati Dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novianti, Titin. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Membilang Banyak Benda Dengan Media Kartu Bilangan Di Kelas I. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol 3 No 12 ISSN : 2715-2723
- Nurani Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta
- Nur, Muhammad, dkk. 2008. *Teori-Teori Pembelajaran Kongnitif*, Surabaya: Pusat Sains Dan Matematika Sekolah Universitas Negeri Surabaya
- Nurrahmah, Arfatin. 2021. *Pengantar Statistik I*. Bandung: Media Sains Indonesia
- Omeah Hamalik. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: BumiAksara
- Sadiman, Arief, S. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Sadiman. S. Arief, Raharjo R, &Haryanto, Anung. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya..* Jakarta: GrafindoPersada
- Sondang Maria Jacqueline Silae. 2022, *Bermain Anak Usia Dini*. Sidoarjo :Uwais Inspirasi Indonesia
- Supriadi, Nanang. 2015. Mengembangkan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman. *Jurnal Al-jabar*, Vol. 6, No. 1