

Efektifitas Penggunaan Media Kartu Bilangan Pada Materi Operasi Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Febby Noorlyanna Zhakilla^{1*}
Universitas Media Nusantara Citra¹⁾
Email: febbynoorzha202@gmail.com

Diterima: 12 Oktober 2022. Disetujui: 11 November 2022. Dipublikasikan: 31 Januari 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas menggunakan kartu bilangan pada materi operasi bilangan bulat untuk meningkatkan motivasi belajar di SMP Negeri 1 Purwanegara. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *LAPS- Heuristic*. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa, untuk memperoleh data dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara pemberian tes, wawancara dan angket. Untuk penggunaan subjek pada setiap teknik pengumpulan data akan berbeda-beda dimana untuk pengisian angket menggunakan semua subjek yaitu 64 siswa dan untuk wawancara peneliti menggunakan sebanyak subjek 9 siswa dimana nanti peneliti memilih subjeknya berdasarkan tingkatan tinggi 3 siswa, sedang 3 siswa, dan rendah 3 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus I dan siklus II, dimana setiap siklusnya nanti terdiri dari 2 kali pertemuan. Berdasarkan dari dua siklus tersebut nantinya dilihat bagaimana perkembangan motivasi belajar siswa terhadap materi operasi bilangan bulat pada setiap siklus yang telah dilakukan. Dengan demikian hasil motivasi belajar siswa pada pratindakan hanya 48,18% dengan kriteria tinggi meningkat menjadi 53% I dengan kategori tinggi dan meningkat pada siklus II menjadi 76,23% dengan kategori sangat tinggi.

Kata kunci: Motivasi, Kartu Bilangan, Operasi Bilangan.

ABSTRACT

This study aims to see the effectiveness of using number cards in integer operations to increase learning motivation at SMP Negeri 1 Purwanegara. This type of research is classroom action research (CAR) using the LAPS-Heuristic learning model. The number of subjects in this study were 64 students, to obtain data in this study the researchers collected data by giving tests, interviews and questionnaires. For the use of subjects in each data collection technique will be different where for filling out the questionnaire using all subjects, namely 64 students and for the interview the researcher uses as many as 9 students as subjects where the researcher chooses the subject based on the high level of 3 students, medium 3 students, and low 3 students. This research consists of two cycles, cycle I and cycle II, where each cycle will consist of 2 meetings. Based on the two cycles, it will be seen how the development of students' learning motivation towards the integer operations material in each cycle that has been carried out. Thus the results of students' learning motivation in the pre-action only 48.18% with high criteria increased to 53% I in the high category and increased in the second cycle to 76.23% with a very high category.

Keywords: Motivation, Number Card, Number Operation.

How to Cite: Noorlyanna, F.Z. (2023). *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Bilangan Pada Materi Operasi Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (2), 152-163.

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia memiliki peranan yang sangat penting untuk kemajuan bangsa dan mempersiapkan generasi penerus bangsa. Peningkatan mutu dalam pendidikan merupakan salah satu

hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas manusia di Indonesia secara menyeluruh (Friskilia & Winata, 2018). Hal ini juga seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan bahwa pendidikan digunakan untuk mengembangkan dan membentuk watak bagi peserta didik. Proses pendidikan di Indonesia yang dimana tidak akan lepas dari adanya interaksi antar guru dengan peserta didik yang akan menciptakan kegiatan proses pembelajaran.

Kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik tentunya terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi. Diantaranya seperti motivasi, hubungan baik antara peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan peserta didik lainnya, lingkungan sekitar peserta didik, kecerdasan (terutama pada kemampuan verbal) dan kemampuan guru dalam berinteraksi dengan peserta didik. Beberapa faktor di atas dapat menjadi faktor yang penting dalam kelangsungan proses pembelajaran peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam keberhasilan proses pembelajaran yaitu faktor motivasi (Adiarta et al., 2014). Menurut (Palittin et al., 2019) dikatakan bahwa apabila peserta didik memiliki motivasi dalam proses pembelajaran maka peserta didik akan dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan memaksimalkan kemampuannya dalam mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat mengetahui arti belajar yang sebenarnya. Sebagaimana hal ini juga sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh (Mulyasni, 2016) dalam jurnalnya bahwa dalam pembelajaran apabila peserta didik merasa termotivasi maka mereka akan mengikuti pembelajaran dengan segenap hati dan mengeluarkan kemampuan mereka seefektif mungkin. Jadi motivasi dapat memicu peserta didik dalam mendapatkan hasil belajar yang maksimal sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019). Hal ini juga dikemukakan oleh Menurut Uno (Nasrah, 2020) menyatakan bahwa motivasi itu adalah sebuah dorongan seseorang untuk merubah lebih baik untuk mencapai tujuan.

Di Indonesia motivasi dalam proses pembelajaran matematika masih rendah yang mana sesuai dengan pernyataan Dra. Nurjanah dalam (Suratman et al., 2019) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar peserta didik terhadap matematika masih rendah. Hal ini juga disesuaikan dengan pernyataan menurut (Herawati, 2017) menyatakan bahwa peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, harus menghafalkan rumus, maka tidak dapat dipungkiri bahwa sering ditemui peserta didik yang kurang termotivasi. Hal ini juga sesuai dengan (Annuuru, T. et al., 2017) yang menjelaskan bahwa sebelum adanya suatu tindakan atau perubahan dalam proses pembelajaran matematika, dari pembelajaran yang kurang menarik atau monoton didapatkan hasil bahwa masih rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam melakukan observasi awal dengan mengamati pembelajaran, memberikan angket motivasi dan melakukan wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Purwanegara, menjelaskan bahwa motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran matematika masih rendah khususnya pada materi operasi bilangan bulat. Seperti yang dijelaskan oleh salah satu guru yang mengatakan bahwa ketika peserta didik disajikan materi operasi bilangan bulat mereka akan langsung merasa tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan raut wajah para peserta didik juga seperti menggambarkan kebingungan mereka dalam menyelesaikan soal dalam bentuk materi operasi bilangan bulat. Padahal berbagai usaha sudah dilakukan dalam proses pembelajaran seperti melakukan proses pembelajaran yang detail, sabar, penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran, pemberian contoh, pemberian latihan soal untuk coba dikerjakan siswa, menyediakan waktu untuk tanya jawab dan bahkan pemberian tugas untuk latihan di rumah. Peneliti dalam pembelajaran juga berusaha menggunakan *ice breaking* untuk membawa pembelajaran yang lebih santai dan diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi peserta didik. Namun hal tersebut belum dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun gejala dari kurang adanya motivasi belajar dari peserta didik adalah 1) Peserta didik dalam proses pembelajaran kurang adanya bertanya, 2) Waktu pembelajaran yang terlalu singkat, 3) Peserta didik yang terlalu tegang ketika mengikuti pembelajaran matematika dan 4) Dalam pengerjaan tugas atau latihan yang diberikan guru, peserta didik kebanyakan menyelesaikannya menggunakan *handphone*.

Alternatif dalam perubahan proses pembelajaran, peneliti ingin menerapkan permainan kartu bilangan sebagai media pembelajaran. Kartu bilangan dirancang oleh Dyan Riza Owner dari Germatika Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan ini merupakan media yang sudah melewati uji coba dan penelitian, sehingga media ini dapat dikatakan sebagai benda yang konkrit yang membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi matematika. Media pembelajaran ini berupa kartu bilangan yang diharapkan dapat melihat keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar matematika terutama pada materi operasi bilangan bulat.

Oleh karena itu diharapkan dengan penggunaan media kartu bilangan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi operasi bilangan bulat, dimana motivasi belajar merupakan salah satu pendorong dalam belajar yang dapat ditunjukkan dengan hasil di akhir. Menurut Trisnani (Gea, 2021) menjelaskan bahwa dalam penggunaan media kartu bilangan pada pembelajaran matematika dapat memberikan manfaat kepada siswa yang berupa membantu siswa untuk memahami materi matematika. Maka dari itu, penelitian ini dapat dikatakan efektif jika penggunaan media kartu bilangan pada materi operasi bilangan bulat dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi terhadap peserta didik dengan pencapaian 75% dari jumlah seluruh siswa (Saragih, 2019).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau yang pada umumnya disingkat dengan PTK. Menurut Arikunto (Saragih, 2019) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang dilakukan untuk mencari solusi yang permasalahannya terjadi di dalam kelas dan dialami secara langsung antara guru dan peserta didik. Selain itu, penelitian PTK ini menggunakan bantuan media kartu bilangan dan model *LAPS-Heuristic* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Menurut Arikunto (Mulyati, 2016) tahapan-tahapan yang perlu dilalui dalam 1 siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus pertama peneliti akan melakukan pembelajaran yang belum menggunakan media kartu bilangan dan metode *LAPS-Heuristic* untuk melihat bagaimana motivasinya dan nantinya akan disebarkan angket untuk diisi oleh peserta didik dan untuk siklus kedua siswa akan memperoleh pembelajaran yang menggunakan media kartu bilangan dan diberikan angket, soal tes serta wawancara. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Purwanegara, Kabupaten Banjarnegara. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang secara langsung menerima pembelajaran dari peneliti semasa peneliti melakukan kegiatan PKL di SMP Negeri 1 Purwanegara, adapun kelas yang dipilih adalah sebanyak dua kelas yaitu kelas 7H dan 7C. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan permainan kartu bilangan sebagai alat peraga.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan tes kemampuan. Menurut (Herawati, 2017) teknik pengumpulan dalam bentuk wawancara ini ditujukan kepada 9 siswa yang terpilih menjadi subjek untuk wawancara. Pemilihan subjek ini ditetapkan berdasarkan tingkatannya yaitu tinggi, sedang dan rendah. Selain itu juga pada setiap tingkatannya diwakilkan 3 siswa. Sedangkan pada teknik pengumpulan data berupa tes kemampuan ini dilakukan untuk memperoleh data hasil matematika dan dilakukan setiap akhir tindakan kelas pada tiap siklusnya. Tes kemampuan ini digunakan untuk mengetahui seberapa siswa termotivasi terhadap pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat dan tes ini akan dilakukan sebelum dan sesudah siswa menerima pembelajaran menggunakan permainan kartu bilangan dan proses pembelajaran yang menggunakan model *LAPS-Heuristic*. Tes kemampuan ini diberikan kepada sejumlah subjek yang terpilih yaitu sebanyak 64 siswa kelas 7. Tes kemampuan ini berupa soal uraian yang terdiri dari 5 soal, dimana soal tersebut digunakan untuk melihat apakah mereka termotivasi pada saat proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembantu pembelajaran berupa RPP, LKS, lembar observasi dan angket motivasi.

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik, peneliti akan menggunakan pertanyaan dalam angket sebanyak 25 pertanyaan yang menggunakan *system skala Likert* namun tidak mencantumkan jawaban ragu-ragu dan sistem pemberian angket ini nantinya peneliti akan menggunakan cara pemberian angket sebelum pemberian *treatment* dan setelah pemberian *treatment* menggunakan permainan kartu bilangan bulat pada materi operasi bilangan bulat.

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik, peneliti akan menggunakan angket yang terdiri dari 25 pertanyaan yang akan diberikan kepada sejumlah subjek yaitu 64 siswa yang menjadi perwakilan kelas VII, dimana pada pernyataan tersebut akan diberikan lima tingkatan jawaban, namun pada penelitian ini peneliti ingin memodifikasinya dengan meniadakan jawaban yang berada di tengah karena memiliki arti ganda yang biasanya dapat diartikan bahwa belum dapat memutuskan jawabannya atau bisa memberikan jawaban. Sehingga pada skala likert ini akan terdapat 4 jawaban yang diantaranya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Berdasarkan jumlah pertanyaan dan skor yang ditentukan, maka skor maksimal yang akan dicapai siswa yaitu 100 dan skor minimal 25. Menurut Yonny dkk dalam (Saragih, 2019) menyatakan bahwa untuk menghitung presentase motivasi belajar peserta didik adalah :

$$P_{MS} = \frac{Sk}{\Sigma m} \times 100\%$$

Keterangan:

PMS = Persentase motivasi siswa

Sk = Skor keseluruhan yang diperoleh

Σm = Jumlah skor maksimum

Sedangkan untuk menghitung nilai presentase dari motivasi siswa dapat menggunakan rumus berikut:

$$P_{MS} = \frac{\Sigma \text{Siswa berhasil}}{\Sigma \text{Siswa dalam kelas}} \times 100\%$$

Berdasarkan presentase motivasi siswa di atas maka tersaji tabel seperti di bawah ini:

Tabel 1. *Kriteria Presentase Motivasi Belajar Siswa*

Presentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Menurut Yonny dkk dalam Isnaeni menjelaskan bahwa kriteria untuk ketuntasan individu dalam penelitian ini dengan presentase motivasi belajar siswa meningkat mencapai 70% dan penelitian ini dapat di anggap berhasil apabila 75% siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian dapat mencapai target berdasarkan indikator yang sudah ditetapkan (Saragih, 2019).

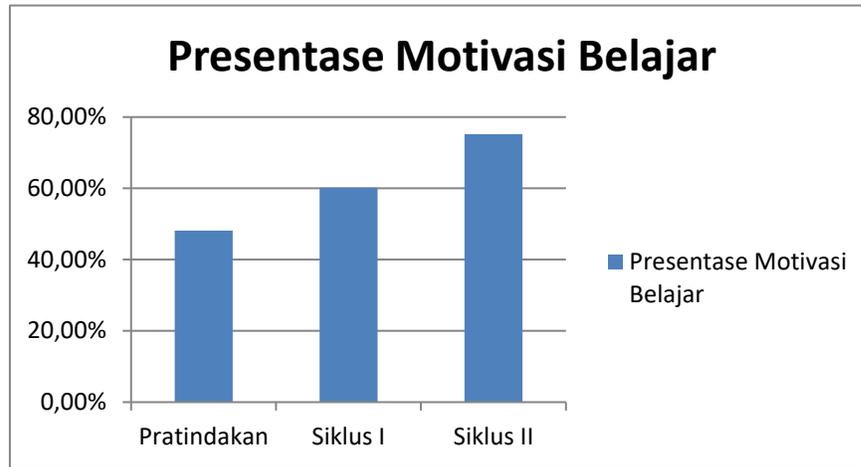
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh bahwa tindakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media kartu bilangan ini pada siswa kelas VII SMPN1 Purwanegara dapat dikatakan telah memenuhi aspek dari indikator yang digunakan sebagai pedoman tindakan yang dilakukan dalam penelitian, indikator yang mencakup dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Dimana faktor motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pada proses pembelajaran dan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar salah satunya adalah lingkungan sekolah ataupun guru baik dari segi pembelajarannya ataupun sarana dan pra-sarana pembelajaran yang digunakan (Slameto, 2015; 66-69).

Seperti yang dikatakan di awal bahwa sebelum adanya tindakan dengan menggunakan kartu bilangan, proses pembelajaran yang dilakukan selama ini pada siswa kelas VII di SMPN 1 Purwanegara pada materi operasi bilangan guru tidak pernah menggunakan media apapun dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran yang terjadi selama ini cenderung monoton dengan hanya menjelaskan materi dengan tanpa menggunakan sarana apapun.

Pada hasil observasi diperoleh hasil sebelum adanya penggunaan media kartu bilangan sebagai media pembelajaran. Disini peneliti mendapatkan hasil presentase yang cukup rendah karena diketahui bahwa siswa dalam proses pembelajaran tidak memiliki semangat belajar, tidak memiliki daya tarik untuk belajar dan bahkan sampai dengan bosan pada pembelajaran yang dilakukan. Presentase yang didapatkan berdasarkan pada hasil observasi dan pemberian angket motivasi di awal ini didapatkan

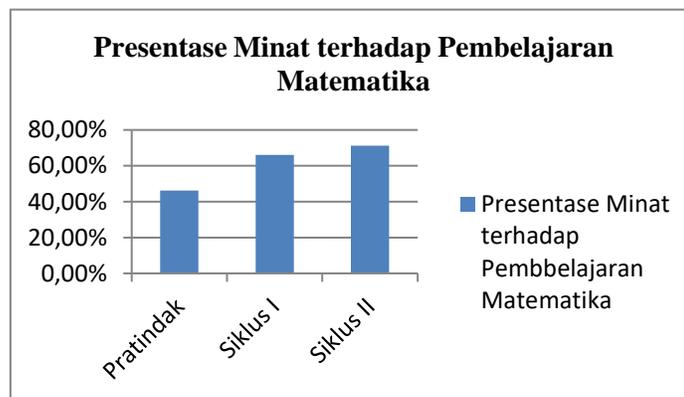
bahwa rata-rata adalah 48,18%. Hal ini dapat dilihat berdasarkan grafik yang sudah dibuat di bawah ini dari pratindakan, tindakan siklus I dan tindakan siklus II.



Gambar 1. Grafik Presentase Motivasi Belajar

Berdasarkan Gambar 1 dapat dijelaskan bahwa setelah adanya tindakan yang dilakukan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan baik pada siklus I yaitu 60,16% dan pada siklus II yaitu 76,23%. Peningkatan ini juga dibuktikan dengan adanya ketercapaian pada indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 75% (Saragih, 2019). Pada penelitian ini adapun indikator yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Minat terhadap pembelajaran matematika



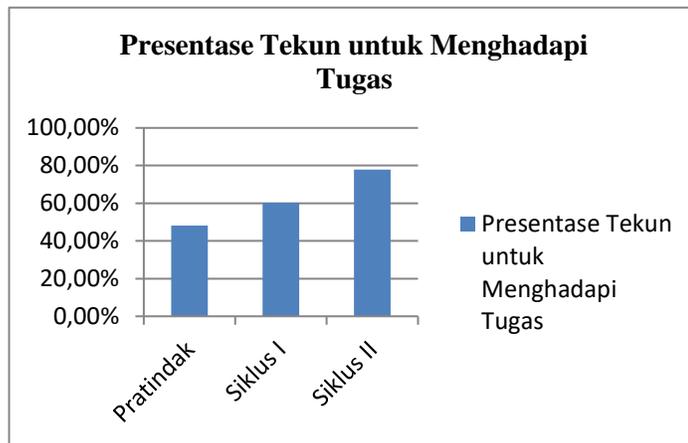
Gambar 2. Grafik Presentase Minat terhadap Pembelajaran Matematika

Terlihat jelas pada Gambar 2 bahwa pada pra-tindak hasil presentase yang didapatkan adalah 46,15%, hal ini masih cukup rendah karena pada pra-tindak ini siswa masih kurang adanya minat terhadap pelajaran matematika, masih malas jika terdapat pelajaran matematika dan tentunya siswa

cepat bosan. Namun mulai ada perubahan dari setiap siklusnya yang dibuktikan dengan hasil presentase setiap siklusnya, dimana pada siklus I presentasinya yaitu 66, 12% dan pada siklus II presentasinya 71,18%.

Pada setiap siklus ini terjadi perubahan-perubahan dimana pada siklus satu yang mulai pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan siswa mulai tertarik dengan pembelajaran matematika dan mulai tertarik dan tidak malas ketika ada pembelajaran matematika. Kemudian pada siklus terakhir atau siklus II ini siswa sangat antusias dan memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran matematika. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan pada motivasi belajar siswa.

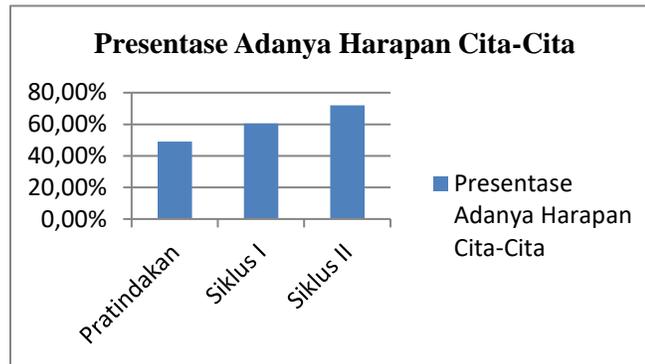
2) Tekun untuk menghadapi tugas



Gambar 3. Grafik Presentase Tekun untuk Menghadapi Tugas

Pada pra-tindak disini dengan presentase awal yaitu 48,20% ini adalah ketika siswa masih malas ketika menghadapi tugas yang diberika guru, dan hanya ada beberapa siswa yang mau mengerjakan. Sedangkan pada siklus I mulai terlihat adanya perubahan yang dapat dilihat berdasarkan hasil presentasinya yaitu 60, 35% dan lebih signifikan lagi adalah hasil dari perubahan pada siklus II dengan presentase 77, 94%, dimana pada siklus kedua ini siswa memiliki minat dan semangat serta tekun untuk menghadapi tugas yang diberikan dan tentunya mengerjakannya dengan semangat.

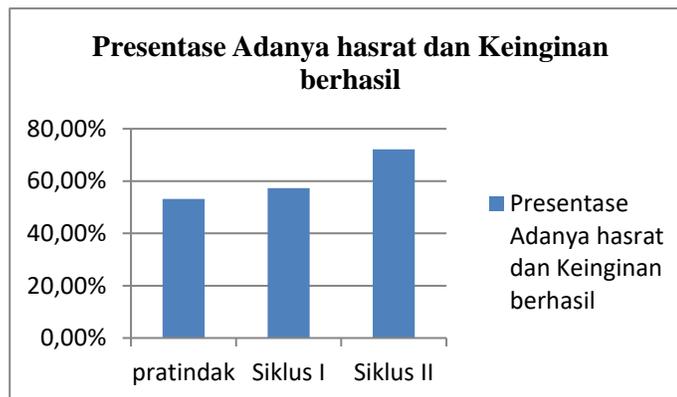
3) Adanya harapan cita-cita



Gambar 4. Grafik Presentase Adanya Harapan Cita-Cita

Pada pratindak, indikator adanya harapan cita-cita ini presentasinya adalah 49,01% dan setelah menggunakan media kartu bilangan ini siswa menjadi memiliki adanya harapan untuk bisa belajar matematika hal ini dibuktikan dengan hasil presentase pada siklus I yaitu 56,55% dan pada siklus II yaitu 72,02%.

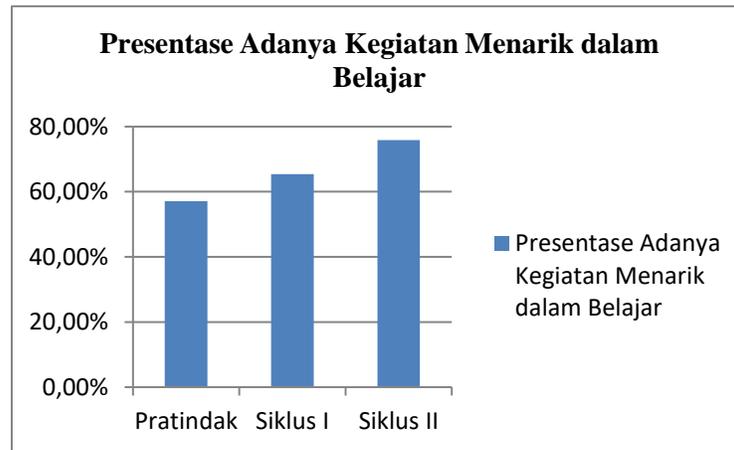
4) Adanya hasrat dan keinginan berhasil



Gambar 5. Grafik Presentase Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yaitu kartu bilangan membuat siswa menjadi bisa memiliki keinginan untuk adanya keberhasilan dalam mengerjakan tugas. Sebelum menggunakan media pembelajaran pada pratindak perolehan presentasinya hanya 53,12%. Tetapi setelah menggunakan media pembelajaran mulai ada peningkatan pada siklus I yaitu 57,26% dan lebih meningkat kembali pada siklus II yaitu 72,15%. Karena pada penggunaan kartu bilangan ini siswa di ajak untuk bermain sambil mengerjakan soal dan pastinya akan meningkatkan rasa keinginan berhasilnya secara alamiah.

5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar



Gambar 6. Grafik Presentase Adanya Kegiatan Menarik dalam Belajar

Pada proses pembelajaran untuk mendapatkan kegiatan yang menarik dalam kelas tentunya perlu di ciptakan sendiri oleh guru pada saat pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada grafik di atas terlihat bahwa pada pratindak hanya memperoleh presentase 57,15% dimana siswa itu kurang adanya ketertarikan dengan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan karena terlalu monoton, Kemudian pada siklus I mulai adanya tindakan yang mana mulai adanya peningkatan presentasinya menjadi 65,45% dan meningkat kembali pada siklus II yaitu 75,85%. Kegiatan pembelajaran menggunakan bantuan media kartu bilangan ini tentunya dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas karena siswa diajak untuk bermain.

Hal ini juga di perkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Mulyasni, 2016), dimana hasil yang diperoleh pada penelitian sebelumnya ini didapatkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya yaitu pada siklus I presentasinya adalah 59,9% dan pada siklus II presentasinya menjadi 71,3%. Dengan demikina penelitian yang lakukan oleh peneliti sekarang ini dapat dilihat bahwa hasil presentase dari penelitian ini mendapatkan keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mulyasni. Dimana untuk hasil presentase yang didapat pada siklus I presentasinya 60,16% sedangkan Mulyasni pada siklus I hanya 59,9%. Pada siklus II presentasinya 76,23% dan milik Mulyasni pada siklus II 71,3%.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika yang menggunakan media kartu bilangan ini mengalami adanya peningkatan. Sehingga hal ini dapat mendukung hipotesis tindakan yang digunakan pada penelitian ini yaitu “Jika menggunakan media kartu

bilangan dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi bilangan bulat di SMPN1 Purwanegara”.

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu media kartu bilangan ini dapat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar matematika terutama pada siswa kelas VII SMPN 1 Purwanegara. “Dengan menggunakan media kartu bilangan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi Operasi Bilangan Bulat di SMP N1 Purwanegara. Peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa. Data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket dan tes kemampuan yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa meningkat dari siklus I sampai siklus II. Motivasi belajar siswa pada Pratindakan hanya 48,18% dengan kriteria tinggi meningkat menjadi 60,16% I dengan kategori tinggi dan meningkat pada siklus II menjadi 76,23% dengan kategori sangat tinggi.

Daftar Pustaka

- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Adiarta, I. G. M., Candiasa, I. M., & Dantes, G. R. (2014). TERHADAP HASIL BELAJAR TIK DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA KELAS VIII Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan , Program Pascasarjana. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Annuuru, T., A., Johan, R., C., & Ali, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Treffinger. *Edutechnologia*, 3(2), 136–144. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/9144>
- Friskilia, O., & Winata, H. (2018). Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 184. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9454>
- Gea, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 078014 Safusi. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 10–17. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.4.1.10-17>
- Herawati, E. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Kelas Ix Smp Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.254>
- Mulyasni. (2016). *361 Permainan Kartu Bilangan, Motivasi Belajar Matematika Mulyasni.*



5(November), 361–367.

- Mulyati, T. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar (Mathematical Problem Solving Ability of Elementary School Students). *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–20.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanti, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Saragih, A. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 213–220. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.457>
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2015. *Metode Mengajar dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>

