

---

**PENERAPAN *AMBARIDA CARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 SIGLI  
KELAS VIII A PADA MATERI BRSD**

**Nolismasari**

nolismasary@gmail.com

SMP Negeri 2 Sigli

**Abstrak**

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari di SD, SMP, dan SMA. Akan tetapi lamanya waktu yang dihabiskan siswa untuk belajar bukanlah suatu jaminan pelajaran ini disukai. Banyak siswa tidak tertarik belajar matematika bahkan bukan rahasia lagi jika hampir seluruh siswa kurang atau bahkan tidak menyukai pelajaran ini. Siswa beranggapan matematika pelajaran yang sulit untuk di mengerti, pelajaran yang membosankan, tidak menarik, yang mengakibatkan mereka merasa malas, bosan, dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini tentu akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa nantinya. Oleh karena itu harus ada sesuatu hal yang baru untuk meningkatkan motivasi, salah satunya dengan permainan matematika. Permainan matematika memiliki keunggulan dapat menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar sehingga bisa menjadi suatu alternatif dan sekaligus menjadi bagian dari metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan asik, karena permainan atau game banyak diminati oleh setiap anak atau siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Negeri 2 Sigli Kelas VIII A pada materi BRSD dengan penerapan *Ambarida Card Game*. Subjek penelitian kelas VIII A SMP Negeri 2 Sigli, berjumlah 24 siswa terdiri dari 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan motivasi awal yang dimiliki keseluruhan siswa adalah 53,7% meningkat menjadi 67,13% setelah penerapan *Ambarida Card Game* di pertemuan pertama. Di pertemuan kedua, motivasi yang dimiliki oleh siswa menjadi 74,17% dengan peningkatan sebesar 7%.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, *AMBARIDA Card Game*.

## PENDAHULUAN

Belajar matematika pada setiap jenjang akan selalu terkait dan berkesinambungan, dikarenakan materi yang dipelajari pada tahapan berikutnya adalah lanjutan dari materi pada jenjang sebelumnya. Tentunya ini berarti bahwa siswa harus menguasai setiap materi yang diajarkan mulai dari SD sampai SMP, dengan maksud agar materi matematika yang akan dipelajari pada jenjang berikutnya dapat terpenuhi secara maksimal. Kenyataannya, siswa tidak tertarik terhadap pelajaran matematika. Mereka beranggapan matematika pelajaran yang sulit, membosankan, tidak menarik sama sekali, rumus-rumus yang banyak dan harus dihafal, serta dipenuhi dengan hitung-hitungan di setiap akhir pembelajaran. Semua pandangan ini pastinya akan berdampak pada kegiatan PBM yang tidak berjalan sesuai harapan. Oleh karena itu, seorang guru haruslah bisa memotivasi siswa, harus kreatif agar dapat meminimalisir semua anggapan siswa dalam belajar matematika sehingga siswa termotivasi belajar khususnya belajar matematika.

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan akibat dari kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika (Pertiwi dan Ningrum, 2019). Kurangnya motivasi ini merupakan tanggung jawab guru untuk melakukan perbaikan agar siswa termotivasi belajar, salah satunya dengan menerapkan permainan dalam proses belajar matematika. Permainan matematika memiliki keunggulan dapat menumbuhkan kegembiraan, siswa akan berkompetisi untuk menang, dapat menggunakan alat-alat yang mudah didapat, murah dan gampang digunakan (Pertiwi & Ningrum, 2019).

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika dengan lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan. Judul penelitiannya adalah “Penerapan *Ambarida Card Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 2 Sigli Kelas VIII A Pada Materi BRSD”. Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah

penerapan *Ambarida Card Game* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SMP Negeri 2 Sigli Kelas VIII A pada materi BRSD?"

## TEORI

### 1. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu atau usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (KBBI Daring, 2016). Belajar didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Dahar, 2011). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada siswa yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi. Motivasi sangat penting peranannya dalam kegiatan belajar, baik untuk siswa maupun guru. Adapun fungsi-fungsi motivasi menurut Fudyartanto (Prawira, 2016) yaitu (1) Bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku individu; (2) Penyeleksi tingkah laku individu; (3) Memberi energi dan menahan tingkah laku.

### 2. AMBARIDA CARD GAME

*Ambarida Card Game* merupakan permainan kartu yang berjumlah 60 kartu terdiri atas 30 pertanyaan dan 30 jawaban. Game ini mencocokkan setiap pertanyaan dan jawaban yang tersedia dengan harus mencari jawabannya terlebih dahulu. Cara permainanannya yaitu ambil kartu, baca dan cari jawaban atau pertanyaan yang cocok, kemudian dapatkan pasangan yang cocok dengan kartu yang dimiliki. Lakukan sampai kartu habis dan semua terpasang antara pertanyaan dan jawaban.

## METODE PENELITIAN

### 1. Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini mengukur motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Ambarida Card Game* dalam proses belajar mengajar dan guru untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan *Ambarida Card Game* terhadap motivasi belajar serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Indikator keberhasilan adalah tercapainya persentase motivasi belajar siswa minimal sebesar 70% yaitu mencerminkan kualitas berada pada kriteria “tinggi”. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket motivasi belajar penerapan *Ambarida Card Game*, lembar observasi pengamatan aktivitas siswa, rubrik penilaian kinerja siswa dalam penggunaan *Ambarida Card Game*, dan juga dokumentasi pelaksanaan kegiatan berupa foto, video dan dokumen lainnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi motivasi awal yang dimiliki siswa yang didapatkan berdasarkan angket motivasi belajar matematika tertera pada tabel berikut:

**Tabel 1. Motivasi Awal Belajar Siswa**

NO	NAMA SISWA	Skor Siswa		
		Motivasi Awal	% Motivasi Awal	Kategori
1	Alifa Maulya	58	58	Rendah
2	Ardian Rizki	47	47	Sangat Rendah
3	Arrayan	55	55	Rendah
4	Az Zuhra	57	57	Rendah
5	Darul Vasya	54	54	Rendah

6	Dicky Novrian	59	59	Rendah
7	Dira Aulia Putri	42	42	Sangat Rendah
8	Farid Mudzaffir	50	50	Rendah
9	Fatin Nabila Balqis	58	58	Rendah
10	Fikrul Zaki	46	46	Rendah
11	Irna Alfatani	60	60	Sedang
12	Khairul Rasya	57	57	Rendah
13	Marischka Revana	59	59	Rendah
14	M. Agung asy syafaat	60	60	Sedang
15	Muhammad Daffa Alike	58	58	Rendah
16	Muhammad Rafidal	57	57	Sedang
17	M. Hayyan khatir	37	37	Sangat Rendah
18	Nuril Yaqin	45	45	Rendah
19	Nursyifa Zahara	56	56	Rendah
20	Raisya Asyifa	56	56	Rendah
21	Shireen Bahtiar	57	57	Rendah
22	Ziratul Ulfa	56	56	Rendah
23	Renja Sandi Aulia	43	43	Sangat Rendah
24	Zahra Salsabila	61	61	Sedang
	Jumlah Persentase		1288	
	Persentase Rata-rata		53,7	Rendah

Hasil pada pertemuan pertama sudah menunjukkan adanya perubahan motivasi yang ditunjukkan oleh siswa setelah menerapkan *Ambarida Card Game*. Adapun hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Motivasi Belajar Penerapan *Ambarida Card Game* 1**

NO	NAMA SISWA	Skor Siswa		
		Motivasi Pertemuan 1	% Motivasi Pertemuan 1	Kategori

1	Alifa Maulya	102	68	Rendah
2	Ardian Rizki	89	59	Rendah
3	Arrayan	115	77	Tinggi
4	Az Zuhra	112	75	Tinggi
5	Darul Vasya	99	66	Rendah
6	Dicky Novrian	117	78	Tinggi
7	Dira Aulia Putri	89	59	Rendah
8	Farid Mudzaffir	79	53	Rendah
9	Fatin Nabila Balqis	115	77	Tinggi
10	Fikrul Zaki	102	68	Sedang
11	Irna Alfatani	113	75	Tinggi
12	Khairul Rasya	102	68	Sedang
13	Marischka Revana	115	77	Tinggi
14	M. Agung asy syafaat	109	73	Tinggi
15	Muhammad Daffa Alike	108	72	Tinggi
16	Muhammad Rafidal	105	70	Tinggi
17	M. Hayyan khatir	70	47	Sangat Rendah
18	Nuril Yaqin	73	49	Sangat Rendah
19	Nursyifa Zahara	104	69	Sedang
20	Raisya Asyifa	101	67	Sedang
21	Shireen Bahtiar	102	68	Sedang
22	Ziratul Ulfa	99	66	Sedang
23	Renja Sandi Aulia	80	53	Rendah
24	Zahra Salsabila	116	77	Tinggi
	Jumlah		1611	
	Persentase Rata-rata		67,13	Sedang

Dari tabel, menunjukkan bahwa 10 siswa memiliki motivasi yang tinggi, 6 siswa motivasinya sedang, 6 siswa motivasinya rendah, dan 2 siswa motivasinya sangat rendah. Secara keseluruhan motivasi belajar yang dimiliki siswa setelah menerapkan *Ambarida Card Game* sedang dengan persentase rata-rata 67,13%. Adapun nilai motivasi belajar yang diperoleh siswa pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Motivasi Belajar Penerapan *Ambarida Card Game* 2**

NO	NAMA SISWA	Skor Siswa		
		Motivasi 2	% Motivasi 2	Kategori
1	Alifa Maulya	111	74	Tinggi
2	Ardian Rizki	107	71	Tinggi
3	Arrayan	121	81	Sangat Tinggi
4	Az Zuhra	124	83	Sangat Tinggi
5	Darul Vasya	123	82	Sangat Tinggi
6	Dicky Novrian	125	83	Sangat Tinggi
7	Dira Aulia Putri	104	69	Rendah
8	Farid Mudzaffir	86	57	Sangat Rendah
9	Fatin Nabila Balqis	123	82	Sangat Tinggi
10	Fikrul Zaki	109	73	Tinggi
11	Irna Alfatani	123	82	Sangat Tinggi
12	Khairul Rasya	109	73	Tinggi
13	Marischka Revana	126	84	Sangat Tinggi
14	M. Agung asy syafaat	123	82	Sangat Tinggi
15	Muhammad Daffa Alike	121	81	Sangat Tinggi
16	Muhammad Rafidal	117	78	Tinggi
17	M. Hayyan khatir	82	55	Rendah
18	Nuril Yaqin	81	54	Rendah
19	Nursyifa Zahara	111	74	Tinggi

20	Raisya Asyifa	111	74	Tinggi
21	Shireen Bahtiar	112	75	Tinggi
22	Ziratul Ulfa	105	70	Tinggi
23	Renja Sandi Aulia	88	59	Rendah
24	Zahra Salsabila	128	85	Sangat Tinggi
	Jumlah Persentase		1780	
	Persentase Rata-rata		74.17	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 10 siswa memiliki motivasi sangat tinggi, 9 siswa memiliki motivasi tinggi, 4 siswa motivasinya rendah, dan 1 siswa motivasinya sangat rendah. Secara keseluruhan persentase rata-rata adalah 74,17 dengan kategori rata – rata siswa memiliki motivasi tinggi.

## 2. Pembahasan

Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran dengan penerapan *Ambarida Card Game* masih belum berjalan dengan maksimal seperti yang diharapkan. Siswa termotivasi untuk segera melakukan permainan *Ambarida Card Game*, terlihat dari antusiasnya siswa yang ingin terus bermain hampir tidak mendengar intruksi guru. Siswa aktif bertanya, mendengar, dan senang mengotak-atik kartu untuk dimainkan. Akan tetapi, masih terdapat siswa dalam kelompok yang belum dapat melakukan permainan dengan baik dikarenakan masih kurangnya pemahaman langkah *Ambarida Card Game*. Motivasi belajar matematika siswa pada pertemuan ini mengalami sedikit peningkatan dibandingkan dengan motivasi awal yang dimiliki siswa. Motivasi awal yang dimiliki keseluruhan siswa adalah 53,7%. Setelah penerapan *Ambarida Card Game*, motivasi siswa menjadi 67,13%. Pada pertemuan kedua, motivasi yang dimiliki oleh siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 74,17%. Ini berarti terjadi peningkatan sebesar 7%. Peningkatan motivasi siswa pada pertemuan kedua sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 70%, dapat





dibuktikan bahwa penerapan *Ambarida Card Game* berhasil meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Sigli pada materi BRSD. Oleh karena itu, penelitian dihentikan sampai siklus satu, tidak melanjutkan ke siklus kedua



## DAFTAR PUSTAKA

Dahar, R. W., 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*). Jakarta: Erlangga.

KBBI Daring, 2016. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Pertiwi, A.B & Ningrum, D.N. *Jurnal Equation. Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomor 1, Maret 2019, ISSN2599-3291 (Cetak), ISSN 2641-3933 (Online).

Prawira, P. A., 2016, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.