



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU BILANGAN PADA  
PEMBELAJARAN MUATAN LOKAL BAHASA INGGRIS MATERI  
PENJUMLAHAN BILANGAN 1-10  
(Studi Kasus Siswa Kelas 2 SD Plus Babussalam)**

**Erna Hernawati<sup>1</sup>, Deni Soidin<sup>2</sup>, Windi Pujasari<sup>3</sup>, Yeni Rohaeni<sup>4</sup>**

STAI Sabili, Bandung<sup>1234</sup>

[Erna1606@gmail.com](mailto:Erna1606@gmail.com), [denzoalfajar@gmail.com](mailto:denzoalfajar@gmail.com), [windipujasari@gmail.com](mailto:windipujasari@gmail.com),  
[yenirhaeni12tei2@gmail.com](mailto:yenirhaeni12tei2@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Teachers must create interesting learning media and can arouse student interest. One of the supports for success in learning is the selection of the right media. By introducing students to various kinds of game tools in learning activities, it is hoped that it can arouse students' interest in the learning process. One of the game techniques in learning numbers is by introducing number card game tools. The number card game technique is made and played by the students themselves, according to the assignments from the teacher.*

*And this research uses collaborative Classroom Action Research (CAR). Based on the research, it shows that the average score of learning outcomes using number card media is 92 out of the ideal score of 100. The highest score achieved by students is 100 and the lowest score is 60, with a standard which means that the scores of students' mathematics learning outcomes in the posttest class II SD Babusalam are spread out. from the lowest score of 60 to a score of. while the pretest results of 25 second grade students of SD Plus Babussalam generally have a low level of learning outcomes with an average score of 12 out of an ideal score of 100. The highest is 100. So the use of number cards in English subjects with addition material 1-10 is effective.*

**Keywords:** *(Effective, Number card, English)*

**ABSTRAK**

Guru harus menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bisa membangkitkan minat siswa. Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran adalah pemilihan media yang tepat. Dengan memperkenalkan kepada siswa berbagai macam alat permainan dalam kegiatan-kegiatan belajar diharapkan dapat membangkitkan minat anak didik dalam proses pembelajaran. Salah satu teknik permainan dalam pembelajaran numbers yaitu dengan

memperkenalkan alat permainan kartu bilangan. Teknik permainan kartu angka dibuat dan dimainkan sendiri oleh siswa, sesuai tugas dari guru. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif atau Collaborative Classroom Action Research. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar menggunakan media kartu bilangan adalah 92 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai murid adalah 100 dan skor terendah 60, dengan standar yang berarti bahwa bahwa skor hasil belajar matematika murid pada Posttest kelas II SD Babusalam tersebar dari skor terendah 60 sampai skor. sedangkan hasil Pretest dari 25 murid kelas II SD Plus Babussalam pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 12 dari skor ideal 100. tertinggi 100. Maka penggunaan kartu bilangan pada mata pelajaran bahasa Inggris materi penjumlahan 1-10 efektif.

**Kata Kunci:** (Efektif, Kartu bilangan, Bahasa Inggris)

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing akhir-akhir ini semakin diminati. Bahasa Inggris memainkan banyak peran penting dalam banyak bidang kehidupan sehari-hari di Indonesia. Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia adalah sebagai bahasa asing, bukan bahasa kedua. Dalam dunia pendidikan bahasa Inggris diimplementasikan mulai jenjang Sekolah Dasar (SD). Di jenjang SD bahasa Inggris dijadikan mulok atau mata pelajaran tambahan. Hal ini tentu berbeda dengan bahasa asing lainnya yang jarang diberikan di jenjang pendidikan formal.

Seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai. Harmer (2002: 199) mendeskripsikan bahasa Inggris memiliki empat keterampilan dasar yang meliputi *reading, listening, writing* dan *speaking*. Empat keterampilan ini memang terpisah-pisah satu sama lain, namun memiliki keterkaitan, bahkan bisa digabungkan satu sama lain. Brown (2002: 230) mengatakan bahwa *a course that deal with reading skills, then, will also deal with related listening, speaking and writing* atau pelajaran dengan keterampilan membaca berhubungan juga dengan kemampuan mendengarkan, berbicara dan menulis. Sebelum pembelajaran siswa berdiskusi (*speaking skills*), lalu mendengarkan instruksi guru (*listening skills*), dilanjutkan membaca (*reading skills*) dan menuliskan kembali informasi-informasi yang penting (*writing skills*).

Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang SD menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mohammad Nuh merupakan salah satu jenis muatan lokal yang bebas diberikan atau tidak tergantung pada sarana dan prasarana sekolah apakah menunjang pembelajaran bahasa Inggris atau tidak. Jadi, dalam kurikulum 2013 ada tidaknya mata pelajaran bahasa Inggris menjadi otoritas sekolah masing-masing.

Salah satu materi yang disampaikan pada mata pembelajaran bahasa Inggris di

kelas 2 semester 1 adalah bilangan (*numbers*). Menurut hasil pengamatan penulis di lapangan, bilangan (*numbers*) berhubungan dengan pembelajaran Matematika (*Math*) oleh sebagian besar siswa dianggap sebagai pelajaran yang sulit sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Ketika siswa SD mempelajari number, siswa harus bisa dipusatkan perhatiannya.

Memusatkan perhatian siswa bisa menggunakan *ice breaking*, lagu, dan lain-lain. Selain itu siswa SD akan dengan mudah menyerap materi pembelajaran ketika suasananya menyenangkan. Kebosanan siswa ini bisa disebabkan kemonotonan proses pembelajaran. Guru harus menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bisa membangkitkan minat siswa. Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran adalah pemilihan media yang tepat. Dengan memperkenalkan kepada siswa berbagai macam alat permainan dalam kegiatan-kegiatan belajar diharapkan dapat membangkitkan minat anak didik dalam proses pembelajaran. Salah satu teknik permainan dalam pembelajaran numbers yaitu dengan memperkenalkan alat permainan kartu bilangan. Teknik permainan kartu angka dibuat dan dimainkan sendiri oleh siswa, sesuai tugas dari guru.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *kolaboratif* atau *Collaborative Classroom Action Research*. Jika ditujukan untuk guru, maka penelitian tindakan kelas ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Tujuan PTK sendiri menurut Sulipan (2008: 4) adalah untuk memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain siklus model menurut Kemmis dan Mc Taggart, yaitu berulang dan berkelanjutan atau berorientasi pada peningkatan dan proses pencapaian hasil belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Plus Babusslam yang berjumlah 30 siswa. Rincian siswa tersebut meliputi siswa laki-laki berjumlah 12 siswa dan siswa perempuan berjumlah 18 siswa.

## **HASIL dan PEMBAHASAN**

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar murid melalui penggunaan media kartu bilangan yang telah dilaksanakan di SD Plus Babusslam. Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan, dimana pertemuan pertama diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal murid dan posttest untuk mengetahui hasil akhir murid.

### **Deskriptif Hasil Belajar**

Hasil Belajar Matematika Murid Sebelum Diajar dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar *numbers* murid pada kelas II sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar

matematika murid kelas II sebelum diajar dengan menggunakan media kartu bilangan.

**Tabel Hasil Belajar Siklus I PRETEST**

NO	NAMA	NILAI	KATEGORI
1	Abdul Rasyid	0	Sangat rendah
2	Akhdan Latif Azizan	0	Sangat rendah
3	Alisha Fitriani	0	Sangat rendah
4	Arsya Putravirly Ramadhan	0	Sangat rendah
5	Rifki Ardiansyah	0	Sangat rendah
6	Brilliant Syamil Ibrahim	0	Sangat rendah
7	Cantika Ghaziya Khodijah	-	-
8	Delisa Hafidz Almer	100	Sangat tinggi
9	Fahri Abdul Majid	0	Sangat rendah
10	Fitriyanti Nur Asyifa	100	Sangat tinggi
11	Hasya Nada Fajria	-	-
12	Julian Alexander Al Ghany Junaedi	0	Sangat rendah
13	Keysha Syakira Maryam	0	Sangat rendah
14	M.Jibran Najwan El-Faatih	0	Sangat rendah
15	Mahira Afsheen Myaisha	0	Sangat rendah
16	Malka Krishna Danadipa Siregar	0	Sangat rendah
17	Muhammad Alfarizi Alpan	0	Sangat rendah
18	Nabila Nailul Muna	0	Sangat rendah
19	Naura Bianka Anatasya Putri	0	Sangat rendah
20	Naura Hasna Annida	0	Sangat rendah
21	Nazwa Putri Iryana	0	Sangat rendah
22	Nuri Almaira Zahidah	0	Sangat rendah
23	Nurul Aqeela Al Mumtaz	100	Sangat tinggi
24	Radean Degea Difabyan Hidayat	0	Sangat rendah
25	Royan Kartesa Wijaya	-	-
26	Salma Nazwa Azizah	-	-
27	Sarah Griselda Rahmamitya Putri	0	Sangat rendah
28	Sherly Adriani	-	-
29	Siti Afifah Fitya	0	Sangat rendah
30	Zelda Kaenes Asaffa	0	Sangat rendah

Rata rata =  $300 : 25 = 12$

## SIKLUS 1 : SKOR HASIL BELAJAR

Nilai Kategori Frekuensi Presentase (%)

0-54	Sangat rendah	23	92 %
55-64	Rendah	-	-
65-79	Sedang	-	-
80-89	Tinggi	-	-
90-100	Sangat tinggi	3	8 %

Berdasarkan table di atas dapat digambarkan bahwa hasil Pretest dari 25 murid kelas II SD Plus Babussalam pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori rendah dengan skor rata - rata 12 dari skor ideal 100.

Ketuntasan Belajar Klasikal = banyak murid dengan skor > 65 x 100 %

Jumlah murid =  $3/25 \times 100\% = 12$

## Tabel Hasil Belajar Siklus 2 PROSTEST

NO	NAMA	NILAI	KATEGORI
1	Abdul Rasyid	100	Sangat tinggi
2	Akhdan Latif Azizan	100	Sangat tinggi
3	Alisha Fitriani	100	Sangat tinggi
4	Arsya Putravirly Ramadhan	100	Sangat tinggi
5	Rifki Ardiansyah	60	Sedang
6	Brilliant Syamil Ibrahim	100	Sangat tinggi
7	Cantika Ghaziya Khodijah	-	-
8	Delisa Hafidz Almer	100	Sangat tinggi
9	Fahri Abdul Majid	100	Sangat tinggi
10	Fitriyanti Nur Asyifa	100	Sangat tinggi
11	Hasya Nada Fajria	-	-
12	Julian Alexander Al Ghany Junaedi	100	Sangat tinggi
13	Keysha Syakira Maryam	80	Tinggi
14	M.Jibran Najwan El-Faatih	100	Sangat tinggi
15	Mahira Afsheen Myaisha	100	Sangat tinggi
16	Malka Krishna Danadipa Siregar	100	Sangat tinggi
17	Muhammad Alfarizi Alpan	100	Sangat tinggi
18	Nabila Nailul Muna	80	Tinggi

19	Naura Bianka Anatasya Putri	80	Tinggi
20	Naura Hasna Annida	80	Tinggi
21	Nazwa Putri Iryana	100	Sangat tinggi
22	Nuri Almaira Zahidah	100	Sangat tinggi
23	Nurul Aqeela Al Mumtaz	100	Sangat tinggi
24	Radean Degea Difabyan Hidayat	100	Sangat tinggi
25	Royan Kartesa Wijaya	-	-
26	Salma Nazwa Azizah	-	-
27	Sarah Griselda Rahmamitya Putri	100	Sangat tinggi
28	Sherly Adriani	-	-
29	Siti Afifah Fitya	60	Sedang
30	Zelda Kaenes Asaffa	60	Sedang

$$\text{Rata-rata} = (1800 + 180 + 320) = 2300 : 25 = 92$$

### SKOR HASIL BELAJAR

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0-54	Sangat rendah	0	0%
55-64	Rendah	3	12 %
65-79	Sedang	0	0%
80-89	Tinggi	4	16 %
90-100	Sangat tinggi	18	72%

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar menggunakan media kartu bilangan adalah 92 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai murid adalah 100 dan skor terendah 60, dengan standar yang berarti bahwa skor hasil belajar matematika murid pada Posttest kelas II SD Babusasalam tersebar dari skor terendah 60 sampai skor tertinggi 100.

Ketuntasan Belajar Klasikal = banyak murid dengan skor > 65 x 100 %

Jumlah murid =  $22/25 \times 100\% = 88\%$

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian A, maka pada bagian B ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil *analisis deskriptif*. Pembahasan hasil analisis deskriptif tentang: (1) hasil belajar murid sebelum diterapkan media kartu bilangan, (2) hasil belajar murid setelah diterapkan media kartu bilangan, (3) mengukur peningkatan hasil

belajar menggunakan uji klasikal. Ketiga aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut: Hasil analisis data, hasil belajar murid sebelum diterapkan pembelajaran mengurutkan bilangan dengan menggunakan media kartu bilangan menunjukkan bahwa terdapat murid dari jumlah keseluruhan 25 murid atau 92% murid yang tidak mencapai ketuntasan, dengan kata lain hasil belajar murid sebelum diterapkan media kartu bilangan rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Hasil analisis data hasil belajar murid setelah diterapkan pembelajaran number dengan menggunakan media kartu bilangan menunjukkan bahwa terdapat 22 murid atau 88% murid mencapai ketuntasan individu (skor minimal 65) sedangkan murid yang tidak mencapai ketuntasan minimal atau individu sebanyak 3 atau 12 %. Hal ini berarti bahwa media kartu bilangan dapat membantu murid untuk mencapai ketuntasan klasikal. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Saribulang (2016) tentang meningkatkan hasil belajar melalui media kartu bilangan. Hal ini dimungkinkan karena pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan contohnya media kartu bilangan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hasil analisis data hasil belajar murid setelah diterapkan pembelajaran numbers melalui media kartu bilangan menunjukkan bahwa skor rata - rata murid setelah diterapkan media kartu bilangan (Posttest) mengalami peningkatan. dengan menggunakan alat peraga kartu bilangan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan data hasil belajar murid sebelum pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan dengan hasil belajar murid setelah pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan, terbukti dari hasil analisis data hasil belajar murid sebelum dan sesudah pembelajaran dengan penggunaan media kartu bilangan menunjukkan bahwa adanya peningkatan kriteria ketuntasan yaitu dari 12% menjadi 88 %. Hal ini berarti bahwa pembelajaran dengan penggunaan media kartu bilangan dapat membantu murid untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada. Depdikbud.  
2003. *Penilaian Belajar Siswa SD*. Jakarta: Depdikbud
- Asra, dkk (2008). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Dirjen dikti Depdiknas Jakarta.
- Badrujaman, A. Dan Hidayat, R. (2009). *Cara Mudah Melakukan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Trans Info Media.
- Djamarah, S.B., dan Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hermansyah, Y., Hasanudin, H., Nurishlah, L., & Nursholihah, S. (2022). *Application of Religious Tolerance Character Through Civics Learning at Madrasah*

- Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 411-421. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802622>
- Hermansyah, Y., Nurishlah, L., & Syahidah, R. N. (2021, December). THE CHARACTER OF SOCIAL CARE IN CITIZENSHIP EDUCATION (PKn) LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS. In *International Conference on Health Science, Green Economics, Educational Review and Technology* (Vol. 3, pp. 481-490).
- Mulyani, A., Nurishlah, L., & Br. Tarigan, L. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 561-568. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Mulyani, A., Yudiyanto, M., & Sabirin, A. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 1006-1018. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10806809>
- Nurishlah, L., Subiyono, S., & Hasanah, I. (2022). Implementasi Disiplin Positif di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 643-655. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10806745>
- Nurishlah, L., Subiyono, S., & Safitri, S. (2023). The Urgency of Role Playing Models in Improving the Character of Speech Manners at P5 Activities in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 814-822. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10806803>
- Subiyono, S., Mulyani, A., Nurishlah, L., & Damayanti, G. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Cinta Damai di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 801-807. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/IIWP/article/view/8945>
- Yudiyanto, M., Mulyani, A., & Kusnadi, R. (2022). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Bersahabat dan Komunikatif di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 824-832. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10806771>
- Yudiyanto, M., Samadi, M., & Amaliya, M. (2023). Implementation of Reading Characters in BTQ Learning in Elementary. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 784-791. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10806785>
- Yudiyanto, M., Hani, U., Ramdani, P., & Nurcahyati, S. (2023). Development of Religious Character in the Learning of Moral Creed in Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 733-741. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10806797>
- Yudiyanto, M., Anwar, S., Hidayat, Y., Arifin, Z., Firdaus, M. R., Ramdani, A., ... & Dini, A. (2024). *PEMBANGUNAN MENTAL PENDIDIK BERBASIS KESADARAN DIRI*. CV. Intake Pustaka.
- Yudiyanto, M. (2021). Revitalisasi Peran Ektrakurikuler Keagamaan di Sekolah (Vol. 1). *Rinda Fauzian*.
- Yudiyanto, M., & Soidin, D. (2023). Penerapan Permainan Gebrakan Dengan Kartu Bilangan Bulat Sebagai Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika. *MURABBI*, 2(1), 8-16.
- Yudiyanto, M., & Fauzian, R. (2021). Motivasi Mengikuti Ektrakurikuler Keagamaan Hubungannya Dengan Akhlak Dan Prestasi Siswa. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 3(1), 38-53.