

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA PADA SISWA KELAS III SDN 213/II LUBUK BERINGIN

Muhammad Asad¹

¹Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Jl. Rang Kayo Hitam, Bungo, Jambi, Indonesia

Email: muhammadasadbitha@gmail.com

Article History

Received: 22-06-2025

Revision: 30-06-2025

Accepted: 02-07-2025

Published: 04-07-2025

Abstract. This study aims to improve the mathematics learning motivation of third-grade students at SDN 213/II Lubuk Beringin through the use of number card media. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. "The subjects of this study were 11 third-grade students. The instruments used in this study were observation sheets, motivation questionnaires, and documentation. The collected data was analyzed using a qualitative and quantitative descriptive approach. The results showed an increase in students' learning motivation after the implementation of number card media, in terms of activeness, enthusiasm, and engagement during the learning process. Therefore, the use of number card media can be considered an effective alternative to enhance students' learning motivation in lower grade elementary school mathematics.

Keywords: Learning Motivation, Mathematics, Number Cards, Instructional Media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin melalui penggunaan media kartu angka. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 11 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket motivasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media kartu angka, baik dari segi keaktifan, antusiasme, maupun keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media kartu angka dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika di kelas rendah SD.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Matematika, Kartu Angka, Media Pembelajaran,

How to Cite: Asad, M. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Kartu Angka pada Siswa Kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 5030-5036. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3554>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan landasan utama dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara menyeluruh. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dasar bertujuan untuk membentuk karakter dan meningkatkan kecerdasan siswa agar siap menghadapi tantangan pembelajaran berikutnya. Salah satu mata pelajaran yang berperan

penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Namun, rendahnya motivasi belajar matematika masih menjadi persoalan yang sering ditemui di sekolah dasar. Hal ini berdampak pada kurangnya partisipasi aktif siswa dan hasil belajar yang kurang optimal. Hasil observasi awal di kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin menunjukkan motivasi belajar matematika siswa tergolong rendah, dengan banyak siswa yang pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru menjadi salah satu faktor penyebabnya.

Menurut Suyanto (2021), pembelajaran matematika efektif harus mampu mengaktifkan siswa dan mengakomodasi kebutuhan belajar anak melalui pendekatan konkret dan interaktif. Sementara itu, Retnawati (2022) menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bermakna untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran yang interaktif, seperti media kartu angka, dapat menjadi alternatif yang efektif karena menggabungkan unsur permainan dan kolaborasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Heinich et al. (2021), media pembelajaran berperan dalam meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Motivasi belajar sendiri didefinisikan oleh Schunk, Pintrich, & Meece (2022) sebagai dorongan internal yang mengarahkan dan mempertahankan perilaku belajar, di mana siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dan mampu menghadapi tantangan belajar.

Dalam pembelajaran matematika, penggunaan pendekatan konkret yang melibatkan aktivitas nyata sangat dianjurkan, sebagaimana dikemukakan oleh Van de Walle, Karp, & Bay-Williams (2020). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin melalui penerapan media kartu angka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin melalui penggunaan media kartu angka. Metode ini dipilih karena bersifat reflektif dan aplikatif, memungkinkan guru sebagai peneliti untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui siklus tindakan yang sistematis. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media kartu angka,

serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket motivasi belajar siswa, dan panduan dokumentasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang, memanfaatkan kartu angka sebagai alat bantu visual dalam memahami konsep matematika.

Tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, mencatat tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Setelah itu, pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil tindakan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan merancang perbaikan untuk siklus selanjutnya, jika diperlukan. Subjek dalam penelitian ini adalah 11 siswa kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin. Teknik pengumpulan data meliputi: (1) observasi langsung terhadap aktivitas siswa di kelas, (2) angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi, dan (3) dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan sebagai data pendukung.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku dan sikap siswa selama pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor angket untuk mengetahui persentase peningkatan motivasi belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus kedua. Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan peningkatan motivasi belajar yang mencakup aspek keaktifan, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Jika terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus ke siklus, maka media kartu angka dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk melihat peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin setelah penerapan media kartu angka. Setiap siklus meliputi kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut, observasi keaktifan siswa, pengisian angket motivasi, serta refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada tahap awal sebelum tindakan (pra-siklus), motivasi belajar siswa tergolong rendah. Hasil angket motivasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% siswa yang tampak aktif dan antusias saat mengikuti pelajaran matematika. Selain itu, hasil observasi guru memperkuat temuan tersebut, di mana banyak siswa terlihat kurang fokus, pasif, dan cenderung enggan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Situasi ini mencerminkan lemahnya dorongan internal siswa untuk belajar serta kurangnya ketertarikan terhadap materi yang disampaikan secara konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa

motivasi belajar yang rendah sering kali ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah penerapan media kartu angka pada siklus pertama, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam motivasi belajar siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa sekitar 65% siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Peningkatan ini juga tercermin dari hasil observasi guru yang mencatat adanya perubahan perilaku siswa, seperti meningkatnya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta keinginan untuk mencoba menyelesaikan soal secara mandiri. Penggunaan media kartu angka ternyata mampu menarik perhatian siswa dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut Heinich et al. (2021), media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, menurut Munifah dan Wulandari (2022), penggunaan media konkret seperti kartu angka juga membantu siswa dalam memahami konsep abstrak secara lebih mudah dan menyenangkan, sehingga berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar mereka.

Pada siklus kedua, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Hasil angket motivasi menunjukkan bahwa sekitar 85% siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi guru juga mencatat bahwa siswa menjadi lebih fokus, aktif bertanya, dan menunjukkan ekspresi positif selama kegiatan belajar, terutama saat menggunakan media kartu angka. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal dan lebih terlibat dalam aktivitas kelompok.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media ini tidak hanya merangsang perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep angka secara konkret dan visual, sehingga mempermudah proses berpikir matematis. Menurut Mayer (2009), pembelajaran yang melibatkan representasi visual mampu meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi. Selain itu, penelitian oleh Hapsari dan Wulandari (2022) menunjukkan bahwa media konkret seperti kartu angka mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena bersifat nyata dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media kartu angka terbukti mampu mendorong motivasi belajar siswa secara berkelanjutan, dari pra-siklus hingga siklus kedua.

Tabel 1. Hasil penelitian tindakan kelas

Tahap	Persentase	Hasil angket	Hasil Observasi guru
Pra Siklus	40%	Mayoritas siswa kurang aktif dan tidak antusias	Siswa kurang fokus, enggan mengikuti pembelajaran, dan partisipasi rendah
Siklus I	65%	Terjadi peningkatan; siswa lebih aktif dan bersemangat	Siswa lebih aktif menjawab, terlibat dalam diskusi dan kegiatan kelompok
Siklus II	90 %	Sebagian besar siswa antusias tinggi dalam pembelajaran	Siswa lebih fokus, senang menggunakan media, berani bertanya, dan menunjukkan kegembiraan

Selain itu, penggunaan media kartu angka menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana yang tidak monoton membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan meminimalkan kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran matematika konvensional. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurul dan Maryani (2021), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara visual dan kontekstual mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media kartu angka memberikan rangsangan visual yang konkret, memudahkan siswa untuk memahami konsep abstrak dalam matematika melalui pendekatan yang lebih nyata dan familiar.

Lebih jauh, penggunaan media ini juga merangsang pembelajaran kolaboratif. Siswa terdorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu saat menyelesaikan tugas yang diberikan menggunakan kartu angka. Kolaborasi semacam ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan komunikasi antar siswa. Penelitian oleh Hidayati dan Yuliati (2020) menyebutkan bahwa media yang mendukung kerja kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial serta rasa tanggung jawab siswa dalam belajar. Selain itu, sikap aktif dan rasa percaya diri siswa selama pembelajaran meningkat secara nyata. Siswa lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan terlibat dalam diskusi kelas. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu angka tidak hanya berperan dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam pengembangan aspek afektif siswa. Schunk, Pintrich, dan Meece (2022) menjelaskan bahwa motivasi belajar erat kaitannya dengan persepsi kompetensi dan kontrol diri siswa terhadap keberhasilan belajar. Ketika siswa merasa mampu dan terlibat secara positif dalam proses belajar, maka motivasi intrinsik mereka akan meningkat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu angka berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin, baik dari segi keaktifan, antusiasme, keterlibatan dalam pembelajaran, hingga penguatan konsep melalui

diskusi dan kerja sama. Efektivitas media ini juga sejalan dengan hasil penelitian Hapsari dan Wulandari (2022) yang menemukan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara simultan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu angka secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas III SDN 213/II Lubuk Beringin. Hal ini terbukti dari peningkatan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran matematika setelah penerapan media tersebut. Media kartu angka memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru untuk lebih aktif menggunakan media pembelajaran yang variatif dan menarik, seperti media kartu angka, agar motivasi belajar matematika siswa dapat terus meningkat. Guru juga perlu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan dan pemanfaatan media pembelajaran kreatif dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran lainnya serta mengkaji pengaruhnya tidak hanya terhadap motivasi, tetapi juga hasil belajar siswa secara lebih mendalam dan menyeluruh

REFERENSI

- Hapsari, F. A., & Wulandari, I. (2022). Pengaruh media pembelajaran konkret terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 123–134. <https://doi.org/10.31227/jpds.v7i2.456>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2021). *Instructional Media and Technologies for Learning* (12th ed.). Pearson Education.
- Hidayati, L., & Yuliati, L. (2020). Pembelajaran berbasis kolaboratif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–52.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Munifah, N., & Wulandari, R. (2022). Pengaruh penggunaan media kartu angka terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–52.
- Nurul, A., & Maryani, I. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 18(3), 210–218.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2022). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (5th ed.). Pearson.
- Van de Walle, J. A., Karp, K. S., & Bay-Williams, J. M. (2020). *Elementary and Middle School Mathematics: Teaching Developmentally* (10th ed.). Pearson.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (10th ed.). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.