

**PERBEDAAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA
BATTLE CARD PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SDIT
SALSABILA 3 BANGUNTAPAN**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun oleh:

Adi Masita

NIM : 18104080006

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adi Masita

NIM : 18104080006

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil penelitian penulis sendiri bukan plagiasi karya orang lain *kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.*

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 19 Juni 2022



NIM. 18104080006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adi Masita
NIM : 18104080006
Tempat, Tanggal Lahir : Rasabou, 13 Maret 2000
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan Jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan Ijazah S-1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk Institusi saya menermpuh S-1.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-sebenarnya. Diharap maklum adanya. Terima Kasih.

Yogyakarta, 24 Juli 2022

Menyatakan,



Adi Masita
NIM 18104080006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Adi Masita
NIM : 18104080006
Judul Skripsi : Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Battle Card Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDIT Salsabila 3 banguntapan

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/ tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima Kasih.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Juli 2022

Pembimbing



Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd

NIP : 19700802200312001

SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2099/Un.02/DT/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : PERBEDAAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BATTLE CARD PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ADI MASITA
Nomor Induk Mahasiswa : 18104080006
Telah diujikan pada : Rabu, 10 Agustus 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

 Kenna Sidang

LULUK MAULUAH, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62fcd2d1af84



Penguji I

Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 62fb3e54d18e4



Penguji II

Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si.
SIGNED

Valid ID: 62fd011db2d

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 10 Agustus 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 62f8004c324f8

MOTTO

Barangsiapa yang melepaskan satu kesusahan seorang mukmin, pasti Allah akan melepaskan darinya satu kesusahan pada hari kiamat. Barangsiapa yang menjadikan mudah urusan orang lain, pasti Allah akan memudahkannya di dunia dan di akhirat

(HR. Muslim)¹



¹ Zakiyah, Futri, *Mengelola Rasa* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015), hlm. 108.

HALAMAN PERSEMBAHAN

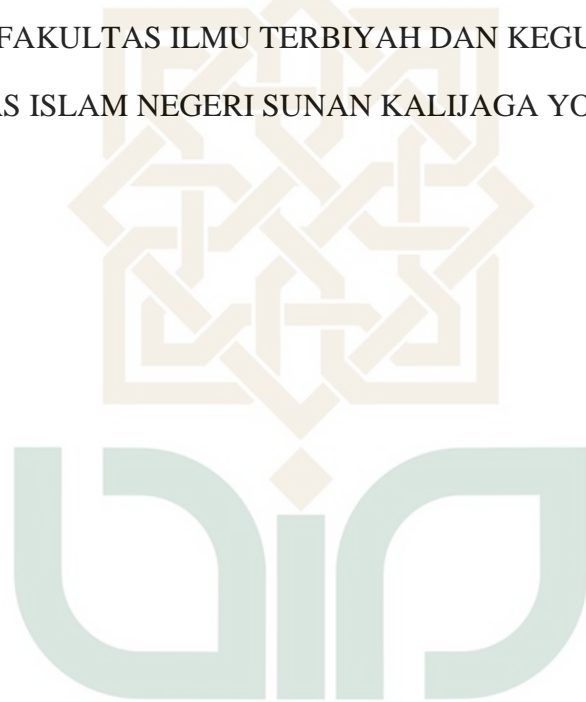
SKRIPSI INI PENELITI PERSEMBAHKAN UNTUK:

ALMAMATER TERCINTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
(PGMI)

FAKULTAS ILMU TERBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh upaya guru sebagai pendidik dalam pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan. Karena itu dibutuhkan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya, saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar dalam proses pembelajaran. Sehingga mempengaruhi motivasi dan hasil belajar yang kurang maksimal. Dengan variasi media pembelajaran yang berkembang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media *battle card*.

Dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) bagaimana perbedaan motivasi belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan, (2) bagaimana perbedaan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan, (3) bagaimana perbedaan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Pada penelitian ini menggunakan teknik sampel *purposive sampling*. Sampel yang digunakan adalah kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah (1) Angket dan (2) Soal *Post tes*. Teknik analisa data yang digunakan adalah uji MANOVA.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis, pada pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample Tes* dan uji MANOVA, menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media *battle card* terhadap motivasi belajar matematika dengan nilai $\text{sig. } 0.014 < 0.05$, (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *battle card* dengan nilai $\text{sig. } 0.000 < 0.05$, (3) terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* dengan nilai $\text{sig. } 0,000 < 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media *battle card* memiliki pengaruh terhadap terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

Kata Kunci : *Media Battle Card, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

KATA PENGANTAR

السالم عليكم ورحمة الله وبركاته

الحمد لله اشهد ان لا اله الا الله واشهد ان محمدا رسول الله
اللهم صل على سيدنا محمد وعلى اله واصحابه اجمعين اما بعده

Alhamdulillah *robbil a'lamiin*, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian skripsi dengan baik. Tak lupa sholawat dan salam peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabat dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Laporan penelitian skripsi yang berjudul **“PERBEDAAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BATTLE CARD PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN”** dibuat untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Studi Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Laporan penelitian skripsi ini disusun berdasarkan hal-hal yang telah peneliti lakukan selama melakukan penelitian. Selama pelaksanaan penelitian tersebut peneliti mendapat banyak pengetahuan, teman dan pengalaman yang sangat bermanfaat juga berkesan bagi peneliti. Dalam penelitian skripsi ini peneliti mendapat arahan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al-Makin, S.Ag. M.A. selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Hj. Maemonah, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Ibu Luluk Mauluah M.Si,M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya, terima kasih atas bimbingan,arahan dan masukan mulai sebelum melaksanakan Penelitian Skripsi hingga sampai menyelesaikan Laporan ini
5. Ibu Dra. Endang Sulistyowati,M.Pd.I selaku dosen validator instrument sekaligus dosen penguji skripsi 1 terima kasih atas bimbingan,arahan dan masukan selama proses penyelesaian skripsi.
6. Bapak Sigit Prasetyo,M.Pd.Si selaku dosen penguji skripsi 2 terima kasih atas bimbingan,arahan dan masukan selama proses penyelesaian skripsi.
7. Bapak Pandi Kuswoyo M.Pd., Kepala SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah berkenan menerima dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SDIT Salsabila 3 Banguntapan.
8. Ibu Listiya S.Pd., Guru Kelas 4A SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah memberikan waktu untuk penelitian
9. Bapak Nur Kholis M.Pd., Guru Kelas 4C SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah memberikan waktu untuk penelitian
10. Siswa-Siswi Kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
11. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Taufik Ibrahim dan Ibunda Ratna, kakakku M.Iksan dan Nurhayati,adikku tersayang Arif Rahman dan Novita Indah Sari serta keponakanku tersayang M.Adhar dan Suci yang selalu mendo'akan, serta memfasilitasi peneliti dalam usaha menyelesaikan studi ini.
12. Ucapan terima kasih kepada diri sendiri yang sudah berjuang sampai tahap ini.
13. Sahabat-Sahabat seperjuangan (Dini, Kiki, Alga, Ningsi, Nabila, Rafi, Dosi, Nurul,Audrey dkk) dan teman-teman angkatan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2018.
14. Serta semua pihak yang telah berperan hingga terwujud skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti sebagai manusia biasa menyadari masih banyak kekurangan dan tidak terlepas dari kesalahan dalam menyusun laporan penelitian skripsi ini, oleh karena itu sumbang saran pemikiran dan kritikan dari pembaca sangatlah

diharapkan. Dan semoga Allah SWT meridhoi laporan penelitian skripsi ini serta memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Juni 2022

Peneliti



Adi Masita

NIM: 18104080006



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	4
1. Tujuan Penelitian.....	4
2. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Motivasi Belajar	7
2. Hasil Belajar	16
3. Media Pembelajaran	21
4. Media Battle Card	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	33

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis dan Desain Penelitian	34
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
C. Data dan Sumber Data.....	37
D. Tempat dan Waktu Penelitian	38
E. Populasi dan Sampel Penelitian	38
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
G. Validasi dan Reliabilitas Instrumen	43
H. Teknik Analisis Data.....	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 51
A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Data	51
2. Pengujian Prasyarat Analisis	53
3. Uji Hipotesis.....	64
B. Pembahasan.....	71
 BAB V PENUTUP.....	 79
A. Kesimpulan.....	79
B. Keterbatasan Penelitian	80
C. Saran.....	80
 DAFTAR PUSTAKA	 82
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Data Populasi Penelitian Kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul T.P 2020/2021	37
Tabel III. 2	Skala Pengukuran	39
Tabel III. 3	Koefisien <i>Pearson Product Momen</i>	41
Tabel III. 4	Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	42
Tabel IV. 1	Hasil Uji Validasi Angket Motivasi Belajar	52
Tabel IV. 2	Hasil Uji Validasi <i>Post Tes</i>	53
Tabel IV. 1	Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi	54
Tabel IV. 2	Hasil Uji Reliabilitas <i>Post Tes</i>	54
Tabel IV. 3	Data Nilai Ulangan Harian Matematika Materi Sudut Kelas IV A dan IV C	56
Tabel IV. 4	Data Output Uji Homogenitas	57
Tabel IV. 5	Data Skor Angket Motivasi Belajar Kelas IV A dan IV C.....	58
Tabel IV. 6	Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Matematika	59
Tabel IV. 7	Data Skor <i>Post tes</i> Kelas IV A dan IV C	59
Tabel IV.8	Hasil Uji Normalitas <i>Post tes</i> Matematika	60
Tabel IV. 11	Hasil Uji <i>Independent Sample Test</i> Angket Motivasi	62
Tabel IV. 12	Hasil Uji <i>Independent Sample Test Post Test</i>	63
Tabel IV. 13	Output Uji Homogenitas Varian.....	64
Tabel IV. 14	Data Output Uji Matriks Varian/Covarian.....	66
Tabel IV. 15	Data <i>Output Multivariate Test</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Desain Media <i>Battle Card</i>	26
Gambar II. 2 Kerangka Pemikiran	31
Gambar V.1 Proses Pembelajaran Metode Ceramah	99
Gambar V.3 Proses Pembelajaran Menggunakan <i>Battle Card</i>	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Hasil Uji Validasi Angket Motivasi Belajar	87
Lampiran II	: Hasil Uji Validasi Post tes Hasil Belajar.....	92
Lampiran III	: Hasil Uji Reliabilitas	96
Lampiran IV	: Perhitungan Hasil Uji	97
Lampiran V	: Dokumentasi Penelitian.....	99
Lampiran VI	: Angket Motivasi Belajar	101
Lampiran VII	: Soal Post Tes Hasil Belajar	102
Lampiran VIII	: Surat Penunjukkan DPS	104
Lampiran IX	: Bukti Seminar Proposal (Berita Acara).....	105
Lampiran X	: Surat Izin Penelitian	106
Lampiran XI	: Kartu Bimbingan Skripsi.....	107
Lampiran XII	: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	108
Lampiran XIII	: Sertifikat PBAK	109
Lampiran XIV	: Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran	110
Lampiran XV	: Sertifikat TOEC.....	111
Lampiran XVI	: Sertifikat IKLA	112
Lampiran XVII	: Sertifikat ICT.....	113
Lampiran XVIII	: Sertifikat PLP-KKN	114
Lampiran XIX	: Sertifikat PKL	115
Lampiran XX	: Sertifikat User Education	116
Lampiran XXI	: Sertifikat PKTQ.....	117
Lampiran XXII	: Sertifikat E-Learning.....	118
Lampiran XXIII	: Curriculum Vitae.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu yang mempelajari suatu perhitungan bilangan, perhitungan suatu besaran, geometri dan lain-lain. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam semua jenjang pendidikan formal dan memiliki peranan yang penting dalam pengembangan IT.² Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan maka diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Rendah hasil pembelajaran matematika disebabkan banyak hal antara lain: kurikulum yang padat, media belajar yang kurang efektif, materi pada buku pelajaran yang dirasakan terlalu banyak sulit untuk diikuti, kurang tepatnya strategi dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru yang kurang optimal dan kurangnya keselarasan siswa itu sendiri, atau sifat konvensional, di mana siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran dan keaktifan kelas sebagian besar didominasi oleh guru.³

Menurut Sukayati dalam Sufri Mashuri matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian besar anak, hal ini

² Anisa Putri Pratiwi and Martin Bernard, 'Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media SCRATCH', *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol.4, No. 4, 2021, hlm 891.

³ Indra Cahaya Firdaus, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa', *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol.2, No.1, 2017, hlm.51.

cukup disadari oleh guru.⁴ Oleh karena itu untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika maka proses pembelajarannya harus dilaksanakan sekreatif mungkin salah satunya dengan menggunakan metode dan media yang dapat mendukung pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Media pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membuat siswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.⁶

Menurut Hamalik pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Jadi, media berfungsi untuk meningkatkan proses belajar siswa mulai dari motivasi belajar maupun hasil belajar. Perhatian siswa dapat diambil alih dalam menggunakan media sehingga berpengaruh dalam hasil belajarnya.⁷ Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku pada masing-masing individu setelah

⁴ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019), hlm.4.

⁵ Atikah Muthoharoh dan Tety Nur Cholifah, 'Pengembangan Media Kartu Domino Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, Vol.6, No.2, 2020, hlm.180.

⁶ A Muhajir Nasir dan Nirfayanti, "Effectiveness Of Mathematic Learning Media Based On Mobile Learning In Improving Student Learning Motivation," *Daya Matematis : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* Vol.7, No. 3, 2019, hlm. 228.

⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), hlm. 16.

melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Motivasi setiap siswa berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung akan menjadi siswa yang mampu untuk mengarahkan tingkah lakunya dalam belajar dan terhindar dari permasalahan belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa⁸.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama pelaksanaan PLP (Pengenalan Lapangan Pendidikan pada bulan September sampai Oktober 2021) pada mata pelajaran matematika kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa untuk belajar matematika masih tergolong rendah, baik motivasi internal maupun motivasi eksternal. Hal tersebut sangat tampak dari tingkah laku siswa ketika pelajaran matematika berlangsung. Ada beberapa kelompok siswa yang mengacuhkan penjelasan guru, berbicara dengan teman, ada yang mengantuk, dan diam saja (pasif) saat ditanya guru dengan keadaan tersebut maka berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu digunakan media yang mampu merangsang motivasi dan hasil belajar matematika. Permainan kartu merupakan salah satu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak sehingga akan mudah bagi guru untuk mengadaptasi permainan kartu sebagai media pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, peneliti memilih media permainan kartu atau yang dikenal dengan "*battle card*". Penggunaan

⁸ Niko Reski, 'Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh', *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1, No.11, 2021, hlm. 2486.

battle card ini baru saja dikenalkan pada siswa-siswi SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Oleh karena itu peneliti ingin menyusun sebuah penelitian dengan judul “*Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Battle Card Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan motivasi belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan?
3. Bagaimana perbedaan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan motivasi belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan
- b. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan
- c. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas 4 SDIT Salsabila 3 Banguntapan

2. Kegunaan Penelitian

Secara rinci manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dan sumber dalam mengadakan penelitian selanjutnya
 - b. Sebagai fakta dalam pembelajaran matematika yang dilaksanakan di kelas 4 dengan menggunakan permainan kartu sebagai media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi peneliti
 - 1) Sebagai wawasan bagi peneliti dalam mengetahui media yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika yang efektif.
 - 2) Sebagai bentuk pengimplementasian berbagai teori yang dipelajari selama menempuh studi di perguruan tinggi.

b. Manfaat bagi sekolah

- 1) Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian sebagai bahan evaluasi dalam menciptakan guru yang kreatif dalam KBM matematika.
- 2) Sekolah dapat menciptakan alumni yang memiliki kompetensi kualitas yang baik.

c. Manfaat bagi siswa

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa untuk mempelajari matematika.
- 2) Memudahkan siswa dalam memahami materi matematika disampaikan oleh guru.

d. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai wawasan bagi guru dalam membuat bahan ajar matematika yang efektif.
- 2) Mendorong guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan oleh peneliti, serta analisis data yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Ada perbedaan motivasi melalui penggunaan media *battle card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV di SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Hal ini ditunjukkan pada analisis angket motivasi belajar dengan menggunakan uji *Independent Sampel T-Test*. Diperoleh perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen ($Mean = 85,3913$) dan kelas kontrol ($Mean = 81,2174$). Selain itu dilihat dari nilai signifikan $0,014 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_o di tolak.
2. Ada perbedaan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Hal ini ditunjukkan pada analisis soal *post tes* hasil belajar dengan menggunakan uji *Independent Sampel T-Test*. Diperoleh perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen ($Mean = 84,8696$) dan kelas kontrol ($Mean = 77,4348$). Selain itu dilihat dari nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak.
3. Ada perbedaan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media *battle card* pada pembelajaran matematika kelas IV di SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Hal ini ditunjukkan pada analisis angket motivasi dan *post tes* hasil belajar memiliki signifikan $< 0,05$. Artinya nilai F untuk *Pillai's*

Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root semuanya signifikan. Jadi terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan media *battle card*. Dengan penggunaan media *battle card* dapat menimbulkan perbedaan motivasi dan hasil belajar. Siswa menjadi aktif, dan lebih memperhatikan materi yang sedang diajarkan. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_0 ditolak.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan waktu peneliti yang bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) dan persiapan penilaian akhir semester genap (PAS) sehingga waktu pelaksanaan 1 dengan jarak pelaksanaan selanjutnya cukup mepet.
2. Pengambilan kelas yang dijadikan sampel penelitian tidak setara.
3. Pada penelitian ini tidak diberi pre test hanya mengambil nilai rata-rata dan post tes
4. Keterbatasan dalam menentukan waktu pelaksanaan karena sangat berpengaruh jika pelaksanaan dilakukan pada jam terakhir/siang hari sehingga kurang efektif dalam pengkondisian siswanya.
5. Waktu dalam pemberian perlakuan terlalu singkat.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran-saran terkait penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif model pembelajaran matematika sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan masyarakat.
2. Dengan penggunaan media *battle card* dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, serta dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Dengan penggunaan media *battle card* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.
4. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian, dan diharapkan dapat mengembangkannya dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Almira, "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif" , *Forura Pedagogic*, Vol.VI, No.01, 2014.
- Arianto, Agus, *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Azeti,S,H Mulyadi, dan Purnama,R., "Peran Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Pada Prestasi Belajar Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan", *Journal of Business Management Education*, Vol.4,No.2, 2019.
- Azwar, Saifuddin, *Motivasi dalam Belajar* ,Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010.
- Badaruddin, Achmad, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, Jakarta timur: Abe Kreatifindo, 2015.
- Budiman, Haris, "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran", *At-Tadzkiyya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.7,No.1,2018.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Duli, Nikolaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penelitian Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*, Yogyakarta : Depublish,2019.
- Emda, Amna, 'Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Lantanida Journal*, Vol. 5, No. 2, 2017.
- Febrianti, Yopi Nisa, "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward and Punishment Yang Positif", *Jurnal Edunomic*, Vol. 6, No. 2, 2018.
- Firdaus, Indra cahaya, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 2, No. 1, 2017.
- Gasong, Dina, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Depublish,2018.
- Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21. Edisi 7*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013.
- Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016.
- Hamid,Mustofa Abi,dkk,*Media Pembelajaran*, Medan:Yayasan Kita Menulis,

2020.

Hermawan, Iwan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.

Tim Laboratorium Ekonomi dan Bisnis Islam, *Modul Praktikum Statistika* (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Kalijaga, 2018).

Jaya, I Made Laut Mertha, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020.

Khanan, Pipin Lutfatul, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SD Al-Hakim Maron Boyolangu Tulungagung", *Skripsi*, Tulungagung: Program Studi Pendidikan Guru Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, 2019.

Komsiyah, Indah, *Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras, 2012.

Mania, Sitti, *Pengantar Evaluasi Pengajaran*, Makasar: Alauddin Universty Press, 2012.

Mashuri, Sufri, *Media Pembelajaran Matematika*, Yogyakarta: Deepublish, 2019.

Muh, Lalu, dan Nurul Wahyu, "Pengaruh Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa", *Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2017.

Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.

Muthoharoh, Atikah, dan Tety Nur Cholifah, "Pengembangan Media Kartu Domino Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD", *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, Vol. 6, No. 2, 2020.

Nasir, A Muhajir, dan Nirfayanti, "Effectiveness Of Mathematic Learning Media Based On Mobile Learning In Improving Student Learning Motivation", *DAYA MATEMATIS : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 3, 2018.

Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes dan I Made Candiasa, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan", *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 5, No. 1, 2015.

- Nuryadi,dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Pakpahan, Andrew Fernando,dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Payadnya, I Putu Ade Andre, dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* Yogyakarta: Depublish, 2018.
- Pratiwi, Anisa Putri, dan Martin Bernard, "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media SCRATCH", *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol.4, No. 4, 2021.
- Prihartanta,Widayat,"Teori-Teori Motivasi", *Jurnal Adabiya*, Vol.1, No. 85, 2015.
- Purba, Ramen A,dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, Medan:Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Qisti, Nur,"Pengaruh Media Kartu Bilangan Teratur Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 10 Botto Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan",*Skripsi*,Makasar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,Universitas Bosowa, 2020.
- Reski, Niko, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1, No. 11, 2021.
- Rizqiati, Umi,"Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Min 3 Tulungagung",*Skripsi*,Tulungagung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,IAIN Tulungagung, 2020.
- Rosyid, Moh zaiful, Mustajab, dan Aminol rosid Abdullah, *Prestasi Belajar*, Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Sari, Indah, "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (*Speaking*) Bahasa Inggris", *Jurnal Manajemen Tools*,Vol. 9, No. 1, 2018.
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensido offset, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suhardi, Moh, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Depublish, 2018.

- Sumiharsono, Rudi, dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2018.
- Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. II, No.1, 2018.
- Susanti, Lidia, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, Yogyakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- Sutopo, Yeri, dan Achmad Slamet, *Statistik Inferensial*, Yogyakarta: Andi, 2017.
- Tjiptono, dan Fandy, *Strategi Pemasaran*, Yogyakarta: Andi, 2015.
- Uno, B Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- , *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016.
- Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)", *Inovasi Pendidikan*, Vol.7, No.1, 2020.
- Yolanda, F dan Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar". *Prosiding DPNPM Unindra*, Vol. 5, 2019.