

Penggunaan *Media Math Battle Card* (MBC) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

**Wahyu Amirul Ikhsan^{1*}, Ana Afifatur Rakhmah², Ajeng Dafiq Muslichah³, Alfiannisa Shafira⁴,
Ria Wijayanti⁵, Mahilda Dea Komalasari⁶**

Progam Studi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta

¹ wahyuamirul15@gmail.com

² anaarkhmmh@gmail.com

³ ajengdafiqm@gmail.com

⁴ alfiannishafira@gmail.com

⁵ riaw8698@gmail.com

⁶ mahildadea@gmail.com

korespondensi penulis :

Kata-kata kunci:

Minat Belajar;
Matematika;
Math battle card.

: ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar melalui penerapan media *Math Battle Card* (MBC). Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika yang berdampak pada pasifnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah enam siswa kelas III di SD Desa Gandekan, Pajangan, Bantul. Pada siklus pertama dilakukan wawancara untuk mengidentifikasi minat belajar siswa yang tergolong rendah. Siklus kedua menerapkan media *Math Battle Card* sebagai solusi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator minat belajar seperti perhatian, partisipasi aktif, dan rasa senang dalam mengikuti pelajaran. Simpulan penelitian ini adalah media MBC efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika dan direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Keywords:

*Learning interest;
Mathematics;
Math battle card.*

ABSTRACT

This study aims to improve third-grade elementary students' interest in learning mathematics through the use of Math Battle Card (MBC) media. The main problem addressed in this research is the low student interest in mathematics, resulting in passive classroom engagement. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, implemented in two cycles. The research subjects were six third-grade students at an elementary school in Gandekan Village, Pajangan, Bantul. The first cycle involved interviews to identify students' low interest. In the second cycle, Math Battle Card was applied as an innovative and enjoyable learning solution. The results showed a significant increase in learning interest indicators such as attention, active participation, and enjoyment in learning. The study concludes that MBC is effective in increasing students' interest in mathematics and is recommended as an innovative learning media alternative for primary education.

Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk pola pikir logis, analitis, dan sistematis pada peserta didik (Putri et al., 2024). Melalui matematika, siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang bersifat kuantitatif dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, pada kenyataannya, matematika kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan oleh banyak siswa, terutama di jenjang sekolah dasar (Datreni, 2022). Persepsi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang kemudian berimbas pada hasil belajar yang kurang optimal.

Salah satu masalah yang sering muncul adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis siswa untuk memberikan perhatian dan rasa suka terhadap suatu objek atau aktivitas belajar secara konsisten (Syuhada et al., 2023). Tanpa minat yang kuat, pembelajaran akan terasa membosankan, sulit dipahami, dan mudah dilupakan. Minat belajar yang rendah juga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, lemahnya motivasi, serta kurangnya keberanian dalam menyampaikan pendapat atau bertanya (Dian Aprilia Kusumasari et al., 2021). Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut, maka dapat mempengaruhi hasil belajar secara keseluruhan dan menciptakan kesenjangan dalam pencapaian kompetensi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas III secara umum cenderung tidak antusias dalam pembelajaran matematika. Mereka terlihat pasif selama kegiatan belajar berlangsung, jarang mengajukan pertanyaan, dan menunjukkan ekspresi kebosanan saat guru menyampaikan materi secara verbal di depan kelas. Saat diberikan tugas, hanya sebagian kecil siswa yang menyelesaikannya dengan semangat, sementara yang lain tampak menunda atau bergantung pada temannya. Suasana kelas pun cenderung monoton dan tidak menggambarkan proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Kondisi ini mencerminkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengubah pendekatan pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar (Hidayati et al., 2021).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kembali minat belajar siswa adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat inovatif dan menyenangkan (Nisa Maghfiroh et al., 2024). Media yang menarik akan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, serta mampu menjembatani siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam matematika (Dilson et al., 2022). Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam mengatasi permasalahan ini adalah *Math Battle Card* (MBC). MBC merupakan media permainan kartu edukatif yang dirancang untuk memuat soal-soal matematika dalam bentuk permainan berbasis kompetisi. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, menjawab tantangan, dan bersaing secara sehat dengan teman sekelasnya. Kelebihan dari media *Math Battle Card* terletak pada kombinasi antara materi pembelajaran dan elemen permainan, seperti sistem poin, tantangan, dan penghargaan. Siswa tidak hanya diajak mengerjakan soal, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim, komunikasi, serta sportivitas. Selain itu, MBC juga memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan atmosfer belajar yang lebih dinamis, siswa diharapkan dapat merasa lebih nyaman, bersemangat, dan termotivasi untuk belajar matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media *Math Battle Card* (MBC) dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat partisipatif dan reflektif, di mana guru berperan langsung sebagai peneliti yang mengidentifikasi masalah, merancang solusi, melaksanakan tindakan, serta mengevaluasi hasilnya (Ningsih et al., 2022). Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tepat dan aplikatif dalam meningkatkan minat serta partisipasi siswa selama pembelajaran matematika berlangsung.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III melalui penerapan media Math Battle Card (MBC). PTK dipilih karena sesuai dengan karakteristik permasalahan yang dihadapi siswa dan memungkinkan guru sebagai peneliti untuk melakukan perbaikan langsung terhadap praktik pembelajaran yang berlangsung (SUHAR, 2022). Model PTK yang digunakan mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Gandekan, Pajangan, Kab. Bantul, dengan subjek penelitian siswa kelas 3 yang berjumlah 6 orang anak yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk RPP, lembar kerja siswa, kartu MBC, serta instrumen observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi minat belajar, (2) panduan wawancara, (3) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Indikator keberhasilan tindakan ditentukan dari peningkatan skor observasi minat belajar siswa, yang meliputi: perhatian siswa terhadap pembelajaran, ketekunan dalam mengerjakan tugas, partisipasi dalam diskusi, dan rasa senang dalam mengikuti proses belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif, dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Auliya & Adnyani, 2021).

Dengan menggunakan pendekatan PTK ini, diharapkan penerapan media Math Battle Card dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan minat belajar siswa secara berkelanjutan, sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hasil dan pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Desa Gandekan, Pajangan, Kab. Bantul dengan subjek penelitian siswa kelas 3 yang berjumlah 6 orang anak yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan PTK dengan menggunakan empat komponen kegiatan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Nur'aini Muhassanah et al., 2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana siklus pertama dilakukan kegiatan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa. Setelah mengetahui masalah yang terdapat pada siswa dilanjutkan tahap siklus kedua untuk kegiatan tindakan yang berupa Penggunaan Media Math Battle Card (MBC) untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD.

Pada siklus pertama, peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas III SD di Desa Gandekan, Pajangan, Kab. Bantul untuk menggali data awal mengenai minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka kurang termotivasi ketika mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan bersifat monoton dan kurang menarik. Siswa juga cenderung pasif dalam kegiatan belajar, dan banyak yang merasa cemas saat berhadapan dengan soal-soal matematika. Dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap matematika masih tergolong rendah, dan diperlukan sebuah media yang menyenangkan serta mampu menstimulasi keaktifan dan semangat belajar mereka.

Pada siklus kedua, peneliti mulai menerapkan tindakan dengan menggunakan media Math Battle Card (MBC) dalam kegiatan pembelajaran matematika. MBC adalah media berbentuk kartu permainan yang dirancang untuk menyajikan soal-soal matematika dalam bentuk kompetisi ringan antar siswa. Permainan ini menggabungkan unsur strategi, keberanian, dan ketangkasan dalam menjawab soal matematika.

Setelah pelaksanaan tindakan, dilakukan pengukuran minat belajar siswa menggunakan angket yang terdiri dari 15 item pernyataan dengan skala Likert. Hasil angket menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa yang cukup signifikan. Rata-rata skor angket berada pada kategori “Baik” hingga “Sangat Baik”, khususnya pada indikator: (1) Siswa merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran; (2) Siswa lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan; (3) Siswa menganggap matematika menjadi lebih menyenangkan; (4) Siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal; (5) Siswa menunjukkan ketertarikan untuk belajar matematika di luar jam pelajaran. Jika dibandingkan dengan data awal dari wawancara pada siklus pertama, terjadi perubahan positif dalam sikap dan minat siswa terhadap matematika. Mereka menjadi lebih terlibat secara aktif dan menunjukkan respon positif terhadap proses pembelajaran menggunakan media MBC.

Penggunaan media *Math Battle Card* (MBC) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SD. Efektivitas ini terlihat dari beberapa temuan penting selama proses penelitian. Pertama, hasil wawancara awal menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran matematika tergolong rendah. Banyak siswa menganggap matematika sulit dan kurang menarik, sehingga mereka cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran. Kedua, setelah tindakan penerapan media MBC dilakukan pada siklus kedua, terlihat adanya peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tampak lebih bersemangat, aktif menjawab pertanyaan, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Ketiga, hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai proses belajar matematika dengan menggunakan media MBC dibandingkan saat tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, media MBC layak untuk direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang inovatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di Desa Gandekan, Pajangan, Bantul dengan subjek enam siswa kelas III SD, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Math Battle Card* (MBC) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana siklus pertama berupa wawancara menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap matematika masih rendah akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Pada siklus kedua, diterapkan media MBC yang menyajikan soal matematika dalam bentuk permainan kompetitif yang menyenangkan. Hasil tindakan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, kepercayaan diri, dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media MBC dibandingkan tanpa media. Dengan demikian, media MBC layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovatif untuk meningkatkan minat belajar matematika di tingkat sekolah dasar.

Referensi

- Auliya, R. N., & Adnyani, L. P. W. (2021). Sosialisasi Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Untuk Pengembangan Keterampilan Profesional Guru Sd. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i1.9129>
- Datreni, N. L. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 369–
- Dian Aprilia Kusumasari, Kiswoyo, & Ryky Mandar Sary. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Perkalian Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(I), 104–117. <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>
- Dilson, D., Yunita, R., & Arimadona, S. (2022). Media Pembelajaran Matematika Interaktif Kelas 3

- Sekolah Dasar Berbasis Mobile. *Jurnal SIMTIKA*, Vol 5(Nomor 1), hlm 6-13.
<http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/simtika/article/view/606>
- Hidayati, I. septi, Putri, P. O., & Sarumaha, Y. A. (2021). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Prembulan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI).*JurnalIntersections*,6(2),30–37.
<https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections/article/view/1111%0Ahttps://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections/article/download/1111/1050>
- Ningsih, P., Tiwow, V. M. A., Hamzah, B., & ... (2022). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Untuk Guru Sd. *Science Dissemination ...*, 1–4.
- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelian El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Nur'aini Muhassanah, Indah Sulistiyawati, Asfi Aniuranti, & Diah Arimbi. (2022). Pemberdayaan Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Di Sd Negeri 2 Bobotsari. *Jurnal Pemantik*, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/10.56587/pemantik.v1i1.2>
- Putri, J. H., Diva, D. F., Dalimunthe, N. F., & Prasiska, M. (2024). *Miskonsepsi dalam Pembelajaran Matematika : Sebuah Tinjauan Literatur terhadap Penelitian-Penelitian Terbaru*. 4, 580–589.
- SUHAR, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 53–61.
<https://doi.org/10.51878/science.v2i1.984>
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14.
<https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>