



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 2 Nomor 2, Desember 2019  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 01/12/2019  
 Reviewed : 08/12/2019  
 Accepted : 15/12/2019  
 Published : 28/12/2019

Ana Saragih<sup>1</sup>

## PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BILANGAN DI SEKOLAH DASAR

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Hal ini disebabkan guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa. Guru hanya memberikan penjelasan di papan tulis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media kartu bilangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Tahun Ajaran 2017/2018 yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi, angket, dokumentasi dan teknik tes. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pra tindakan presentase yang diperoleh 55,49% dengan kriteria tinggi, meningkat menjadi 66,97% dengan kriteria tinggi pada siklus I, dan meningkat menjadi 80,37% dengan kriteria sangat tinggi pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu bilangan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan romawi di kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang.

**Kata Kunci:** Motivasi, Matematika, Media Kartu Bilangan

### Abstract

This research is based on the low motivation of student learning in Mathematics subject. This is because teachers have not used learning media that can motivate and activate students. Teacher only gives explanation on the board. This study aims to describe the use of number card media to increase students' motivation in Matematika subjects with roman numerals in grade 4 students State Elementary School 009 Pulau Kecamatan Bangkinang. This study is a classroom action research (CAR) consisting of two cycles. Each cycle consists of two meetings. The subject of this research is the fourth grade students of State Elementary School 009 Pulau Kecamatan Bangkinang academic year 2017/2018 which amounted to 16 students. Data collection techniques used in this study are the techniques of observation, questionnaires, documentation and test techniques. Based on the result of the research, it can be concluded that learning motivation of pratindakan percentage students obtained 55.49% with high criterion, increased to 66.97% with high criteria in cycle I, and increased to 80.37% with very high criteria in cycle II. Thus it can be concluded that by using the media number card can increase students' motivation in mathematics subjects of Roman numerals in grade IV State Elementary School 009 Pulau Kecamatan Bangkinang.

**Keywords:** *Motivation, Mathematics, Media Numbers Card*

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Alamat email [arnasaragih17@gmail.com](mailto:arnasaragih17@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perkembangan dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat selama manusia masih mampu mengembangkan aspek kepribadian tersebut. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Dari fungsi pendidikan itu dapat dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri masing-masing individu. Potensi tersebut perlu dikembangkan demi suatu perubahan yang lebih baik agar kelak menjadi individu yang cakap dan kreatif. Pendidikan sangat penting, karena dengan pendidikan manusia bisa memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. Sebagaimana sudah diatur didalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Mengingat pentingnya pendidikan bagi manusia, pendidikan harus merata. Setiap warga negara Indonesia mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan. Manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta dapat mengembangkan sikap, mental dan perilaku melalui pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendidikan sekolah dasar sangat penting untuk membangun dasar pendidikan yang kuat. Pembelajaran di sekolah dasar akan mengembangkan pola pikir dan kreativitas siswa (Mufarizuddin, 2017:114). Maka dari itu guru yang merupakan salah satu komponen dalam pendidikan diuntut untuk mampu menyajikan pembelajaran dengan baik salah satunya dengan mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode-metode atau model-model pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga peserta didik akan lebih terpacu dan bersemangat dalam belajar (Rizal, 2018:112). Selain itu guru juga bisa menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016:119) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apapun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih baik dan jelas.

Meskipun bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar dan pembelajaran di samping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik dan lingkungan peserta didik, kemampuan guru, dan lain sebagainya. Media juga dapat menarik rasa ingin tahu pada diri siswa. Sehingga pemakaian

atau pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Menurut Nurdin dan Sibaweh (dalam Nurdin dan Andriantoni, 2016:51) “Motivasi itu memegang peranan yang penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi”. Oleh karena itu penggunaan media yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu dalam proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Sardiman (2016: 75), bahwa “dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar”. Dengan demikian pembelajaran matematika dengan menggunakan media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran matematika selama ini banyak dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan. Biasanya guru dalam pelajaran matematika menggunakan metode ceramah dimana guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan lalu mencatat materi. Siswa tidak memperhatikan pelajaran karena merasa bosan dengan penjelasan yang diberikan oleh guru mengakibatkan siswa cenderung tidak termotivasi, tidak fokus, dalam mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya anak sulit untuk memahami materi. Guru sudah berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan memberikan pertanyaan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memberikan tugas kepada siswa, dan juga memperlihatkan serta menjelaskan gambar yang ada di buku, tetapi siswa masih juga kurang termotivasi.

Keadaan yang demikian juga terjadi dalam pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah tersebut, diperoleh bahwa pada pembelajaran matematika materi bilangan Romawi guru telah berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memberikan tugas kepada siswa, memperlihatkan dan menjelaskan gambar yang ada di buku, dan juga dengan menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Namun demikian masih membuat motivasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Itu terlihat dari gejala-gejala seperti diberikan kesempatan untuk bertanya oleh guru, hanya ada beberapa siswa yang ingin bertanya, terdapat 7 siswa yang tidak dapat menanggapi setiap guru meminta pendapat, guru memberikan pertanyaan, hanya ada 5 siswa yang mampu menjawab, dan ketika guru memberikan tugas, hanya ada 11 orang yang dapat mengerjakannya. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa masih bersifat individual belum melaksanakan pembelajaran secara berkelompok. Guru jarang sekali memberi penghargaan kepada siswa, jarang memberikan pujian dan guru jarang sekali menggunakan media dalam pembelajaran. Pembelajaran yang demikian kurang efektif untuk materi bilangan Romawi yang mengakibatkan motivasi siswa untuk belajar kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di atas, dapat dikatakan bahwa motivasi dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan di Kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang”.

**METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas umumnya disingkat dengan PTK atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Arikunto (Afrianti, Daulay, Asihlestari, 2018:55) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan guru untuk atau penelitian untuk mencari solusi dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dikelas yang di alami langsung dalam interaksi antara guru dengan anak yang sedang belajar secara lebih rinci.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang yang berjumlah 16 siswa, yang terdiri dari 9 perempuan dan 7 laki-laki. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, tiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam satu siklus penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket, dokumentasi dan teknik tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran yang berupa silabus, RPP dan LKS sedangkan instrumen LKS, lembar observasi, dan angket.

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, maka angket yang terdiri dari 25 pertanyaan yang memiliki pilihan jawaban. Dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.2 Kriteria Skor Angket Motivasi**

Pilihan Jawaban	Skor
a	4
b	3
c	2
d	1

Berdasarkan jumlah pertanyaan dan skor yang ditentukan, maka skor maksimal yang akan dicapai siswa yaitu 100 dan skor minimal 25. Menurut Yonny dkk (dalam Isnaeni, 2013: 67) untuk menghitung persentase motivasi belajar siswa dengan rumus:

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

Keterangan

$P_{MS}$  = Persentase motivasi siswa

$S_k$  = Skor keseluruhan yang diperoleh

$\Sigma m$  = Jumlah skor maksimum

Sedangkan untuk menghitung presentase motivasi belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan Rumus:

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

Kriteria persentase motivasi belajar siswa menurut Yonny dkk (dalam Isnaeni, 2013: 67) tersaji pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa**

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

Menurut Yonny, dkk (dalam Isnaeni, 2013:67) Kriteria ketuntasan individu dalam penelitian ini adalah apabila presentase motivasi belajar siswa meningkat mencapai 70% . Penelitian ini di anggap berhasil apabila 75% dari jumlah seluruh siswa sudah mencapai target dari indikator yang sudah di tetapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan pada siswa kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang dapat disimpulkan telah memenuhi semua aspek indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Indikator yang diamati mencakup meningkatnya motivasi belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa salah satunya dari sekolah atau guru, yaitu mencakup metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Slameto, 2015;66-69).

Sebelum dilaksanakan tindakan dengan menggunakan media Kartu bilangan selama kegiatan pembelajaran siswa kelas IV di SDN 009 Pulau, guru tidak pernah menggunakan media dalam mengajar, dan cenderung hanya menjelaskan materi dari awal sampai akhir tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Pembelajaran yang tidak menarik akan membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran. Banyak siswa yang masih tidak mau bertanya ketika diminta untuk bertanya, ketika diminta untuk menanggapi pertanyaan guru siswa tidak dapat menanggapi, masih ada siswa yang tidak mengumpulkan tugas dan siswa masih banyak yang ribut saat proses pembelajaran, oleh sebab itu diperlukan perbaikan dengan menggunakan media pembelajaran kartu bilangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil observasi selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas sebelum menggunakan media pembelajaran, peneliti melihat bahwa siswa kelas V cenderung bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Sebagian besar siswa kelas IV SDN 009 Pulau memiliki motivasi yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi dan hasil angket motivasi belajar siswa pratindakan yang menunjukkan bahwa rata-rata presentase motivasi belajar Matematika siswa hanya 55,49%.

Setelah menggunakan media pembelajaran yaitu kartu bilangan meningkat pada siklus I mejadi 66,96% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,37%. Peningkatan ini dibuktikan dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Menurut Yonny (dalam Isnaeni, 2013:67) “penelitian ini di anggap berhasil apabila 75% dari seluruh siswa sudah mencapai target dari indikator yang sudah ditetapkan”. Adapaun indikator yang digunakan dala penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Adanya minat terhadap bermacam masalah

Pada pratindakan dalam mengerjakan tugas siswa masih malas dan tidak berminat sehingga siswa tidak mau mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan presentase yang diperoleh yaitu hanya 52,81% dengan kriteria tinggi. Meningkatkan pada siklus I menjadi 60,31% . Meningkatkan pada siklus I karena guru sudah menggunakan media kartu bilangan sehingga siswa sudah mulai berminat ketika guru memberikan tugas dan menjelaskan pembelajaran di depan kelas. meningkat lagi pada siklus II menjadi 79,68%.

Pada siklus II siswa sudah berminat dan antusias dalam mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Sesuai dengan kegiatan pembelajaran maka motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dalam minat untuk mengerjakan soal dan mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pendapat Uno (2012:28) “seseorang yang mempunyai motif berprestasi cenderung akan berusaha untuk menyelesaikan tugas secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya”.

2. Senang mencari dan memecahkan masalah.

Pada pratindakan hanya ada beberapa siswa yang berusaha mengerjakan tugas sulit, yaitu hanya 51,56% saja siswa yang berusaha memecahkan masalah. Pada siklus I meningkat menjadi 60,16% , dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 76,95%. Pada siklus I dan siklus II dapat meningkat dikarenakan siswa sudah tertarik pada pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa berusaha mengerjakan tugas sulit. Siswa mengerjakan tugas dengan diberikan satu set kartu bilangan romawi dan bilangan asli, sehingga siswa lebih tertarik dalam mengerjakan tugas.

3. Tekun menghadapi tugas

Dengan pemberian kartu bilangan kepada siswa, membuat siswa menjadi lebih tekun dalam mengerjakan tugas. Sebelum menggunakan media pembelajaran pada pratindakan presentase yang diperoleh hanya 53,12%. Setelah menggunakan media kartu bilangan meningkat menjadi 74,68% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,56%. Karena dengan menggunakan kartu bilangan guru melatih siswa mengerjakan tugas dengan memberikan satu set kartu bilangan dan menyusunnya menjadi bilangan romawi yang telah diminta.

4. Dapat mempertahankan pendapat

Dengan pembagian kelompok dan mengerjakan tugas di dalam kelompok diharapkan siswa mampu mempertahankan pendapatnya saat diskusi. Pada pratindakan guru tidak ada membentuk kelompok belajar sehingga siswa banyak sekali yang tidak mau mengeluarkan pendapatnya saat pelajaran berlangsung. Presentase yang diperoleh pada pratindakan adalah 55,20%, meningkat pada siklus I menjadi 57,29%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 76,04%. Dengan pembelajaran berkelompok diharapkan siswa mampu mengeluarkan pendapatnya.

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran

Kegiatan yang menarik dalam pembelajaran diciptakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada pratindakan hanya 58,85% secara keseluruhan siswa yang tertarik dan senang dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada siklus I setelah dilakukan tindakan maka motivasi belajar siswa meningkat menjadi 65,1%. Kemudian meningkat lagi menjadi 80,72%.

Dalam pembelajaran guru membuat kelompok belajar dan permainan didalam kelompok sehingga siswa dapat bersaing antar kelompok. Menurut Sardiman (2014:93-94) “cara untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan bentuk persaingan dalam belajar serta hadiah”. Sehingga cara ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Adanya keinginan dan hasrat untuk berhasil

Siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil dalam pembelajaran Matematika sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tetapi ketika pratindakan sebelum guru menggunakan media, siswa banyak yang tidak bersemangat dalam belajar serta tidak ada keinginannya untuk berhasil dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan rendahnya presentase motivasi belajar siswa yaitu hanya 61,45%. Setelah menggunakan media kartu bilangan meningkat menjadi 73,96 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,33%.

2. Adanya penghargaan

Adanya penghargaan didalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada pratindakan guru hampir tidak pernah memberikan penghargaan seperti pujian kepada siswa sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Hal ini dapat dilihat dari data pratindakan yaitu hanya 55,46%. Tetapi pada siklus I dan II setelah diberikan tindakan maka motivasi belajar siswa meningkat, yaitu pada siklus I presentasinya 77,34% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 84,37%. Penghargaan yang diberikan baik pujian maupun hadiah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Maslow (dalam Sardiman, 2016:93) mengatakan bahwa “ dalam pembelajaran siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda, adakalanya siswa berusaha mendapat nilai yang baik disekolah karena ingin mendapatkan penghargaan dari orang tua atau guru”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu bilangan dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas IV SDN 009 Pulau. Hal ini di perkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mulyasni (2016) dengan judul “Permainan Kartu Bilangan Sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 010 Ujung Batu” mengatakan bahwa dengan menggunakan media kartu bilangan dapat meningkatkan Motivasi belajar Matematika pada siswa kelas IV SDN 010 Ujung Batu, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pada siklus I 59,9% meningkat pada siklus II menjadi 71,3%. Penelitian ini sama dengan penlitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan di Sekolah Dasar”, pada Pratindakan presentase yang diperoleh adalah 55,49% dengan kriteria tinggi, meningkat pada siklus I menjadi 66,97% dengan kriteria tinggi, dan meningkat lagi ada siklus II menjadi 80,37% dengan krteria sangat tinggi.

Penelitian yang peneliti lakukan sekarang memiliki keunggulan di bandingkan penelitian yang dilakukan mulyasni, dapat di lihat dari presentase yang diperoleh. Pada siklus I presentasinya 66,97% sedangkan Mulyasni pada siklus I hanya 59,9%, pada siklus II presentasinya 80,37% sedangkan Mulyasni pada siklus II 71,3%. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas siswa agar lebih memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, karena dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa peneliti dapat melihat tercapai atau tidaknya indikator keberhasilan motivasi belajar yang diharapkan. Peneliti juga menggunakan tes. Jika nilai tes nya tinggi pasti akan mempengaruhi motivasinya untuk belajar. Siswa tersebut sudah termotivasi karena nilai hasil belajarnya tinggi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika mengalami peningkatan dengan menggunakan media kartu bilangan. Jadi hasil analisis ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan yaitu “Jika dengan menggunakan media kartu bilangan, maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Bilangan Romawi di Kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang”.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan: “Dengan menggunakan media kartu bilangan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi Bilangan Romawi di kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang. Peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dan lembar observasi motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa meningkat dari siklus I sampai siklus II. Motivasi belajar siswa pada Pratindakan hanya 55,49% dengan kriteria tinggi meningkat menjadi 66,97% I dengan kategori tinggi dan meningkat pada siklus II menjadi 80,37% dengan kategori sangat tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrian, S. Daulay, M.I & Asihlestari, P. (2018). ”Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo”. *Journal on Early Childhood*, Vol1, (1). 52-59.
- Anika, E. Hidayat, A & Ediputra, K. (2018). ”Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament”. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 2, (2), 101-110.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isnaeni, Nur Faizah. 2013. *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. [Online]. Tersedia: <http://lib.unnes.ac.id/17341/1/1401409066.pdf>. [Diakses 20 maret 2018].
- Mufarizuddin. (2017). “Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd Kelas V Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad”. *Jurnal Pelangi*, Vol 9, (2). 113-122.
- Mulyasni. 2016. *Permainan Kartu Bilangan sebagai Alat Peraga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 010 Ujung Batu Tahun Ajaran 2014/2016*. Universitas Riau. Skripsi tidak di Publikasikan.
- Nuridin, Syafruddin dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rizal, M. S. (2018). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) Terhadap Keaktifan dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 020 Kuok”. *Jurnal Basicedu*, Vol 2, (1). 111-119.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2015. *Metode Mengajar dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.