

PENGEMBANGAN MEDIA *MATCH NUMBER* PADA MATERI MENGENAL LAMBANG BILANGAN UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**Berliana Ma'ruf¹, Arissona Dia Indah Sari², Iqnatia Alfiansyah³**¹⁻³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, IndonesiaEmail : berlianamaruf@gmail.com , arissona@umg.ac.id , iqnatia@umg.ac.id***Abstrak***

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. (2) mendeskripsikan validitas media *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. (3) mendeskripsikan respon siswa terhadap media *Match Number* pada materi mengenal lambang Bilangan Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 55 Gresik pada semester ganjil. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas I. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa. Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) media *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa kelas I SD yang dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE, (2) hasil kevalidan media pembelajaran *Match Number* dilihat dari hasil validasi tim ahli media yaitu 90,83% dengan kriteria "sangat valid" dan validasi tim ahli materi yaitu 90% dengan kriteria "sangat valid", (3) angket respon siswa mendapatkan nilai persentase sebesar 98,14% dengan kriteria "sangat baik".

Kata kunci : Media, *Match Number*, Lambang Bilangan***Abstract***

This study aims to (1) describe the process of developing Match Number media on the material of recognizing number symbols for grade 1 elementary school students. (2) describe the validity of Match Number media in the material on recognizing number symbols for 1st grade elementary school students. (3)

Article History

Received: Februari 2026

Reviewed: Februari 2026

Published: Februari 2026

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed

under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*describe the students' response to the Match Number media on the material analyzing number symbols*This research is a type of research using the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model. This research was conducted at UPT SD Negeri 55 Gresik in odd semesters. The subjects of this study were 27 students in grade I. Data collection instruments used interview sheets, material expert validation questionnaires, media expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The results of this development research are (1) Match Number media on the material recognizing number symbols for grade I elementary school students which is carried out through the ADDIE model stage, (2) the results of the validity of the Match Number learning media are seen from the validation results of the media expert team, which is 90.83% with the "very valid" criterion, and the validation of the material expert team, which is 90% with the "very valid" criteria, (3) The student response questionnaire received a percentage score of 98.14% with the criterion of "very good".

Keywords : Media, Match Number, Number Symbol

PENDAHULUAN

Sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan dasar anak, terutama pada aspek kognitif seperti pemahaman konsep matematika dasar, khususnya bilangan (Apriyanti et al., 2023). Pada kelas I SD, siswa dituntut menguasai pengenalan lambang bilangan serta memiliki *number sense* hingga bilangan cacah 100, termasuk membaca, menulis, membandingkan, dan melakukan operasi sederhana menggunakan benda konkret (Rutanti et al., 2021; Kemendikbudristek, 2022). Penguasaan ini menjadi fondasi penting bagi keberhasilan pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya.

Namun, praktik pembelajaran di kelas rendah masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan latihan buku teks, yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa usia dini yang berada pada tahap operasional konkret (Aning Rahayu, 2022). Kondisi ini menyebabkan siswa pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan mengaitkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak matematika serta meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa (Sari et al., 2023).

Di sisi lain, guru juga menghadapi keterbatasan dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, padahal guru dituntut memiliki kemampuan profesional dalam merancang dan menggunakan media yang relevan dengan kebutuhan peserta didik (Alfiansyah, 2018). Kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan praktik pembelajaran menunjukkan perlunya

inovasi media yang mendukung pembelajaran visual dan kinestetik bagi siswa usia dini (Hansa Cordelia Tabina et al., 2024).

Hasil wawancara di UPT SDN 55 Gresik menunjukkan masih adanya siswa kelas I yang memiliki pemahaman rendah terhadap materi mengenal lambang bilangan akibat belum digunakannya media pembelajaran yang sesuai. Salah satu solusi yang potensial adalah pengembangan media kartu angka, yang terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep bilangan melalui pendekatan belajar sambil bermain (Balkis et al., 2019). Meski demikian, media interaktif *Match Number* yang mengintegrasikan aktivitas mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan masih jarang dikembangkan. Oleh karena itu, pengembangan media *Match Number* dinilai penting untuk mendukung pembelajaran matematika yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas I SD.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan agar komunikasi belajar berlangsung efektif dan efisien. Media dapat berupa alat, bahan, maupun teknik yang menstimulasi panca indera siswa, membantu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan motivasi, serta mendukung tercapainya pembelajaran yang bermakna (Sardiman et al., 2011; Musfiqon, 2012; Aqib, 2010). Penggunaan media yang tepat dan bervariasi mampu memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa, dan memaksimalkan hasil pembelajaran (Kemp & Dayton, 1985; Daradjat, 2008; Sadiman et al., 2011).

Match Number merupakan media pembelajaran berupa kartu angka yang digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengenali dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Media ini bersifat konkret, visual, dan menarik sehingga memudahkan siswa memahami konsep bilangan melalui aktivitas belajar sambil bermain, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini (Destiani, 2018; Nopalisari, 2016). Keunggulan *Match Number* terletak pada kemampuannya memperjelas materi, meningkatkan minat belajar, mudah digunakan, serta ekonomis, meskipun memiliki keterbatasan karena hanya mengandalkan indera penglihatan dan kurang efektif jika gambar terlalu kompleks (Indriani, 2013; Destiani, 2016).

Lambang bilangan merupakan simbol atau angka yang digunakan untuk merepresentasikan konsep bilangan dalam kegiatan pencacahan dan pengukuran. Karena bilangan bersifat abstrak, lambang bilangan diperlukan untuk mempermudah pemahaman, penulisan, serta pelaksanaan operasi matematika. Kemampuan mengenal lambang bilangan mencakup pemahaman nama, urutan, lambang, dan jumlah, serta menjadi dasar penting bagi penguasaan konsep matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya (Lestari et al., 2014; Gilar et al., 2017; Purwigati, 2016; Irawan et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian **Research and Development (R&D)** yang bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan. Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE**, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025–2026 di UPT SD Negeri 55 Gresik dengan subjek penelitian siswa kelas I yang berjumlah 36 orang. Fokus penelitian ini

terbatas pada pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran, tanpa melaksanakan tes hasil belajar siswa.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan siswa, kurikulum yang digunakan (Kurikulum Merdeka), serta tugas pembelajaran pada materi mengenal lambang bilangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan konkret menjadi kendala utama dalam pembelajaran matematika, sehingga diperlukan pengembangan media *Match Number*. Tahap desain dilakukan dengan merancang media sesuai capaian pembelajaran serta karakteristik siswa kelas I yang bersifat visual dan kinestetik. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media *Match Number* dan validasi oleh ahli media serta ahli materi untuk memperoleh masukan perbaikan. Selanjutnya, pada tahap implementasi dilakukan uji coba media dalam pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan berdasarkan respon guru, sedangkan tahap evaluasi dilakukan melalui revisi akhir berdasarkan hasil validasi dan uji coba guna menghasilkan media yang layak digunakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai permasalahan, kebutuhan, kurikulum, dan tugas pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Match Number* (Sugiyono, 2025). Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara dan lembar angket validasi serta angket respon siswa. Analisis data wawancara dilakukan dengan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Sementara itu, analisis angket validasi menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kevalidan media, dengan kriteria valid minimal berada pada rentang 61%–80% (Ardian et al., 2016; Irawati et al., 2023). Respon siswa dianalisis menggunakan persentase skor untuk mengetahui kualitas media berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan (Dedi et al., 2015).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa kelas I SD. Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi dengan hasil rata-rata penilaian berada pada kategori sangat valid. Selanjutnya, media diuji cobakan kepada 27 siswa kelas I UPT SDN 55 Gresik dan memperoleh respon siswa dengan kategori sangat baik, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan buku paket, sehingga siswa mengalami kesulitan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran khusus yang bersifat konkret dan interaktif. Hasil analisis kebutuhan menegaskan bahwa siswa kelas I memerlukan media visual, menarik, interaktif, mudah digunakan, serta disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Dari analisis kurikulum diketahui bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka, dengan fokus kompetensi Fase A pada pengenalan lambang bilangan 1–20, sehingga media *Match Number* dinilai relevan untuk mendukung capaian pembelajaran. Analisis tugas menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran

perlu difasilitasi melalui kegiatan mencocokkan dan mengelompokkan bilangan yang sesuai dengan tahap operasional konkret siswa.

Pada tahap desain, peneliti merancang media Match Number berupa kartu dan papan permainan dengan memperhatikan ukuran, warna, jenis font, serta bahan yang aman dan tahan lama. Media dirancang menggunakan aplikasi desain grafis dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I.

Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi media sesuai desain awal dan melaksanakan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan rata-rata skor 90,83% untuk ahli media dan 90% untuk ahli materi, keduanya berada pada kategori sangat valid. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator, antara lain penambahan petunjuk penggunaan dan penyangga media agar lebih praktis digunakan.

Tabel Revisi Ahli Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
 <p data-bbox="288 1144 754 1323">Gambar Media belum disertai petunjuk penggunaan media</p>	 <p data-bbox="754 1167 1252 1323">Gambar Media sudah disertai petunjuk penggunaan media</p>
 <p data-bbox="288 1771 754 1874">Gambar Media belum disertai penyangga</p>	 <p data-bbox="754 1771 1252 1874">Gambar Media sudah disertai penyangga</p>

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba media Match Number kepada 27 siswa kelas I. Hasil angket respon siswa menunjukkan skor persentase sebesar 98,14% dengan kategori sangat baik, yang menandakan bahwa media menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami lambang bilangan.

Pada tahap evaluasi, hasil validasi ahli dan respon siswa digunakan sebagai dasar penyempurnaan akhir media. Secara keseluruhan, media Match Number dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi mengenal lambang bilangan di kelas I SD.

PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Match Number

Media Match Number dikembangkan menggunakan model ADDIE. Tahap analisis menunjukkan pembelajaran masih bergantung pada buku tanpa media konkret sehingga siswa kesulitan mengenal lambang bilangan dan kurang termotivasi. Keterbatasan fasilitas IT memperkuat kebutuhan media non-digital yang menarik (Aulia & Hapsari, 2023; Dewi & Lestari, 2024). Tahap desain dilakukan dengan merancang media sesuai karakteristik visual dan kinestetik siswa serta menyusun instrumen validasi. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan dan validasi ahli media serta materi (Suryani, 2021). Media kemudian diimplementasikan pada 27 siswa kelas I dan dievaluasi untuk penyempurnaan produk.

2. Hasil Uji Validitas

Hasil validasi menunjukkan media Match Number sangat layak dengan skor ahli media 90,83% dan ahli materi 90%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Laswardi (2024) serta Lestari (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis pencocokan memiliki tingkat kevalidan tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

3. Hasil Angket Respon Siswa

Respon siswa terhadap media Match Number sangat positif dengan persentase 98,14% (kategori sangat baik). Hasil ini sejalan dengan penelitian Wulandari & Putra (2020) dan Sari & Pramuditya (2021) yang menunjukkan bahwa media kartu dan matching number mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian mengenai pengembangan media Match Number pada materi mengenal lambang bilangan unruk siswa kelas I sekolah dasar maka dapat di simpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media Match Number pada materi mengenal lambang bilangan mengacu pada langkah penelitian menggunakan model ADDIE, dengan tahapan sebagai berikut :

- a. *analysis*

Pada tahap analysis, ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa dukungan media yang memadai. Guru terkendala fasilitas IT dan siswa membutuhkan media konkret yang menarik, aman, serta mampu memotivasi agar proses belajar tidak membosankan. Permasalahan ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran baru, yaitu *Match Number*.

- b. *design*

Tahap design menghasilkan rancangan media yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, termasuk desain tampilan, komponen media, serta pemilihan alat dan bahan yang aman, kuat, dan mudah ditemukan. Selain itu, peneliti merancang instrumen

penilaian berupa lembar validasi ahli dan angket respon siswa untuk menilai kelayakan produk.

c. *development*

Tahap *development* menghasilkan produk nyata sesuai desain yang telah direncanakan. Media kemudian ditinjau oleh dosen pembimbing serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, kualitas tampilan, keamanan bahan, dan keberfungsian media dalam pembelajaran.

d. *Implementation*

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kepada 27 siswa kelas I di UPT SDN 55 Gresik. Uji coba melalui angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai kepraktisan, kemenarikan, dan kemanfaatan media dalam membantu siswa memahami lambang bilangan.

e. *Evaluation*

Tahap terakhir, *evaluation* menghasilkan perbaikan akhir berdasarkan masukan ahli dan respon siswa. Evaluasi dilakukan untuk memastikan media benar-benar valid, layak, dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Hasil uji validasi oleh tim ahli, Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran Match Number pada materi mengenal lambang bilangan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 90,83% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat valid.

3. Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media Match Number menunjukkan respon yang sangat baik. Berdasarkan perhitungan angket yang diisi oleh 27 siswa kelas I, diperoleh persentase sebesar 98,14% dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiansyah, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (Nht) Pada Materi Kerusakan Lingkungan Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 25(1), 26. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v25i1.692>

Aning Rahayu. (2022). Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Angka 1-10 Anak Usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Gembosan Boyolali Aning Rahayu I N F O A R T I K E L. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 1–11.

Apriyanti, E., Asrin, A., & Fauzi, A. (2023). Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1978–1986. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5940>

- Ardian Asyhari Dan Helda Silvia. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu" *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No.1
- Aulia, R. T., & Hapsari, N. (2023). The influence of numbers card media on the ability to recognize symbols of numbers 1–10 group A at Santa Theresia Kalijudan Catholic Kindergarten, Surabaya. *Journal of Family and Consumer Education*, 1(2), 45–52
- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia
- Azikiwe, U. 2007. *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Balkis, R. R., Ika, N., Rakhmawati, S., Pd, S., & Pd, M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Daradjat, Zakiah. 2008. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dedi, K. *Pengembangan Komik Media Matematika Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pengembangan Bilangan Cacah Disekolah Dasar*. Volume 1, no 2.
- Deni Kurniawan. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik dan Penilaian)*, Bandung: Alfabeta.
- Destiani, Siska, *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Citra Darma Lampung Barat*" (UIN Raden Intan, 2018)
- Dewi, S. M., & Lestari, R. (2024). Development of number card media in mathematics learning for elementary school students. *Journal of Instructional and Pedagogical Studies*, 5(1), 12–22
- Endang Mulyatiningsih. (2014). "Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan", (Bandung: Alfabeta).
- Endrasthi, Ratna, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A Di Tk KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)
- Gilar Gandana, Oyon Haki Pratama, Tannie Yulia Yulia Danti, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah". , *Jurnal Agapedia*, 1.1 (2017)

- Handayani, T. (2019). Pengembangan media manipulatif dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 112– 120
- Hansa Cordelia Tabina, M., Isna Mubarak, A., Marinda Sari, I., Aura Nabela, Y., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Indah, A. dan A. (2016). Peningkatan Kemampuan Siswa Pada Materi Lambang Bilangan Dengan Menggunakan Kartu Bilangan di Kelas I SDN 2 Kabalutan.
- Indriani, "Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-5 Pada Anak Tunagrahita Ringan", *JASSI_Anakku*, 12.2 (2013)
- Indriana. (2001). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*, Jakarta: Selemba Media.
- Irawan, Alfiatul Izzati, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah PUZZLE Angka Pada Kelompok A Di Raudhatul Atfal Babussalam, Krian, Sidoarjo", 2018
- Irawati, E. A., Subayani, N. W., & ... (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *BADA'A:Jurnal Ilmiah* , 13(1), 2<http://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/978%0Ahttp://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/download/978/701>
- Islam, S. A. I., Putra, I. N. T., & Paramartha, A. A. G. Y. (2023). Instructional edutainment media "Number Game" based on mobile technology to improve mathematical conceptual understanding. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 135–150.
- Jannah Askhabul. (2024). **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BILANGAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK JENJANG MADRASAH IBTIDAIYAH**
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Med* Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Kusumaningtyas, E., & Pratiwi, D. (2022). Penggunaan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran anak usia dini dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar. *Jurnal Laplace*, 4(1), 34–42.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses BelajarMengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, A. W. (2021). Pengembangan media puzzle berbasis Index Card Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV SDIT Nur-Rohman (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.

- Lestari, Puji, Ria, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta" (UNY, 2014)
- Misyati, Eli, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta" (UNM, 2013)
- Mudhofir. 1993. *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*. Vol. 18, 35-40
- Nopalisari, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di PAUD Teratai Bandar Lampung Tahun 2016", 2016
- Nurhidayati, N., & Wulandari, R. (2020). Pengembangan media puzzle berbasis Make A Match tentang sistem kerangka manusia pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 1122–1132.
- Pratama, F. A., & Fadhilaturrahmi. (2022). Development of an Android-based educational game to improve junior high school students' mathematical numeracy skills. *AI-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 305–318.
- Purwigati, "Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di PAUD Massir Pulpas Kota Karang Kota Bandar Lampung Tahun 2016", 22016
- Putri, A., & Yuliana, R. (2022). Pengembangan media kartu matching pada materi operasi hitung sederhana siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 45–53
- Rahmawati, N., & Dewi, S. (2023). Pengembangan media "Kartu Bicara Angka" untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada siswa kelas I SD. *Jurnal Media Pendidikan*, 5(2), 78–86.
- Rakhmawati, A., & Setyawan, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran puzzle melalui kartu angka untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Theorems*, 3(2), 89–98.
- Rutanti¹, R. A., Suwangsih², E., & Putri³, H. E. (2021). *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI di Purwakarta 2021*
Tersedia pada: <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk> Analisis

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Siswa Kelas I dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Sari, A. D. I., Herman, T., Sopandi, W., Jupri, A., & Subayani, N. W. (2023). Analysis of Needs for the Development of Audiobooks Based on Realistic Mathematics Education for Fourth-Grade Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(1), 91. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i1.13040>
- Sari, M., & Pramuditya, S. (2021). Pengembangan media number matching berbasis kartu bergambar pada materi pengenalan bilangan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 3(1), 23–31.
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough", *Jurnal PAUD Agapedia*, 1.2 (2017)
- Suryani, L. (2021). Penerapan media kartu bilangan pada pembelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 4 Megang Sakti. *Jurnal Matematika dan Sains Edukasi*, 3(1), 56–64
- Wulandari, F. N. (2019). Pengembangan media puzzle berbasis Index Card Match materi peristiwa lahirnya Pancasila untuk siswa kelas V SD (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Wulandari, D., & Putra, P. (2020). Pengembangan media kartu angka interaktif untuk meningkatkan pemahaman bilangan awal siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 165–174.