

## **PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD TERHADAP KONSEP PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI MEDIA PERMAINAN KARTU MATEMATIKA**

Amanda Chindy Rizki Sukronia<sup>1</sup>, Yohamintin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD, FIP, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

<sup>1</sup>mandachindy@gmail.com, <sup>2</sup>yohamintin@dsn.ubharajaya.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to explore the effectiveness of using mathematical card game media in improving the understanding of addition and subtraction concepts in grade III elementary school students. The method used is a systematic literature review of various studies related to the use of mathematical card media in basic mathematics learning. Data sources in this study are in the form of articles, theses, books, and also scientific papers that are analyzed based on the objectives that have been formulated. The results of the study indicate that mathematical card game media can significantly increase students' involvement, motivation, and understanding of mathematical concepts, as well as develop social skills such as cooperation and communication. However, there are challenges such as the potential for students to focus too much on the game aspect so that the main learning objectives are neglected, as well as differences in students' abilities in understanding the rules of the game. In conclusion, mathematical card game media is an effective learning tool to improve mathematics learning outcomes, especially in addition and subtraction operations, with the note that good management and adequate teacher training are needed to maximize its benefits.*

*Keywords: math card games, concept understanding, addition, subtraction, elementary school students*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media permainan kartu matematika dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III SD. Metode yang digunakan adalah systematic literature review terhadap berbagai penelitian terkait penggunaan media kartu matematika dalam pembelajaran matematika dasar. Sumber data dalam penelitian ini berwujud artikel, skripsi, buku, dan juga karya tulis ilmiah yang dianalisis berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media permainan kartu matematika dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Namun, terdapat tantangan seperti potensi siswa terlalu fokus pada aspek permainan sehingga tujuan pembelajaran utama terabaikan, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami aturan permainan. Kesimpulannya, media permainan kartu matematika merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil

belajar matematika, khususnya dalam operasi penjumlahan dan pengurangan, dengan catatan pengelolaan yang baik dan pelatihan guru yang memadai diperlukan untuk memaksimalkan manfaatnya.

Kata Kunci: permainan kartu matematika, pemahaman konsep, penjumlahan, pengurangan, siswa SD

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan landasan terbaik dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan mampu menghadapi tantangan zaman yang terus berubah. Dalam proses pendidikan, terbentuklah landasan yang baik bagi terbentuknya sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global. (Wahyuni & Suyoto, 2024) Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam UUD 1945 alinea IV. Tujuan pendidikan disusun dalam jenjang-jenjang, yaitu (a) tujuan pendidikan nasional; (b) tujuan kelembagaan; (c) tujuan kurikuler, dan (d) tujuan pembelajaran (instruksional). (Rohani et al., 2021)

Salah satu pilar terpenting dalam proses akademik siswa, terutama dalam matematika, adalah pendidikan dasar. Salah satu tujuan pendidikan matematika menurut "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016" adalah untuk

meningkatkan keterampilan berpikir logis dan analitis, yang mencakup pemahaman dasar operasi matematika seperti penjumlahan dan pengurangan. Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena membantu orang belajar berpikir kritis dan sistematis sehingga mereka dapat memecahkan masalah-masalah kontemporer. (Setiani et al., 2024)

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika adalah anggapan sebagian besar siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang rumit dan membosankan, sehingga sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai momok yang harus dihindari. (Setiani et al., 2024) Memang dalam realitas pembelajaran matematika, kita dihadapkan pada rendahnya prestasi belajar matematika, khususnya di sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa sebagian besar

siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan berdasarkan Program for International Student Assessment (PISA), sebagaimana dinyatakan dalam hasil studi PISA tahun 2015 yang menyebutkan bahwa Indonesia berada pada posisi 69 dari 76 negara dengan rata-rata literasi matematika Indonesia sebesar 3896, yang menunjukkan bahwa literasi matematika siswa Indonesia sesuai dengan kajian internasional masih belum dapat diterima. (Aristiantika et al., 2024)

Pembelajaran matematika harus disampaikan dengan metode yang interaktif dan kontekstual agar siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam. Pembelajaran matematika yang interaktif dan kontekstual sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara mendalam. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Harapannya, siswa kelas III SD mampu menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dengan baik, namun dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam

memahami operasi penjumlahan dan pengurangan, terutama ketika hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal tanpa aktivitas yang menarik. Kesenjangan antara harapan dan kenyataan ini menjadi tantangan serius yang dapat berdampak pada perkembangan akademis siswa, terutama dalam membangun fondasi matematika yang kuat.

Permainan kartu telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membuat mereka lebih aktif dalam memahami konsep. Penelitian ini penting karena dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Dalam dunia pendidikan, berbagai metode inovatif telah dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman matematika bagi siswa sekolah dasar, dan salah satunya adalah pendekatan berbasis permainan. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1970), anak-anak belajar lebih efektif melalui eksplorasi dan interaksi dengan objek nyata, sehingga permainan kartu matematika

dapat menjadi alat pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif mereka.

Permainan kartu matematika bukan sekadar hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan metode konvensional yang sering kali monoton, penggunaan permainan kartu memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam memahami konsep melalui interaksi dan pemecahan masalah secara langsung. Berdasarkan penelitian oleh Kamii dan DeClark (1985), permainan berbasis matematika dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logis, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan dasar. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan, permainan kartu matematika juga mendorong mereka untuk berpikir strategis dan mengembangkan keterampilan sosial. Dalam permainan ini, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, baik dalam bentuk permainan individu maupun kelompok, sehingga memperkaya pengalaman belajar

mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Ramdani et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan media permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Di era pendidikan abad ke-21, pendekatan pembelajaran yang inovatif semakin diperlukan untuk menjawab tantangan dalam pendidikan matematika dasar. Implementasi permainan kartu matematika memberikan alternatif pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan latihan soal tradisional. Selain itu, metode ini lebih sesuai dengan karakteristik belajar siswa SD yang cenderung lebih menyukai aktivitas yang melibatkan unsur permainan dan eksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana permainan kartu dapat meningkatkan pemahaman siswa, serta memberikan panduan bagi guru dalam mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode systematic literature review (SLR) digunakan untuk mendapatkan

gambaran serta data mengenai variabel yang diteliti secara eksplisit, terstruktur, dan dapat dipertanggungjawabkan. Yakni melakukan kajian terhadap berbagai karya referensi dan penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan. Studi literatur adalah ringkasan lengkap dari penelitian yang sudah ada tentang suatu topik tertentu. Tujuannya adalah menunjukkan kepada pembaca apa yang sudah diketahui dan apa yang masih belum diketahui mengenai topik tersebut. Studi literatur juga bertujuan memberikan dasar untuk ide baru atau mendorong penelitian lebih lanjut, yang merupakan tujuan dari studi aktual yang dilampirkan. (Rahmawati et al., 2024) Metode ini bertujuan untuk memperoleh landasan teori yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti melalui telaah terhadap buku-buku atau sumber-sumber lain. Tujuan utamanya adalah menemukan pembahasan yang lebih mendalam mengenai suatu topik atau isu yang sesuai dengan topik yang dibahas dalam artikel.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari karya tulis ilmiah, seperti artikel jurnal, buku-buku, catatan, dan berbagai laporan yang relevan

dengan masalah yang akan diselesaikan. Kajian literatur dilaksanakan dengan tahapan 1) Klasifikasi dan Penentuan pendekatan, 2) pencarian artikel, 3) Penyeleksian artikel, 4) analisis dan interpretasi data, 5) draf artikel, dan 6) diseminasi hasil. Pada tahap awal ditentukan fokus kajian pada tema Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di SD meliputi tiga hal, yaitu implementasi, implikasinya dan evaluasi. (Miftahuddin et al., 2025)

Dalam proses implementasi, pencarian artikel dilakukan melalui berbagai sumber seperti Google Scholar dan Publish and Perish, yang menghasilkan 25 artikel awal. Artikel-artikel ini kemudian disaring berdasarkan kriteria tahun terbit dan indeksasi. Setelah proses penyaringan dan seleksi, diperoleh 10 artikel yang digunakan sebagai bahan kajian literatur. Artikel-artikel terpilih ini dianalisis lebih lanjut, dan datanya diinterpretasikan untuk mendapatkan gambaran serta kesimpulan mengenai tema yang dibahas.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Analisis Efektif media permainan kartu matematika dalam**

**pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.**

**Tabel 1 Analisis Efektivitas Penggunaan Kartu Matematika Terhadap materi Penjumlahan dan Penguran.**

| Penulis                          | Judul Artikel   | Metode | Efektifitas  |
|----------------------------------|---|--------|--|
| (Wulan dari et al., 2020)        | Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika   | PTK    | KARTIKA (kartu matematika) menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi siswa.   |
| Yurmina<br>Yurmina et.al<br>2018 | MENINGKATKAN PTK MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN AN MEDIA KARTU BILANGAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 18 KAMPUNG PANSUR | PTK    | Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.   |
| (Benu et al., 2025)              | PEMBERDAYAAN PKM KOMUNITAS BELAJAR 'SETITIK CAHAYA GENZ' MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA  | PKM    | <b>Meningkatkan pemahaman konsep operasi bilangan cacah,</b> termasuk penjumlahan dan pengurangan, dengan peningkatan nilai rata-rata pretest ke posttest yang signifikan (dari 51,9 |

|                                |  |                            |   |
|--------------------------------|--|----------------------------|---|
| (Andika M. Faris et al., 2024) | Pengembangan Media Pembelajaran Math Card (Kartu Matematika) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Eksponen, SPLDV, Aritmatika    | ADDIE                      | menjadi 86,6). Media kartu matematika juga berperan dalam meningkatkan karakter dan kemandirian siswa dalam belajar.                                    |
| (Fauziah et al., 2019)         | PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DAN SELF EFFICACY SISWA. | Eksperimen                 | Permainan kartu matematika membantu siswa dalam mengingat, memahami, dan menggunakan konsep matematika dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan. |
| (Andika M. Faris et al., 2024) | Perancangan Permainan Kartu Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Siswa Kelas 1-5                        | Kuantitatif dan Kualitatif | Permainan ini efektif meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa.                                |
| (Diana et al., 2016)           | Penggunaan permainan kartu soal untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sd negeri jaranan.                                | PTK                        | penggunaan permainan kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas III  |

Tabel di atas menyajikan informasi mengenai berbagai

penelitian sebelumnya yang menggunakan metode-metode seperti PTK, PKM, penelitian kuantitatif eksperimen, dan studi literatur, yang berfokus pada pemahaman siswa kelas 3 SD terhadap materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media kartu matematika. Melalui tabel ini, pembaca dapat melihat bagaimana beragam pendekatan penelitian telah diterapkan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan kartu matematika dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana media kartu matematika dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, tabel tersebut juga mencakup beberapa aspek keefektifan media kartu, seperti peningkatan hasil belajar, motivasi siswa, kemampuan penalaran, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mencakup berbagai dimensi tersebut, tabel ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu matematika tidak hanya berfokus pada satu aspek pembelajaran, tetapi juga memberikan

kontribusi positif dalam pengembangan kemampuan kognitif dan afektif siswa. Ini menegaskan bahwa media kartu matematika dapat menjadi alat multifungsi yang mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, informasi yang disajikan dalam tabel ini memiliki nilai signifikan bagi para pendidik dan peneliti yang ingin mendalami dampak penggunaan media kartu matematika dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan di kelas 3 SD. Beragam penelitian yang tercantum memberikan landasan kuat untuk merancang intervensi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Hal ini sangat penting mengingat keterlibatan siswa dalam proses belajar sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan. Dengan pendekatan yang inovatif seperti penggunaan kartu matematika, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan temuan-temuan dari penelitian ini, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih holistik dan terintegrasi,

yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung, di mana setiap siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran matematika secara keseluruhan dapat ditingkatkan, memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi perkembangan akademis dan kognitif siswa di masa depan.

## 2. Implikasi Pemanfaatan Media Permainan Matematika dalam Pemahaman Konsep Pengurangan dan Penjumlahan Siswa kelas 3 SD.

**Tabel 2.** implikasi positif dan negatif dari penggunaan media permainan kartu matematika

| Aspek              | Implikasi Positif  | Implikasi Negatif  |
|--------------------|--|--|
| Keterlibatan siswa | Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar melalui permainan. | Siswa bisa terlalu fokus pada permainan, sehingga kurang memperhatikan |

|                           |  |  |
|---------------------------|--|--|
|                           |  | an penjelasan.   |
| Pemahaman konsep          | Membantu siswa memahami konsep pengurangan dan penjumlahan secara konkret.               | Siswa yang kurang memahami aturan permainan bisa tertinggal dalam pembelajaran.  |
| Pembelajaran menyenangkan | Membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan mengurangi kecemasan terhadap matematika. | Waktu pembelajaran bisa habis untuk bermain, sehingga materi lain terabaikan.    |
| Ket. Sosial               | Melatih kerjasama, komunikasi, dan sportivitas antar siswa dalam kelompok.               | Persaingan dalam permainan bisa memicu konflik atau perasaan tidak nyaman.       |
| Gaya belajar              | Menyesuaikan dengan gaya belajar visual dan kinestetik siswa.                            | Siswa dengan gaya belajar auditori mungkin kurang optimal dalam memahami materi. |

Tabel di atas memberikan gambaran tentang dampak penggunaan media permainan kartu matematika dalam pembelajaran konsep pengurangan dan penjumlahan di kelas 3 SD. Secara positif, permainan kartu dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta membantu siswa memahami konsep matematika secara konkret dan kontekstual. Selain itu, melalui aktivitas bermain bersama, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi.

Namun, terdapat juga beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah risiko siswa menjadi terlalu fokus pada aspek permainan, sehingga tujuan pembelajaran utama menjadi terabaikan. Selain itu, tidak semua siswa dapat langsung memahami aturan permainan, yang dapat menyebabkan ketertinggalan. Persaingan dalam permainan juga berpotensi menimbulkan konflik antar siswa jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu mengatur waktu dengan bijak, memberikan penjelasan yang jelas tentang aturan

permainan, serta memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Dengan demikian, pemanfaatan media permainan kartu matematika dapat memberikan manfaat optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pengurangan dan penjumlahan.

### **3. Evaluasi Pemahaman Siswa Kelas III SD terhadap Konsep Penjumlahan dan Pengurangan melalui Media Permainan Kartu Matematika.**

Penelitian oleh Sari dan timnya pada tahun 2024 di SD Negeri 101660 Bahal menunjukkan bahwa menggunakan media permainan kartu bilangan sangat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III, terutama dalam memahami operasi hitung seperti penjumlahan dan pengurangan. Sebelum penerapan media ini, hanya 16% siswa yang mencapai target, namun setelah menggunakan permainan kartu dalam pembelajaran, angka ketuntasan naik menjadi 92% pada siklus kedua, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. (Nasution, 2024)

Media ini membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam memahami konsep pengurangan dan penjumlahan. Permainan kartu yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 SD dapat membantu mereka memahami konsep matematika secara konkret dan kontekstual.

Implikasi dari penggunaan media permainan kartu matematika di SD juga menunjukkan hasil yang bervariasi. Tabel yang merangkum implikasi positif dan negatif menunjukkan bahwa kartu matematika meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, membantu pengembangan keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi antar siswa, dan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak menakutkan. Namun terdapat tantangan yang perlu diperhatikan seperti, Potensi ketergantungan siswa pada media permainan sehingga kurang fokus pada konsep dasar, Perbedaan kemampuan siswa dalam memahami aturan permainan yang dapat menyebabkan ketimpangan dalam proses belajar dan

Keterbatasan waktu pembelajaran jika terlalu banyak dialokasikan untuk bermain. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian lain yang menunjukkan bahwa meskipun media kartu efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, guru perlu mengelola penggunaan media dengan baik agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. (Setyawan et al., 2023)

Evaluasi terhadap media permainan kartu matematika menunjukkan bahwa kualitas dan tampilan permainan sangat berpengaruh terhadap efektivitas belajar. Media yang menarik dan mudah dipahami bisa membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Namun, efektivitas media permainan kartu juga tergantung pada kualitas desain dan cara penerapannya dalam pembelajaran. Penelitian di SD Negeri 1 Budong-Budong oleh (Arisma & Samad, 2023) menemukan bahwa penerapan media kartu bilangan berwarna pada materi operasi bilangan bulat memberikan peningkatan skor rata-rata dari 35,97 (pretest) menjadi 71,58 (posttest), dengan hasil uji statistik yang signifikan ( $t_{count} > t_{table}$  dan  $p < 0,05$ ) serta Penelitian Malihpeddas (2023) menunjukkan bahwa media

permainan kartu bilangan lebih baik dibandingkan jenis kartu lain dalam membantu pengembangan kemampuan berpikir kritis dan mandiri, yang pada akhirnya mendukung pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep matematika. Jika permainan tidak teratur atau tidak sesuai dengan materi yang diajarkan, bisa membuat siswa bingung dan mengurangi hasil belajar mereka. Pelatihan guru dalam penggunaan media ini juga menjadi faktor penting. Guru yang terlatih dapat mengintegrasikan permainan kartu secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan suasana belajar menjadi lebih dinamis. (Nasution, 2024)

Selain itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan media ini sangat penting agar mereka bisa mengintegrasikan permainan kartu matematika dengan baik dalam proses belajar mengajar. Guru yang sudah terlatih bisa memilih media yang sesuai, mengatur waktu belajar dengan tepat, serta mengevaluasi perkembangan siswa secara lebih efektif. Hal ini sesuai dengan saran dari (Tri Jayani, Feijriah Azzani, and Rachma Kurniasih 2023) yang

menekankan bahwa pelatihan guru dalam penggunaan game edukasi sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik.

Secara keseluruhan, media permainan kartu matematika merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pengurangan dan penjumlahan pada siswa kelas 3 SD. Dengan pendekatan yang tepat dan pengelolaan yang baik, media ini tidak hanya meningkatkan aspek akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan motivasi belajar siswa. Penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan media pembelajaran inovatif dan melakukan evaluasi berkala agar pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

### **E. Kesimpulan**

Media permainan kartu matematika terbukti sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar mengenai penjumlahan dan pengurangan di kalangan siswa kelas III SD. Penggunaan alat ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif,

menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Aktivitas dengan kartu matematika memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan cara yang nyata dan kontekstual, serta meningkatkan kemampuan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Penerapan alat ini juga memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Penggunaan media permainan kartu matematika membawa dampak positif, seperti peningkatan keterlibatan siswa yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara praktis. Selain itu, aktivitas bermain bersama juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Akan tetapi, terdapat beberapa tantangan seperti bahaya siswa terlalu terfokus pada unsur permainan sehingga tujuan pembelajaran utama tidak tercapai, perbedaan dalam pemahaman aturan permainan, dan kemungkinan konflik akibat persaingan. Oleh sebab itu, peran guru menjadi sangat penting dalam mengelola penggunaan alat ini,

mulai dari menjelaskan aturan, mengatur waktu, hingga memastikan setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk ikut serta.

Penilaian terhadap penggunaan media permainan kartu matematika menunjukkan bahwa alat ini sangat efektif dalam meningkatkan capaian belajar matematika siswa, khususnya dalam aspek penjumlahan dan pengurangan. Peningkatan hasil belajar yang tuntas serta rata-rata skor siswa setelah penggunaan media ini menjadi bukti akan keefektifannya. Namun, tingkat efektivitas alat tersebut sangat tergantung pada kualitas desain, metode penerapan, serta pelatihan guru. Guru yang berpengalaman dapat mengintegrasikan permainan kartu secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan suasana belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andika M. Faris, Damar Wisnu Saputro, & Dina Rubiati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Math Card (Kartu Matematika) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Eksponen, SPLDV, Aritmatika. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(4), 172–189.

- <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.176>
- Arisma, H. A., & Samad, M. (2023). *Pengaruh Penerapan Media Kartu Bilangan Berwarna Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Bulat Siswa Kelas III UPTD terpisahkan dari dunia pendidikan . Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat bilangan berwarna yang memiliki d.* 1(3), 26–39.
- Aristiantika, R., Widiono, A., Penyebab, F., & Belajar, K. (2024). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD AL-ISLAM PENGKOL JEPARA.* 7, 14970–14979.
- Benu, R. S. M., Maure, O. P., Ajito, T., Jenahut, K. S., & Liunokas, O. (2025). PEMBERDAYAAN Komunitas Belajar “Setitik Cahaya Genz” Melalui Penggunaan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 137–142. <https://doi.org/10.59632/abdiunisp.v3i1.393>
- Diana, O. :, Bethan, S., & Yogyakarta, U. N. (2016). Penggunaan Permainan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sd Negeri Jarakan the Using of Question Tag Cards To Get the Benefit Tow Ards Learning Math in Sd Negeri Jarakan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 5, 5.
- Fauziah, S. F., Misri, M. A., & Handoko, H. (2019). Pembelajaran matematika menggunakan media kartu matematika untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan self efficacy siswa. *Jurnal IntΣgral*, 10(2), 1–12.
- Miftahuddin, M., Azyan, R., Sholiha, T. B., Alam, R. I. S., & Nazib, F. M. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di SD. *AEJ (Advances in Education Journal)*, 1 (4)416-4, 416–427.
- Nasution, E. (2024). *PERMAINAN MEDIA KARTU BILANGAN DI SD NEGERI 101660 BAHAL KECAMATAN PORTIBI KABUPATEN.* 2(2), 54–65.
- Rahmawati, I. N. I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 7(2), 311–323. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i2.2666>
- Rohani, R., Hadi Saputra, H., & Kholifatur Rosyidah, A. N. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas II Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 17–26. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.393>
- Setiani, N., Wakinah, W., Nurazizah, S., & Andriani, E. (2024). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Mutiara: Multidiciplinary Scientifict Journal*, 2(8), 634–638. <https://doi.org/10.57185/mutiara.v2i8.225>
- Setyawan, S. B., Walid, & Susilo, B. E. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 87–97. <https://doi.org/10.35569/biormati>
-

ka.v9i2.1645

- Wahyuni, N., & Suyoto, S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar siswa dalam memahami Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun (Studi pada Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar). *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 197–201. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.452>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>