

MEDIA KARTU *BRIDGE BERHITUNG (KABITUNG)* PADA MATERI OPERASI BILANGAN CACAH KELAS III SD NEGERI 34 TALANG KELAPA

Desty Eka Damayanty¹, Widya Handayani², Dina Octaria³

Universitas PGRI Palembang¹²³

destiekadamayanty@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran berperan sebagai alat atau bahan yang menyampaikan informasi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang tepat dapat merangsang pemikiran dan motivasi siswa selama proses belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Kartu Bridge Berhitung (KABITUNG) pada materi operasi bilangan cacah kelas III yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas III.A SD Negeri 34 Talang Kelapa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Hasil validasi oleh tiga ahli (media, bahasa, dan materi) menunjukkan rata-rata skor 83,9% (sangat valid), sedangkan uji praktik pada 30 siswa memperoleh skor 85% (praktis). Dengan demikian, Kartu Bridge Berhitung yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran operasi bilangan cacah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Bridge Berhitung, Operasi Bilangan Cacah

ABSTRACT

Learning media serves as a tool or material to deliver information that supports the achievement of learning objectives. Appropriate media can stimulate students' thinking and motivation during the learning process. This study aimed to develop Bridge Counting Cards (KABITUNG) for teaching whole number operations to third-grade students that are valid and practical. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects were students of class III.A at SD Negeri 34 Talang Kelapa. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed for validity and practicality. Validation by three experts (media, language, and content) yielded an average score of 83.9% (very valid), while a practical test with 30 students resulted in 85% (practical). Thus, the developed Bridge Counting Cards are considered valid and practical for use in teaching whole number operations.

Keywords: Learning Media, Bridge Counting Cards, Whole Number Operation

PENDAHULUAN

Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran matematika dirancang secara sistematis dan tepat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Marfu'ah et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa tujuan penguasaan matematika sejak sekolah dasar sangatlah penting. Berdasarkan penelitian Siswondo & Agustina (2021) dikatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat memiliki kemampuan berpikir logis mengenai angka dan pola, menyelesaikan masalah seperti melalui tabel, serta menghargai kegunaan dari matematika. Melalui pembelajaran matematika peserta didik dapat diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses



pembelajaran seperti bertanya dan menyampaikan pendapat yang dapat mengembangkan kemampuan matematis peserta didik tersebut (Gusteti, 2022).

Namun, tantangan yang sering kali dihadapi peserta didik dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah kurang pemahaman konsep karena matematika yang bersifat abstrak sehingga siswa hanya ditekankan untuk menghafal tanpa dikenalkan dengan konsep dasarnya (Farabi et al., 2023). Saat pembelajaran matematika banyak siswa kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan bilangan cacah menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran matematika (Wardani, 2023). Konsep pada materi operasi bilangan cacah mengacu pada penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Oleh karena itu penting bagi siswa untuk memiliki pahamanan konsep ini karena sering kali digunakan dalam kehidupan maupun pembelajaran matematika lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 34 Talang Kelapa pada 15 Oktober 2024, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi operasi bilangan cacah, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada papan tulis dan buku paket guru maupun siswa. Keterbatasan media ini membuat sebagian siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi yang disampaikan. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang belum berjalan secara optimal, dimana masih ada siswa yang belum sepenuhnya memahami konsep operasi bilangan cacah, baik dalam penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk mencapai proses pembelajaran yang maksimal ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada proses pembelajaran, terutama proses pembelajaran matematika yang harus diperhatikan baik dalam segi strategi metode dan media yang akan di sampaikan dalam pembelajaran (Ananda et al., 2024). Saat pembelajaran diperlukan perangkat yang sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai hasil belajar yang di inginkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan media sering kali menjadi kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah (Pertiwi et al., 2023). Sejalan dengan itu menurut (Setyawan et al., 2023) penggunaan media pembelajaran dipercaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membangun semangat belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung terutama pada penggunaan media.

Penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran matematika memiliki kelebihan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, penggunaan media kartu yang fleksibel serta mempermudah pahamanan konsep siswa (Mulyiah et al., 2020). Menurut Nurfitri et al (2022) media kartu juga memiliki kekurangannya yaitu gambar dan ukuran kartu yang terlalu kecil sehingga sulit di artikan oleh indra penglihatan.

Dari beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Wulandari (2019) mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu remi yang dikemas menjadi kartu yang berisi rumus, bentuk dan sifat bangun datar. Penelitian yang juga dilakukan oleh Kiromah (2022) mengembangkan media pembelajaran kartu remi fisika (KAREKA) kartu yang dikembangkan hanya berisi soal dan jawaban tidak memiliki gambar pada pokok bahasan alat-alat optik di SMA, selain itu penelitian yang dilakukan (Irvan et al., 2021) peneliti menyebutkan bahwa media kartu remi yang di hasilkan layak digunakan dari penilaian ahli.

Kartu remi adalah satu set kartu seukuran telapak tangan yang terdiri dari 52 kartu, kartu ini biasanya digunakan untuk keperluan lain seperti sulap dan permainan rumah



papan (Kana et al., 2024). Menurut Septaria & Palmizal (2022) kartu remi atau kartu *bridge* termasuk ke dalam jenis kartu permainan yang merupakan kumpulan potongan kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk bermain mengikuti aturan permaianan.

Berdasarkan permasalahan tersebut dan hasil penelitian sebelumnya, belum ada penelitian yang mengembangkan media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) untuk materi operasi bilangan cacah di SD Negeri 34 Talang Kelapa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Metode R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menganalisis fenomena, tetapi juga untuk merancang, mengembangkan, dan menguji sebuah media pembelajaran yang inovatif. Menurut Nunuk et al. (2019, p. 134), metode penelitian pengembangan merupakan pendekatan yang sistematis untuk menciptakan produk yang sebelumnya telah melalui proses validasi dan pengujian agar memenuhi kriteria kualitas tertentu. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa kartu bridge berhitung (KABITUNG) yang ditujukan untuk membantu siswa memahami materi operasi bilangan cacah, khususnya bagi siswa kelas III.A SD Negeri 34 Talang Kelapa.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, sebuah kerangka kerja pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena struktur yang sistematis memudahkan peneliti untuk mengembangkan produk pembelajaran yang berbasis bukti dan dapat diuji secara ilmiah.

Tahap Analysis merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi potensi masalah serta kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap kemampuan awal siswa dalam operasi bilangan cacah dan mengkaji kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru yang mengampu kelas III.A. Data yang dikumpulkan pada tahap ini menjadi dasar untuk merancang produk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang berlaku.

Tahap Design merupakan tahap perancangan produk pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan kartu bridge berhitung, menentukan konsep visual, mekanisme penggunaan kartu, dan menyusun instrumen penilaian berupa angket untuk menilai respon siswa. Desain media ini memperhatikan aspek keterbacaan, daya tarik visual, dan kesesuaian konten dengan materi operasi bilangan cacah. Selain itu, peneliti menyusun rencana uji validasi kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian produk secara ilmiah.

Tahap Development adalah proses pengembangan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, produk prototipe kartu bridge berhitung dibuat dan diuji terlebih dahulu oleh validator ahli yang terdiri dari guru berpengalaman dan dosen bidang pendidikan matematika. Validasi ini bertujuan untuk menilai kevalidan konten, kesesuaian instrumen, dan kualitas visual media. Berdasarkan masukan dari validator, peneliti



melakukan revisi agar produk memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementation atau implementasi merupakan tahap uji coba produk di kelas. Peneliti melaksanakan implementasi kartu bridge berhitung pada siswa kelas III.A SD Negeri 34 Talang Kelapa yang berjumlah 30 siswa. Selama implementasi, peneliti melakukan pengamatan langsung untuk mengetahui keterlibatan siswa, pemahaman terhadap materi, dan respons terhadap media pembelajaran. Selain itu, siswa diminta untuk mengisi angket yang menilai tingkat kemudahan, daya tarik, dan efektivitas media dalam membantu memahami operasi bilangan cacah. Implementasi ini bertujuan untuk mendapatkan data praktis mengenai penggunaan media di lingkungan belajar nyata.

Tahap Evaluation merupakan tahap analisis data untuk menilai kualitas produk secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan terhadap dua aspek utama, yaitu validitas dan kepraktisan media pembelajaran. Analisis validitas dilakukan menggunakan skala Likert berdasarkan penilaian validator ahli, dengan kriteria kevalidan yang meliputi kelayakan konten, kesesuaian materi, dan kualitas visual media. Sedangkan analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan hasil pengamatan selama implementasi dan respon siswa terhadap angket, yang meliputi kemudahan penggunaan, keterlibatan siswa, dan persepsi terhadap daya tarik media. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk menentukan apakah produk layak digunakan secara luas atau perlu revisi tambahan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan interaksi mereka dengan media pembelajaran secara langsung. Wawancara dilakukan dengan guru kelas III.A dan beberapa siswa terpilih untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran, kesulitan yang dialami siswa, serta persepsi terhadap media yang dikembangkan. Angket disebarluaskan kepada seluruh siswa untuk memperoleh data kuantitatif terkait respons dan tingkat kepuasan terhadap media kartu bridge berhitung. Penggunaan kombinasi teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif dari berbagai sudut pandang, baik dari guru maupun siswa.

Analisis data dilakukan secara sistematis untuk memastikan kesimpulan yang diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Analisis validitas menggunakan skor hasil penilaian validator dengan membandingkan kesesuaian produk terhadap standar konten, tujuan pembelajaran, dan kualitas media. Sedangkan analisis kepraktisan mengacu pada tingkat kemudahan penggunaan media, keterlibatan siswa, dan efektivitas media dalam membantu memahami operasi bilangan cacah. Data angket dianalisis secara deskriptif, sedangkan hasil observasi dianalisis dengan membandingkan aktivitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Secara keseluruhan, prosedur penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah melalui analisis kebutuhan, diikuti dengan perancangan dan pengembangan media berdasarkan hasil analisis. Selanjutnya, produk diuji di kelas melalui implementasi langsung, dan dievaluasi untuk menentukan validitas dan kepraktisannya. Dengan alur yang sistematis ini, penelitian diharapkan menghasilkan media kartu bridge berhitung yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III.A SD Negeri 34 Talang Kelapa dalam materi operasi bilangan cacah.

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengembangkan media kartu bridge berhitung (KABITUNG) sebagai media pembelajaran inovatif bagi siswa kelas III SD N 34 Talang Kelapa. Produk ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang



mendukung proses pembelajaran aktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi operasi bilangan cacah. Dengan pendekatan R&D berbasis ADDIE, penelitian ini menekankan pada validitas produk melalui proses validasi ahli, kepraktisan melalui uji coba di kelas, dan evaluasi berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yaitu media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) untuk mendukung pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi bilangan cacah di kelas III A. Pembuatan media dalam penelitian ini melalui lima tahapan sesuai dengan model yang dikembangkan, khususnya tahapan model ADDIE yakni tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain/rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementasi* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahap *Analysis* (Analisis)

Proses analisis terdiri dari tiga yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi yang dijelaskan sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan

Saat proses pembelajaran tersebut membutuhkan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa melalui penggunaan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat siswa selama pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran yaitu media kartu *bridge* berhitung (kabitung) sebagai solusi. Dari hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran matematika, diperlukan media pembelajaran yang mencakup materi, kebutuhan siswa, dan melibatkan kegiatan yang interaktif untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Analisis Kurikulum

Kurikulum yang di terapkan di sekolah SD Negeri 34 Talang Kelapa yaitu menggunakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka peneliti menggunakan materi operasi bilangan cacah pada penjumlahan, perkalian, pembagian, dan pengurangan.

Analisis Materi

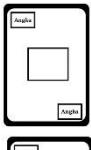
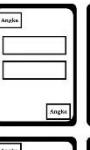
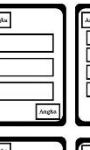
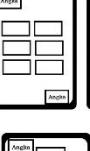
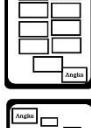
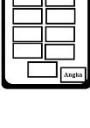
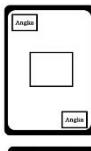
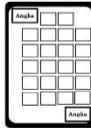
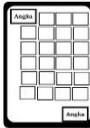
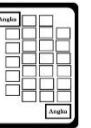
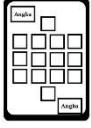
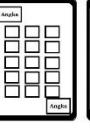
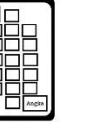
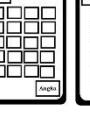
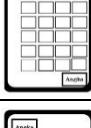
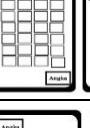
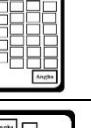
Metari pembelajaran yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta modul dalam rangka mengembangkan media kartu *bridge* berhitung (kabitung) untuk materi operasi bilangan cacah yang akan di terapkan di kelas IIIA.

Tahap *Design* (Rancangan)

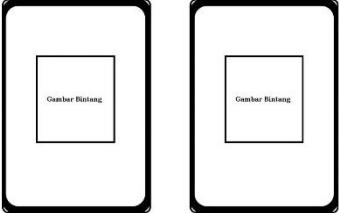
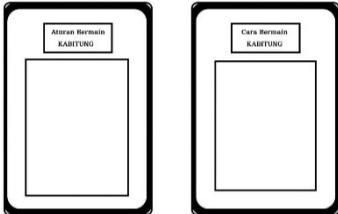
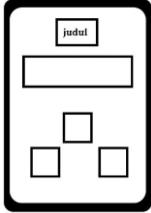
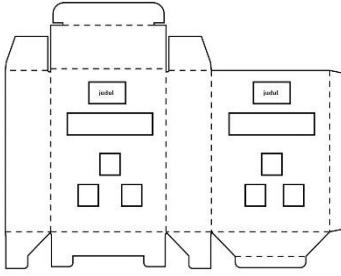
Tahap *design* merupakan tahapan lanjutan dari tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti membuat sebuah rancangan media kartu *bridge* berhitung (kabitung) pada materi operasi bilangan cacah.



Tabel. 1 Storyboard Kartu Bridge Berhitung (Kabitung)

Produk awal	Keterangan
	Bahan media KABITUNG ini adalah menggunakan art paper yang memiliki berat 230gr, kartu ini memiliki ukuran 6x9 cm. Jumlah keseluruhan kartu 54 yakni dengan 4 jenis kartu, dan 2 kartu kesempatan yang bergambar bintang.
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	



Produk awal	Keterangan
	Pada kartu bintang sebagai kartu kesempatan
	Pada kartu cara bermain dan aturan bermain kabitung
	Cover kartu
	Kotak kartu

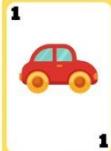
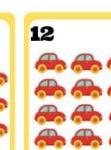
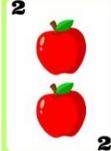
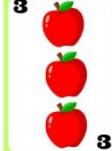
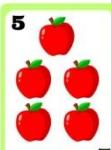
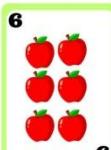
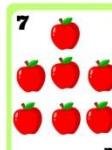
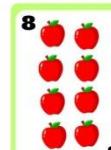
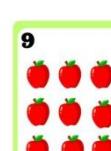
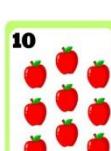
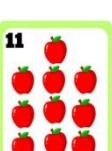
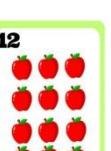
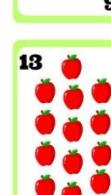
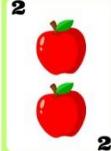
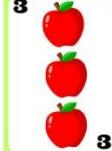
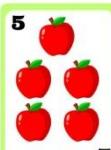
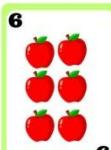
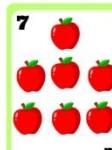
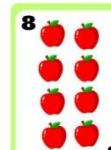
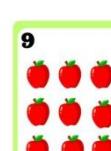
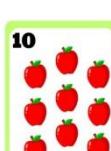
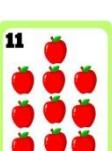
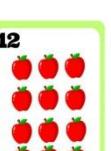
Tahap **Development (Pengembangan)**

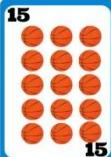
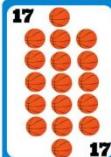
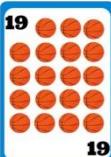
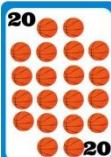
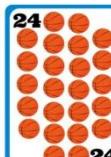
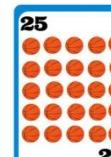
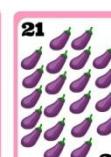
Berikut adalah tahapan pengembangan yang dapat menghasilkan kartu *bridge berhitung* (KABITUNG) pada materi operasi bilangan cacah:

Tampilan Depan Kartu

Peneliti memrancang 4 jenis kartu yakni kartu bergambar kendaraan yang memiliki arti sebagai pengurangan, kartu bergambar buah yang berate pembagian, kartu bergambar sayur sebagai perkalian dan kartubergambar benda sebagai penjumlahan.

Tabel. 2 Kartu Bridge Berhitung (KABITUNG)

Produk	Keterangan
            	KABITUNG ini adalah kartu paper yang memiliki ukuran keseluruhan kartu 54 jenis kartu, dan 2 kartu yang bergambar bintang.
            	Kartu bergambar kendaraan memiliki arti sebagai pengurangan
            	kartu bergambar buah memiliki arti sebagai pembagian

Produk	Keterangan			
 14	 15	 16	 17	kartu bergambar benda memiliki arti sebagai penjumlahan
 18	 19	 20	 21	
 22	 23	 24	 25	
 14	 15	 16	 17	kartu bergambar sayur memiliki arti sebagai perkalian
 18	 19	 20	 21	
 22	 23	 24	 25	

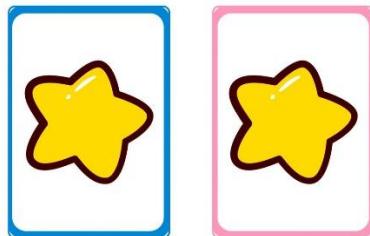
1. Cover Kartu , Berikut tampilan cover kartu pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Tampilan Cover Kartu KABITUNG

2. Kartu Kesempatan

Pada kartu kesempatan ini dirancang dengan gambar bintang, kartu kesempatan memiliki arti sebagai kartu penganti kartu joker pada permainan remi umunya. Pada KABITUNG kartu joker diganti sebagai kartu kesempatan yang bergambar bintang atau kartu yang memiliki nilai yang paling besar dan boleh dikeluarkan jika pemain tidak memiliki kartu lainnya sebagai pasangan untuk menjawab kartu sebelumnya.



Gambar 2 Kartu Kesempatan

3. Kartu Cara Bermain KABITUNG

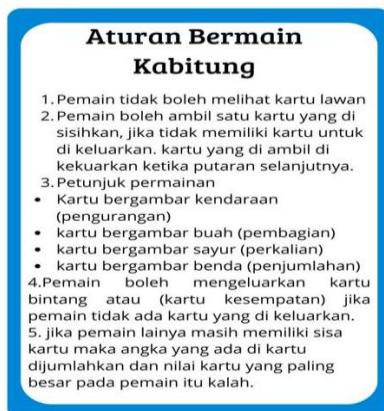
Cara bermain KABITUNG sebagai berikut:



Gambar 3 Kartu Cara Bermain Kabitung

4. Kartu Aturan Bermain KABITUNG

Berikut merupakan kartu aturan bermain KABITUNG.



Gambar 4 Kartu Aturan Bermain Kabitung

5. Kotak Penyimpanan Kartu

Kotak penyimpanan pada media permainan KABITUNG dirancang untuk menjaga kerapian, mempermudah untuk dibawah, serta melindungi kartu dari kerusakan, sehingga media dapat digunakan secara berulang dalam proses pembelajaran. Berikut tampilan kotak penyimpanan kartu KABITUNG Sebagai berikut:



Gambar 5 Kotak Penyimpanan Kartu KABITUNG

Tabel 3 komentar dan saran validator

Komentar dan saran	Produk Sebelum	Produk sesudah
Perbaiki warna pada cetakan kartu pudar	warna cetakan kartu pudar 	Sesudah revisi
gambar pada cover kartu tidak rapi	gambar pada cover kartu tidak rapi 	Sesudah revisi
Perbaiki pada gambar mobil di kartu kurang cocok untuk anak SD, Ganti bahan kertas yang lebih tebal dan Gunakan infokus untuk menampilkan aturan bermain dan cara beriamin kartu.	Sebelum revisi 	

Setelah melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran dengan sesuai komentar dan saran maka hasil dan keputusan dari validator terhadap media pembelajaran kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) pada materi operasi bilangan cacah sebagai berikut: Berdasarkan hasil dari validator bahwa skor rata-rata persentase keseluruhan adalah 83,9% sehingga produk memenuhi kriteria “**Sangat Valid**” karena berada nilai rata 81%-100%. Maka media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) dinyatakan sangat valid untuk diujikan kepada peserta didik.

Tahap *Implementation* (Implentasi)

Setelah media kartu *bridge* berhitung dinyatakan Sangat Valid oleh para ahli, tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media kartu *bridge* berhitung kabitung pada materi operasi bilangan cacah kelas III. Uji coba kepraktisan dilakukan terhadap 30 peserta didik di kelas III.A yang dilakukan di SD Negeri 34 Talang Kelapa. Uji coba ini dilakukan secara tatap muka sesuai dengan prosedur pembelajaran disekolah.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi mengembangkan produk media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) pada materi operasi bilangan cacah kelas III yang dilakukan dan dimulai dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dimana setelah dilakukan beberapa revisi yang telah diikuti dari saran beberapa validator maka peneliti membuat dan menentukan data untuk melihat kevalidan dan kepraktisan dari media kartu *bridge* berhitung (kabitung). Hasil rata-rata dari angket respon peserta didik adalah 85% berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan kriteria kepraktisan media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) pada materi oeprasi bilangan cacah, dengan interval 81%-100% termasuk dalam kategori “sangat Praktis” oleh karena itu hasil persentase nilai kepraktisan media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) yang di kembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi oeprasi bilangan cacah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) pada materi operasi bilangan cacah di SD Negeri 34 Talang Kelapa diketahui bahwa yang dikembangkan dengan model ADDIE memiliki lima tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementasi, Evaluasi*). Model ini merupakan langkah yang sederhana, mudah dipahami dan sistematis. Hal ini juga diperkuat oleh Kurnia et al., (2019) mengatakan model pengembangan ADDIE juga jelas, detail setiap tahapan dan mudah diterapkan dalam produk berupa media.

Adapun hasil dari beberapa tahapan pengembangan media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) peneliti memperoleh hasil validasi media dari validator yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sehingga peneliti akan menghasilkan media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) yang valid. Kevalidan ini mengacu pada ketepatan atau keakuratan suatu alat untuk menjalankan sesuai dengan fungsinya. Validitas atau validan yang memiliki arti sebuah kebenaran dimana sebuah alat itu akan digunakan (Ono, 2020).Validasi terhadap media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) dilakukan oleh tiga orang validator, yang terdiri dari dua dosen dan satu pendidik atau guru. Validator akan menilai melalui alat ukur yang dibuat oleh peneliti berupa angket yang memenuhi aspek materi, aspek media, dan aspek



bahasa. Sejalan dengan itu menurut (Riva'i et al., 2020) angket yang akurat itu jika memenuhi standar penyajian isi, media dan bahasa.

Adapun hasil kevalidan media kartu *bridge* berhitung (kabitung) dinyatakan sangat valid menunjukkan skor rata-rata sebesar 83,9% termasuk kedalam kriteria sangat valid dan media layak digunakan dengan revisi. Peneliti melakukan penyebaran angket pada tahapan *implementasi* media di SD Negeri 34 Talang Kelapa pada kelas III.A yang berjumlah 30 peserta didik.

Tahap implementasi atau uji coba ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan peserta didik, pada tahap uji coba media peserta didik sangat bersemangat belajar materi operasi bilangan cacah dan siswa terlibat secara aktif pada penggunaan media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG), hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penyataan ini juga sesuai dengan menurut Magdalena et al (2021) bahwa pada dasarnya kegiatan pembelajaran itu siswa harus ikut aktif dengan cara mendengarkan, melihat, menulis, merasakan dan berfikir.

Peneliti juga melakukan penyebaran angket pada hari kempat uji coba media kepada seluruh peserta didik kelas III A yang berjumlah 30 peserta didik. Hasil data kepraktisan di lihat dari angket respon siswa yakni menyatakan, media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) sangat praktis dapat dilihat dari rata-rata hasil angket respon siswa 85% termasuk kedalam kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukaan oleh Alti et al (2022, p. 4) penggunaan media pembelajaran akan membangkitkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa mudah memahami materi dan membangun suasana pembelajaran menjadi lebih aktif (Taufiq & Cintya, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) pada materi operasi bilangan cacah kelas III telah terbukti sangat valid dan sangat praktis serta memberikan dampak positif pada peserta didik. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan evaluasi dari para ahli dan respon peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 34 Talang Kelapa pada kelas III mengenai pengembangan media pembelajaran kartu *bridge* berhitung (KABITUNG) pada materi operasi bilangan cacah, dapat ditarik beberapa kesimpulan yang relevan dan berbasis data empiris. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan diuji melalui validasi oleh ahli dan uji coba di kelas, serta dievaluasi dari segi validitas dan kepraktisan penggunaannya oleh siswa.

Hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media kartu *bridge* berhitung yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan rata-rata persentase validasi mencapai 83,9%. Penilaian ini berdasarkan evaluasi oleh para ahli media dan materi yang menilai kelayakan konten, kesesuaian materi dengan kurikulum, kualitas visual media, serta keefektifan media dalam mendukung pemahaman konsep operasi bilangan cacah. Hasil ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran dan dapat dianggap sangat valid untuk digunakan dalam konteks pembelajaran kelas III.



Selain aspek validitas, penelitian ini juga mengevaluasi kepraktisan media melalui uji coba yang melibatkan seluruh siswa kelas III.A, berjumlah 30 peserta didik, dengan menggunakan angket respon siswa. Data angket menunjukkan bahwa rata-rata persentase kepraktisan media mencapai 85%, yang menandakan media ini sangat mudah digunakan, dapat diterima siswa, serta efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran operasi bilangan cacah. Penilaian kepraktisan ini meliputi kemudahan penggunaan kartu oleh siswa, daya tarik visual, serta kemampuan media untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media kartu bridge berhitung terbukti tidak hanya valid secara konten tetapi juga praktis dalam konteks penggunaan nyata di kelas.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu bridge berhitung (KABITUNG) pada materi operasi bilangan cacah untuk siswa kelas III di SD Negeri 34 Talang Kelapa dinyatakan valid dan praktis. Media ini memiliki potensi untuk menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi operasi bilangan cacah dan meningkatkan pemahaman siswa secara aktif. Keberhasilan media ini menunjukkan bahwa pendekatan R&D dengan model ADDIE dapat menjadi metode yang efektif dalam mengembangkan produk pembelajaran inovatif yang berbasis bukti ilmiah.

Sejalan dengan hasil penelitian, beberapa saran dapat diajukan untuk pihak terkait agar pemanfaatan media kartu bridge berhitung dapat lebih optimal. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media KABITUNG sebagai alat bantu pembelajaran dalam materi operasi bilangan cacah. Penggunaan media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan konsep-konsep operasi bilangan cacah secara lebih konkret, menarik, dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses pembelajaran. Guru juga dapat mengintegrasikan media ini ke dalam strategi pembelajaran yang lebih variatif, misalnya dalam kegiatan bermain peran, kuis kelas, atau lomba berhitung, sehingga siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga melalui praktik yang menyenangkan.

Bagi siswa, media kartu bridge berhitung dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar yang efektif untuk memahami konsep operasi bilangan cacah, termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah. Media ini dirancang dengan prinsip keterlibatan aktif, sehingga siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui aktivitas bermain kartu yang terstruktur. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, sehingga belajar matematika menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini memberikan beberapa arahan pengembangan lebih lanjut. Disarankan untuk mengintegrasikan media kartu bridge berhitung ke dalam platform digital atau aplikasi pembelajaran interaktif, sehingga cakupan penggunaan media dapat diperluas, tidak terbatas pada pembelajaran di kelas secara konvensional. Selain itu, pengembangan media pada materi lain di luar operasi bilangan cacah, seperti materi pecahan, pengukuran, atau statistika sederhana, dapat menjadi langkah penting untuk meningkatkan fleksibilitas dan manfaat media bagi berbagai tingkat pendidikan dasar. Peneliti juga dapat melakukan uji lanjutan terhadap efektivitas media dalam konteks yang lebih luas, misalnya di beberapa kelas berbeda atau sekolah lain, untuk memperoleh data generalisasi yang lebih valid dan representatif.



Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran matematika yang inovatif dan berbasis bukti. Media kartu bridge berhitung tidak hanya memenuhi kriteria validitas ilmiah, tetapi juga praktis dan menyenangkan bagi siswa. Implementasi media ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kreatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat pemahaman konsep bilangan cacah secara konkret. Dengan demikian, pengembangan media ini menjadi model pembelajaran yang dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung inovasi pendidikan dasar di Indonesia.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya integrasi antara desain media, validasi ahli, dan uji praktik di kelas dalam setiap pengembangan produk pembelajaran. Setiap tahap ADDIE yang diterapkan memberikan dasar ilmiah yang kuat untuk memastikan media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas pembelajaran, baik dari sisi konten, visual, maupun efektivitas penggunaan. Dengan pendekatan yang sistematis ini, penelitian mampu menghasilkan media pembelajaran yang bukan hanya kreatif dan menarik, tetapi juga terbukti secara empiris mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

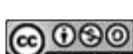
Selain itu, penggunaan media kartu bridge berhitung sebagai media inovatif dapat menjadi strategi untuk mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran matematika, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, kesulitan memahami konsep abstrak, atau keterbatasan media pembelajaran konvensional. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu membangun pemahaman siswa secara mendalam serta menumbuhkan minat terhadap pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian analisis data, penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis R&D dengan model ADDIE dapat dijadikan acuan bagi guru, siswa, dan peneliti dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Media kartu bridge berhitung, sebagai salah satu bentuk inovasi, memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara luas, baik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun dalam kegiatan pembelajaran di rumah. Integrasi media ini dengan teknologi digital juga membuka peluang pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan berbasis teknologi, sehingga siswa dapat belajar secara fleksibel dan menarik.

Dengan demikian, simpulan dan saran penelitian ini tidak hanya menegaskan validitas dan kepraktisan media kartu bridge berhitung, tetapi juga memberikan rekomendasi strategis untuk penerapan dan pengembangan lebih lanjut. Guru diharapkan memanfaatkan media ini secara maksimal dalam pembelajaran kelas III, siswa memperoleh pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan, serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini ke arah digital atau materi pembelajaran lain untuk meningkatkan cakupan manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.



- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika melalui penggunaan game edukasi kartu pintar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 123–138. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3634>
- Bouzy, B., Rimbaud, A., & Ventos, V. (2020). Recursive Monte Carlo search for bridge card play. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG)*, 229–236. <https://doi.org/10.1109/cog47356.2020.9231667>
- Farabi, A. L., Matematika, J., Auza, M., & Qurrotul, U. (2023). Implementasi media kartu remi matematika (Karima) pada materi bangun datar kelas 4 MI Al-Hidayah Tegalan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Gusteti, M. U. L. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di Kurikulum Merdeka. *Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(3), 636–646.
- Irvan, M. F., Agry, F. P., & Habibullah, H. (2021). Pengembangan media kartu remi Pancasila “Rensla” untuk meningkatkan civic literacy siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 13–26. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.259>
- Kana, K., Gayatri, S., Bayu, G., Putra, S., Wahyuning, P., & Purnami, S. (2024). Perancangan souvenir kartu remi “Indonesian Panorama and Culture Series” sebagai media promosi kebudayaan Indonesia di perusahaan abstrak. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.3045>
- Kiromah, A., Prihandono, T., Helmi, M. L., & Laila, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran kartu remi fisika (KAREKA) pada pokok bahasan alat-alat optik di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 120–121. <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i7.2857>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. <https://doi.org/10.35458/jtp.v3i2>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Marfu’ah, S., Zaenuri, Masrukan, & Walid. (2022). Model pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2080>
- Mulyiah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., Sitepu, S. S. W., & Tryana. (2020). Penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas II di SDK Nuabosi. *Journal GEEJ*, 7(2), 780–790. <https://doi.org/10.22202/jl.2022.v8i2.5745>
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurfitri, A., Octaverino, M. I. Y., Aisyi, N. S. R., Iskandar, S., & Rosmana, P. S. (2022). Meningkatkan pengenalan angka melalui media kartu angka terhadap anak sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.24929/alpen.v6i1.112>
- Ono, S. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkfv5i1.167>
- Pertiwi, D., Handayani, W., & Masnunah. (2023). Pengembangan video animasi materi drama pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(September), 119–121.



- Pratami, S. A., & Wiryanto. (2020). Pengembangan media "Travel Game" pada pembelajaran matematika operasi perkalian dan pembagian bilangan pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7, 764–774.
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Fachrudin Dhany, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada materi himpunan kelas. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 106–119. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2277>
- Septaria, P., & Palmizal, A. (2022). Adhe Saputra 66 jurnal cerdas sifa pendidikan ISSN. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 11(2), 66–77. <https://online-journal.unja.ac.id/csp>
- Setyawan, S. B., Walid, & Susilo, B. E. (2023). Implementasi media pembelajaran berbasis kartu terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 87–97. <https://doi.org/10.35569/biomatika.v9i2.164>
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40. <http://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3155>
- Taufiq, K., & Cintya, I. N. (2021). *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5, 11–22.
- Wardani, R. K. (2023). Analisis kesulitan belajar operasi penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas III SD Negeri 02 Gayamsari Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 1(1), 34–43.
- Wulandari, L. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis remi pada materi bangun datar. *JIPM*, 1(1), 19–30.

