

**PERMAINAN KARTU BILANGAN SEBAGAI ALAT PERAGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V SDN 010 UJUNG BATU**

Mulyasni

mulyasni.10@yahoo.co.id

SDN 010 Ujung Batu

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of motivation to learn mathematics student class V SDN 010 Ujung Batu. Goals to be achieved in this research is to improve student learning motivation math class V SDN 010 Ujung Batu through the game card numbers as props carried out for 1 month. This research was conducted in SDN 010 Ujung Batu. Classes that thorough research is a class V with the number of students as many as 30 people. This classroom action research was started in August 2014. This form of research is classroom action research. The research instrument consists of instruments teacher and student activity sheets and achievement test. Based on the results of research and discussion can be concluded that the application of the card game of numbers as props can increase student motivation to learn mathematics in the subject matter of integers class V SDN 010 Ujung Batu, as it is seen in the first cycle of students' motivation by category reached 59.9% pretty good, and increased in the second cycle in which student learning mnotivasi be 71.3% with good category, dnegan this shows the card game as props able to increase students' motivation in learning mathematics

Keywords: *motivation, game card numbers*

PENDAHULUAN

Motivasi merupakan faktor yang mempunyai arti penting bagi seorang anak didik. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Apabila siswa termotivasi maka siswa akan belajar dengan segenap tenaga dan pikirannya semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Elida Prayitno bahwa terjadinya perbedaan reaksi ataupun aktivitas dalam belajar seperti yang digambarkan di atas dapat dijelaskan melalui pembahasan tentang perbedaan motivasi. Oleh karena itu, dalam belajar tidak saja merupakan suatu energi yang menggerakkan siswa untuk belajar, tetapi juga suatu yang

menggerakkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar (Prayitno, 1989).

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, 4) mengkomunikasikan gagasan dengan

simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas 2003).

Dari tujuan pembelajaran matematika tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran matematika dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam menarik suatu kesimpulan, kreatif, mampu menyelesaikan masalah dan mengkomunikasikan gagasan serta menata cara berfikir dan pembentukan keterampilan matematika untuk mengubah tingkah laku siswa.

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai guru kelas V SDN 010 Ujung Batu, motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika masih rendah. Berbagai usaha telah dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di antaranya proses pembelajaran dilakukan tepat waktu, guru menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga sudah mencoba menggunakan media dalam proses pembelajaran tetapi hal tersebut belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Gejala-gejala kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika yang ditemui penulis selama mengajar di kelas V SDN 010 Ujung Batu adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa tidak mau bertanya saat proses pembelajaran.
2. Lebih dari sebagian besar siswa takut ditunjuk ke depan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, bahkan terkesan menghindar
3. Sebagian besar siswa dalam mengerjakan latihan dan tugas yang diberikan guru, hanya mengharapkan bantuan atau contekan dari teman

dekatnya atau teman yang dianggap pintar.

Menyadari pentingnya pelajaran matematika pada jenjang SD maka perlu perhatian yang sungguh-sungguh untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Keberhasilan tidak lepas dari kualitas pengajaran yang diberikan guru. Oleh karena itu, berdasarkan data sebelumnya maka peneliti ingin melakukan alternatif perubahan dan perbaikan terutama dalam proses pembelajaran.

Adapun cara untuk mengatasinya dengan menerapkan permainan kartu bilangan sebagai alat peraga. Alat peraga yang digunakan merupakan benda yang konkrit yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan membuat pelajaran tersebut lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran bisa dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan alat peraga bisa mempercepat proses pembelajaran. Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu bilangan..

Pujiati (2007) mengemukakan bahwa kegunaan permainan kartu bilangan adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam memahami suatu pokok bahasan tertentu dalam pembelajaran matematika. Bentuk permainan kartu bilangan dalam matematika tidak jauh berbeda dengan kartu domino yang ditemui pada kehidupan sehari-hari. Perbedaan utamanya terletak pada kartu-kartunya dan aturan permainannya. Permainan dengan kartu juga dikemukakan oleh Silberman (2002) sebagai pembelajaran kooperatif tipe *index card match* kartu bilangan (mencocokkan kartu indeks) adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Selanjutnya dalam pembelajaran ini membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dijelaskan bahwa permainan dengan kartu bilangan sering diterapkan dalam pembelajaran termasuk matematika, karena pembelajaran ini dapat membuat aktivitas siswa menjadi aktif dalam pembelajaran hingga pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Berdasarkan latar belakang sebelumnya peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Permainan Kartu Bilangan sebagai Alat Peraga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 010 Ujung Batu”

Mc. Donald (dalam Hamalik, 2005) mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Ada tiga elemen penting dari motivasi yaitu:

- a. Bahwa motivasi itu mengamati terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/ *feeling* efeksi seseorang
- c. Motivasi dirangsang karena adanya tujuan.

Hamalik (2005) mengemukakan ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, yaitu: (1) motivasi dipandang sebagai suatu proses. Pengetahuan tentang proses ini akan membantu kita menjelaskan kelakuan yang kita amati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada seseorang; (2) kita menentukan karakter dari proses ini dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah lakunya. Apakah petunjuk-petunjuk dapat dipercaya, dapat dilihat kegunaannya dalam memperkirakan dan menjelaskan tingkah lakunya. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, dengan kata lain hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Karena motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman bahwa dalam kegiatan belajar, peranan motivasi baik intrinsik (dari dalam diri) maupun ekstrinsik sangat diperlukan (Sardiman 2004). Dengan motivasi seseorang dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Anderson dalam Prayitno (1989) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi, dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar menampakkan minat yang besar dan perhatian yang penuh terhadap tugas-tugas belajar. Mereka memusatkan sebanyak mungkin energi fisik maupun psikis terhadap kegiatan, tanpa mengenal perasaan bosan, apalagi menyerah. Winkel dalam Angkowo berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dapat juga disebut faktor situasional. Ada lima faktor situasional, yaitu sebagai berikut.

a. Pribadi Siswa

Faktor yang mencakup hal-hal seperti taraf intelegensi, daya motivasi belajar, kemampuan berbahasa, kecepatan belajar, kadar motivasi belajar, sikap terhadap tugas belajar, motivasi dalam belajar, perasaan dalam belajar, kondisi mental dan fisik. Ini berarti kondisi nyata yang dimiliki siswa mempunyai kuantitas sendiri-sendiri sehingga hasil yang diperolehpun akan berbeda-beda.

b. Pribadi Guru

Faktor ini mencakup hal-hal seperti kepribadian, penghayatan nilai-nilai kehidupan, daya motivasi belajar, motivasi kerja, keahlian dalam penguasaan materi dan penggunaan prosedur didaktik, gaya memimpin, serta kemampuan untuk bekerja sama dengan tenaga kependidikan yang lain.

c. Struktur Jaringan Hubungan Sosial di Sekolah

Faktor ini mencakup hal-hal seperti system sosial, status sosial siswa, interaksi sosial siswa, interaksi sosial antar siswa dan antara guru dengan siswa, serta suasana di dalam kelas.

d. Sekolah sebagai Institusi Pendidikan

Faktor ini mencakup hal-hal seperti disiplin sekolah, pembentukan satuan-satuan kelas, pembagian tugas diantara para guru, penyusunan jadwal pelajaran, penyusunan kurikulum pengajaran dan pengawasan terhadap pelaksanaannya, serta hubungan dengan orang tua.

e. Situasi dan kondisi sekolah dimana siswa berada. Faktor ini mencakup berbagai hal yang muncul di luar dugaan

Bentuk permainan kartu bilangan dalam matematika tidak jauh berbeda dengan kartu domino yang ditemui pada kehidupan sehari-hari. Perbedaan utamanya terletak pada kartu-kartunya dan aturan permainannya. Adapun kegunaan permainan kartu bilangan adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam memahami suatu pokok bahasan tertentu dalam pembelajaran matematika.

Aspek-aspek yang berhubungan metode permainan diantaranya yaitu: pengamatan, menafsir, menerapkan, dan mengkomunikasikan pembelajaran dengan permainan. Karakteristik metode permainan adalah sebagai berikut:

a. Lebih banyak mengaktifkan siswa

b. Banyak menggunakan media/ alat peraga, baik media asli maupun media yang lain.

c. Membutuhkan kreatifitas guru

d. Membutuhkan waktu yang lama

e. Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran

f. Dapat menciptakan pemahaman siswa dan daya ingat siswa tidak akan mudah hilang.

Sobel dan Maletsky (2004) menyatakan bahwa anjuran tentang alat peraga dalam pelajaran matematika dimaksudkan agar siswa dapat mengembangkan pembelajarannya. Alat peraga yang dimaksud adalah alat peraga yang dapat dibuat sendiri oleh guru dalam waktu yang singkat dan mudah belajarnya misalnya kartu bilangan. Metode permainan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode permainan kartu. Metode permainan ini dirancang sebagai permainan berkelompok. Masing-masing anggota kelompok diberi kartu yang bertuliskan bilangan ratusan secara acak. Setelah itu mereka diminta untuk membuat formasi barisan berdasarkan urutan yang dikehendaki, mulai dari yang terkecil atau mulai dari yang terbesar secepat mungkin. Kelompok yang bisa menyusun barisan paling cepat sesuai urutan menjadi pemenang. Demi keleluasaan bermain, sangat disarankan permainan ini dilakukan di luar ruangan. Siswa dalam permainan ini secara tidak langsung juga belajar bekerja sama dalam kelompok dan bagaimana mengembangkan komunikasi yang efektif dalam kelompok mereka.

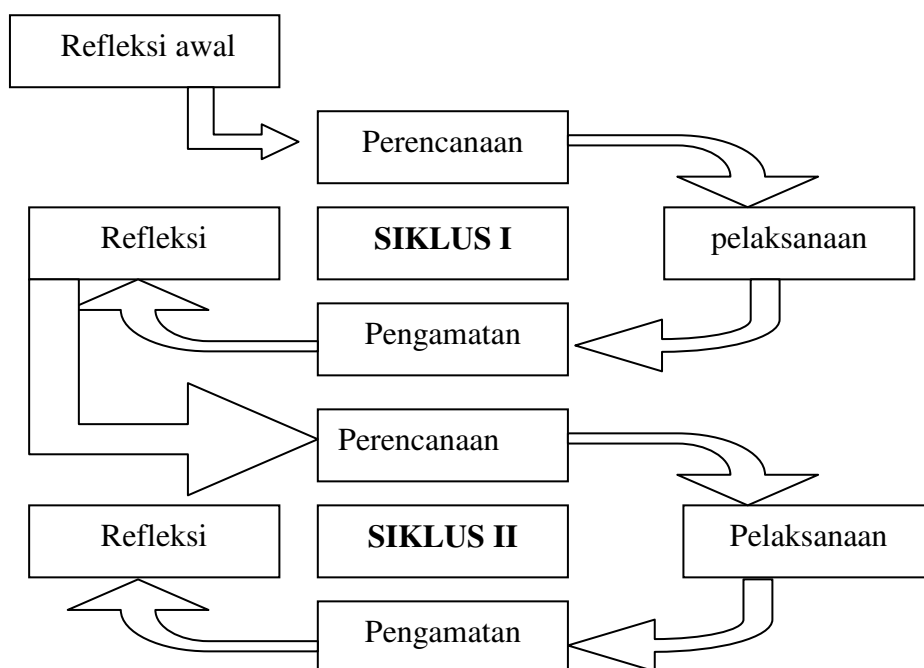
Setiap benda yang dihadirkan dalam pelajaran belum dapat dikatakan alat peraga, sebab mungkin saja benda itu hanya sebagai alat penyampaian ataupun alat pelajaran saja. Papan tulis misalnya hanya sebagai alat menyampaikan karena papan tulis tersebut ditulis, dan melalui tulisan tersebut siswa membantu guru agar proses

belajar siswa lebih efisien. Sudjana (2005) mengemukakan ada enam fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi alat peraga adalah sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, sebagai media dalam menanamkan konsep-konsep matematika dan mempercepat proses belajar mengajar. Siswa tidak bosan ataupun lelah karena penjelasan sudah terfokus pada alat yang diperagakan, memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi di dalam belajar matematika dengan permainan kartu bilangan sebagai alat

peraga mencapai 75% dari jumlah siswa keseluruhan

METODE PENELITIAN

Bentuk dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan., Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 010 Ujung Batu. Jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian sebanyak 30 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan permainan kartu bilangan sebagai alat peraga, PTK ini dilakukan di SDN 010 Ujung Batu. Daur siklus PTK menurut Arikunto (2010) adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian PTK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan motivasi belajar siswa rata-rata siklus I secara umum mengalami peningkatan. Motivasi belajar siswa dianalisis berdasarkan pengamatan melalui lembar observasi. Rata-rata motivasi belajar

siswa pada siklus I dan rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II meningkat. Peningkatan yang terjadi hampir pada semua indikator motivasi yang diamati. Untuk lebih jelasnya rata-rata siklus I dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-rata Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		Skor	%	Skor	%
1	Mengerjakan tugas dengan serius	55	57.29	67	69.8
2	Tidak putus asa dengan prestasi yang didapatnya	64.5	67.19	77	80.2
3	Bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami	58.5	60.94	68.5	71.4
4	Tidak mau mencontek dan meniru pendapat orang lain	57.5	59.9	67	69.8
5	Mengerjakan soal latihan yang sulit	52	54.17	64.5	67.2
6	Mempertahankan pendapatnya kalau sudah yakin.	57.5	59.9	66.5	69.3
Jumlah		345	359.4	410.5	427.6
Rata-rata		57.5	59.9	68.4	71.3
Kriteria		Cukup Baik		Baik	

Dari tabel di atas, dapat dilihat peningkatan-peningkatan indikator pada motivasi belajar siswa, yang mana rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah 59,9% dan pada siklus II menjadi 71,3%. Motivasi belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II meningkat hampir pada setiap indikator yang diamati. Peningkatan yang terjadi karena dalam permainan kartu bilangan sebagai alat peraga, siswa dituntut bukan hanya menyelesaikan tugas secara individu tetapi juga bekerja sama dengan baik dalam kelompok untuk menyelesaikan evaluasi. Siswa harus aktif berdiskusi dengan kelompok. Siswa aktif menyampaikan pendapat dan mempertahankan pendapat yang dianggap benar. Secara umum penerapan permainan kartu bilangan sebagai alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 010 Ujung Batu semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 pada materi pokok Bilangan Bulat.

Selain hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas kelas V SDN 010 Ujung Batu, hasil penelitian ini juga terdapat kelemahan antara lain instrumen penelitian hanya mengukur motivasi belajar siswa secara kognitif. Instrumen ini tentu belum dapat mengukur proses pembelajaran yang

dilakukan siswa untuk mendapatkan proses belajar secara keseluruhan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu bilangan sebagai alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi pokok bilangan bulat kelas V SDN 010 Ujung Batu, sebagaimana hal ini terlihat pada siklus I motivasi belajar siswa mencapai 59,9% dengan kategori cukup baik, dan meningkat pada siklus II dimana motivasi belajar siswa menjadi 71,3% dengan kategori baik, dengan hal ini menunjukkan permainan kartu sebagai alat peraga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

Dengan memperhatikan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan permainan kartu bilangan sebagai berikut.

1. Dalam menerapkan permainan kartu bilangan sebagai alat peraga, guru sebaiknya menggunakan instrumen yang dapat mengukur proses pembelajaran

- yang dilakukan siswa agar mendapatkan proses belajar secara keseluruhan tidak hanya mengukur motivasi belajar siswa secara kognitif.
2. Dalam menerapkan permainan kartu bilangan sebagai alat peraga, guru diharapkan lebih matang dalam perencanaan agar waktu yang digunakan dalam pelaksanaan sesuai dengan perencanaan
 3. Guru lebih merata dalam membimbing siswa sehingga tidak ada kecemburuan sosial dalam bimbingan
 4. Guru mempersiapkan terlebih dahulu kartu yang akan dibagikan pada setiap siswa dalam kelompoknya agar tidak terlihat bingung di depan siswa.
 5. Bagi peneliti lain, penerapan permainan kartu bilangan sebagai alat peraga dapat diterapkan pada materi pokok lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi aksara
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Elida Prayitno. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: P2LPTK
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo