

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN KARTU ANGKA DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA BAB
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA ANAK KELAS 1
MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU AMANAH NGRAMPAL**

¹Fatimah Az Zahra, ²Iffah Mukhlisah, ³Sulistyowati

^{1,2,3}Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta

e-mail: 1fazara0201@gmail.com, 2ifamukhlis85@gmail.com,
3suliscan65@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the declining motivation of students due to monotonous learning, where students are busy playing alone and easily bored. The purpose of this study was to determine the implementation of the number card playing method and to determine the increase in motivation when this method is implemented. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using two cycles, each cycle consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. Interviews, questionnaires, and documentation were used. The results of the research in cycle 1 were 47.04 points with a percentage of 78.40%. Then, after cycle 2 was implemented, the average score increased to 54.74 with a percentage of 91.27%. Between cycles 1 and 2 there was an increase of 7.72 points with a percentage of 12.87%. In addition, changes in student behavior were very visible, students began to adapt well, were active, more confident, and dared to answer questions from the teacher. Therefore, it can be concluded that the use of the number card playing method in learning is effective and can increase student learning motivation.

Keywords: Number Cards, Learning Motivation, Mathematics.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya kondisi motivasi siswa yang menurun dikarenakan pembelajaran yang monoton, siswa asyik bermain sendiri dan mudah bosan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi metode bermain kartu angka dan untuk mengetahui peningkatan motivasi ketika di implementasikan metode ini. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas menggunakan 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian pada siklus 1 sebanyak 47,04 poin dengan presentase 78,40%, kemudian setelah dilaksanakan siklus 2, nilai rata-rata meningkat menjadi 54,74 dengan presentase 91,27%, antara siklus 1 dan 2 terjadi peningkatan sebesar 7,72 poin dengan presentase 12,87% selain itu, perubahan perilaku siswa sangat terlihat, siswa mulai beradaptasi dengan baik, aktif, lebih percaya diri dan berani menjawab soal dari guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain kartu angka dalam pembelajaran efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Kartu Angka, Motivasi Belajar, Matematika.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang melibatkan guru dan murid, tanpa adanya guru dan murid pendidikan tidak akan pernah terjadi. Dan Pendidikan juga bisa diartikan sebagai usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu cita-cita dan pelestarian budaya dari satu generasi ke generasi yang lain.

Matematika merupakan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan yang di atur secara logis sehingga matematika ini sangat berhubungan dengan konsep-konsep yang abstrak (Sulistyowati Wahid & Istiyati, n.d, 2025:206). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap pelajaran yang menakutkan dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu pemanfaatan media dalam semua pembelajaran itu perlu, tak terkecuali dalam mata Pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran tidak harus sama pada semua materi, sebab dapat terjadi bahwa suatu media tertentu cocok untuk satu materi tetapi tidak untuk materi yang lain (Adam, 2021:171).

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Yogi Fernando et al., 2024:291). Motivasi belajar bisa meningkat dengan menggunakan media yang interaktif dan menyenangkan. Salah satunya melalui permainan yang bisa mengedukasi, seperti bermain kartu angka. Metode ini sangat menyenangkan dan menarik selain itu metode ini juga memudahkan siswa dalam memahami matematika.

Metode bermain kartu angka adalah bermain dengan menggunakan media yang terbuat dari kardus, kertas asturo yang berbentuk segiempat dan lingkaran yang terdapat tulisan angka/bilangan (Ningsih, 2022:33). Bermain kartu angka adalah metode yang memungkinkan siswa untuk belajar konsep dasar matematika secara langsung melalui aktivitas yang melibatkan penghitungan penjumlahan dan pengurangan. Dalam permainan ini, siswa akan belajar menghitung jumlah kartu yang

muncul serta melakukan operasi matematika dasar, yang dapat meningkatkan keterampilan matematika mereka sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar.

Berdasarkan pengamatan (pra-observasi) awal penelitian di MIT Amanah Ngrampal pada mata pelajaran matematika, khususnya di bab penjumlahan dan pengurangan, kurang lebih sebanyak 50% dari 25 murid terlihat dari pengamatan yang tidak memperhatikan guru. Hal ini dikarenakan beberapa siswa lebih asik bermain sendiri dan suka menyontek teman ketika sedang mengerjakan soal yang diberikan ketika pembelajaran, juga disebabkan kurang menyukai dalam hal berhitung dan pengurangan, disamping rumit juga metode yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga murid kesulitan dalam belajar berhitung dan pengurangan. Dan metode bermain kartu angka ini cocok diterapkan pada pembelajaran matematika dengan harapan adanya peningkatan motivasi belajar pada siswa.

B. Metode Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 MIT Amanah, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) , Berdasarkan model Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggar model penelitian tindakan terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Mukhlisah et al., 2022:19). (1) perencanaan, merencanakan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dan membuat media kartu angka (2) pelaksanaan tindakan, mengimplementasikan metode bermain kartu angka dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan alur yang sudah di rencanakan (3) observasi, mengamati proses pembelajaran berlangsung dan mendiskusikan dengan guru masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung (4) refleksi, melakukan evaluasi terhadap masalah yang ditemukan dan memberikan solusi.

Teknik pengumpulan data menggunakan (1) wawancara, Wawancara merupakan proses komunikasi dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) dan yang diwawancarai (interviewee) (Moleong,

2004:186) (Widi & Mukhlisah, 2023:731). Wawancara dalam sebuah penelitian adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data yaitu interaksi dengan melibatkan antara peneliti dan responden, kepada sekolah dan guru mata pelajaran matematika berguna untuk menggali informasi permasalahan yang ditemukan. Dalam wawancara tersebut ditemukan permasalahan yang nantinya akan mengimplementasikan metode bermain kartu angka (2) angket, instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Ernawati & Dessy, 2021:222).

Salah satu alat yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah kuisioner (angket) berisi tentang pernyataan-pernyataan motivasi belajar yang nantinya diisi oleh responden (3) Dokumentasi merupakan cara untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan lain sebagainya

(Arikunto, 2002:206) (Widi & Mukhlisah, 2023:731). Dokumentasi ini berisi tentang lampiran pernyataan angket, transkrip wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah dan guru kelas, foto-foto kegiatan sebelum dilakukannya metode bermain kartu angka dan setelah dilakukannya metode bermain kartu angka.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif, dari Miles dan Huberman ada 3 yaitu, (1) reduksi data, Suatu bentuk analisis yang mengambil poin-poin penting dari penelitian dan menyaring data yang tidak penting sehingga nantinya dapat disimpulkan dan diverifikasi (2) penyajian data, Menyajikan data yang belum diolah, lalu membuat narasi dengan mengambil poin-poin penting dari data yang belum diolah dan mengelompokkannya, kemudian dapat diverifikasi dan digunakan untuk menarik kesimpulan (3) penarikan kesimpulan, Peninjauan ulang dari hasil catatan data dan evaluasi yang diperoleh dalam penelitian, kemudian menginterpretasikannya untuk memperoleh kesimpulan (Susilawati, 2023:147).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

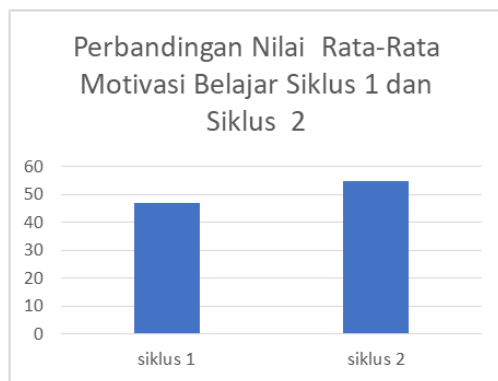
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdapat 4 tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Maka sebelum mengimplementasikan metode bermain kartu angka, perlu mengetahui kondisi siswa pra-siklus terhadap motivasi belajar mereka.

Dari pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada awal penelitian di MIT Amanah Ngrampal pada mata pelajaran matematika, khususnya di bab penjumlahan dan pengurangan, dapat dilihat dari pengamatan sebanyak 50% dari 25 siswa yang tidak memperhatikan guru. Hal ini disebabkan oleh motivasi belajar siswa yang menurun ditandai dengan (1) tidak memperhatikan dan siswa lebih senang bermain sendiri (2) suka menyontek teman ketika sedang mengerjakan soal yang diberikan ketika pembelajaran, juga disebabkan (3) metode yang digunakan oleh guru kurang bervariasi cenderung monoton (4) dan kurang menyukai

dalam hal berhitung dan pengurangan.

Pada siklus 1, setelah mengimplementasikan metode bermain kartu angka, menunjukkan bahwa sebagian siswa antusias dan dapat memahami dengan baik akan tetapi beberapa siswa lainnya cenderung pasif dan masih perlu beradaptasi dengan alur permainannya dan kurang percaya diri, dan nilai rata-rata dari siklus 1 adalah 47,04 dengan presentase 78,40% maka perlu direncanakan pembelajaran siklus 2.

Pada siklus 2, menunjukkan adanya peningkatan yang ditandai dengan perubahan sikap siswa yang mulai percaya diri dan aktif, siswa yang awalnya belum bisa beradaptasi dengan alur bermain kartu angka, bisa beradaptasi dengan baik. Hal ini juga berdasarkan hasil dari wawancara kepala sekolah dan guru kelas menyatakan bahwa metode ini sangat menarik, efektif dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang baik. Dan nilai rata-rata siklus 2 adalah 54,76 dengan presentase 91,27% dapat disimpulkan bahwa siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan.



Gambar 4.3 Perbandingan Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar

Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pembelajaran siklus 1 sebanyak 47,04 poin yaitu dengan presentase 78,40% masuk dalam kategori tinggi, akan tetapi beberapa siswa belum bisa beradaptasi dengan metode ini dan rasa percaya dirinya belum naik. Kemudian dilakukan tindakan selanjutnya yaitu pembelajaran di siklus 2, memperoleh hasil nilai rata-rata sebanyak 54,76 dengan presentase 91,27% masuk dalam kategori sangat tinggi, terjadi perubahan sikap anak yang mulai percaya diri dan aktif bisa beradaptasi dengan metode ini. Antara siklus 1 dan siklus 2 terjadi kenaikan poin sebanyak 7,72 dengan presentase 12,87%, ini menunjukkan hasil yang signifikan.

E. Kesimpulan

Implementasi metode bermain kartu angka ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang terjadi dari siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan motivasi belajar siswa disiklus 1 sebanyak 47,04 poin dengan presentase 78,40% dan siklus 2 sebanyak 54,76 poin dengan presentase 91,27%. Antara siklus 1 dan 2 terjadi kenaikan poin sebanyak 7,72 setara dengan presentase 12,87%, ini menunjukkan hasil yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. (2021). Pemanfaatan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Numerik Pada Siswa Kelas 1 Sdn 8 Tapa Kabupaten Bone Bolango. *Akademika*.
<https://journal.umgo.ac.id/index.php/akademika/article/view/1700>
%0Ahttps://journal.umgo.ac.id/index.php/akademika/article/download/1700/1007
- Ernawati, I., & Dessy, S. (2021). *Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik*

- Psikodrama Dalam Matematika Dengan Konteks Meningkatkan Motivasi Belajar Budaya Berdasarkan Gaya Siswa Kelas VIID Di Smp Negeri Kognitif. Jurnal Ilmiah 11 Yogyakarta Tahun Ajaran Mahasiswa. 4, 140–153.*
2017/2018. 5(2), 220–225.
- Mukhlisah, I., Laili, Q., & Widoyo, Fatuh, A. (2022). *Penerapan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Fikih Bab Sholat Idain Kelas IV MI Sudirman Dukuh Ngargoyoso Karanganyar Tahun 2021/2022 Oleh. 2(1), 17–24.*
- Ningsih, S. (2022). *Pengaruh Bermain Kartu Angka Dan Engklek Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan Pada Anak Usia 5 Tahun Di Tk Sion Tanjung Morawa.*
- Sulistiyowati Wahid, A., & Istiyati, M. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model LAPS Heuristik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD IT AL Qonita Palangka Raya Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya , Indonesia.*
- Susilawati, R. dan M. P. (2023). *Analisis Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Dengan Konteks Budaya Berdasarkan Gaya Kognitif. Jurnal Ilmiah Mahasiswa. 4, 140–153.*
- Widi, N., & Mukhlisah, I. (2023). *Implementasi media pembelajaran audiovisual berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama islam di SD. At Turots : Jurnal Pendidikan Islam. 5(1), 727–736.*
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68.*
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.