

Sosialisasi Penggunaan Media Kartika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri No. 46 Songing Kabupaten Sinjai

Muhammad Awal Nur^{1*}, Nursalim¹, Abd. Hafid¹, Rosmalah¹, Awaluddin Muin¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

*e-mail: Muhammad.awal.nur@unm.ac.id

Article Info: Received: 25 June 2025, Accepted: 12 July 2025, Published: 1 August 2025

Abstract

The learning motivation of students at SD Negeri 46 Songing in mathematics is still considered low. This condition is evident from the students' mathematics learning outcomes, which are generally below average. In addition, there is minimal use of instructional media in the teaching process, as well as data from the 2024 Education Report, which indicates that students' numeracy skills are categorized as moderate. Therefore, this outreach activity aims to introduce and provide training for teachers on how to optimize the use of KARTIKA (Mathematics Cards) as a teaching medium, with the goal of improving students' learning motivation and foundational mathematical abilities. The activity was carried out through socialization and hands-on practice using five planned stages: (1) preparation, (2) media design, (3) dissemination, (4) training and mentoring, and (5) evaluation and follow-up. Each stage was implemented systematically and involved active participation from the stakeholders, especially classroom teachers and students of SD Negeri 46 Songing. The results of the community service activity showed that the use of KARTIKA (Mathematics Cards) can increase students' learning motivation and create a more interactive and enjoyable learning environment, with an average score of 4.46, categorized as good. Meanwhile, the teacher questionnaire results indicated enthusiasm and openness to integrating the KARTIKA media into classroom instruction, with an average score of 4.7, categorized as very good. The KARTIKA media has proven to be an effective alternative tool for enhancing students' motivation to learn mathematics at the elementary school level.

Keywords: Socialization; Kartika Media; Learning Motivation; Mathematics; Students

Abstrak

Motivasi belajar siswa SD Negeri 46 Songing dalam mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari capaian hasil belajar matematika siswa pada umumnya berada di bawah rata-rata. Selain itu, minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses mengajar, serta data Rapor Pendidikan tahun 2024 yang menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa berada pada kategori sedang. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan pelatihan kepada guru dalam mengoptimalkan penggunaan media KARTIKA (Kartu Matematika) dalam proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan dasar siswa dalam belajar matematika. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode sosialisasi dan praktik dengan lima tahapan sebagaimana direncanakan, yaitu: (1) persiapan, (2) perancangan media, (3) sosialisasi, (4) pelatihan dan pendampingan, serta (5) evaluasi dan tindak lanjut. Setiap tahapan telah dijalankan secara sistematis dan melibatkan partisipasi aktif dari para mitra, khususnya guru kelas dan siswa SD Negeri 46 Songing. Hasil Kegiatan pengabdian menunjukkan penggunaan media KARTIKA (Kartu Matematika) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan skor rata-rata sebesar 4,46 kategori baik. Sedangkan, hasil angket guru menunjukkan antusiasme dan keterbukaan untuk mengintegrasikan media KARTIKA dalam proses pembelajaran di kelas dengan skor rata-rata sebesar 4,7 kategori sangat baik. Media KARTIKA terbukti menjadi sarana alternatif yang efektif dalam membangkitkan motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Sosialisasi; Media Kartika; Motivasi Belajar; Matematika; Siswa

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan logika, analisis, dan pemecahan masalah siswa (Hartono et al., 2022; Nur, 2022). Matematika membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis dan analitis yang esensial dalam

menghadapi berbagai tantangan di era modern (Anugrahana, 2019). Pembelajaran matematika yang efektif membantu siswa dalam mengasah kemampuan kognitif mereka, seperti penalaran deduktif, induktif, dan kemampuan abstraksi (Irfawandi Samad & Nur, 2023; Nasruddin et al., 2022). Meskipun demikian, masih banyak siswa yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Pandangan ini berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar mereka.

Berdasarkan Rapor Pendidikan tahun 2024, kemampuan literasi numerasi siswa SD Negeri 46 Songing tergolong dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika masih belum optimal. Rendahnya capaian ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah kurangnya motivasi belajar serta mutu proses pembelajaran yang belum maksimal. Siswa yang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran umumnya menunjukkan antusiasme, mampu mengembangkan potensi diri secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta memahami esensi dari kegiatan belajar (Zhakilla, 2021). Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan salah satu guru di sekolah tersebut, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, seperti operasi bilangan dan pecahan. Siswa juga terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Salah satu penyebab rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika adalah penggunaan metode pembelajaran yang bersifat monoton dan minim melibatkan keaktifan siswa. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menjadikan proses belajar lebih atraktif, interaktif, dan menyenangkan. Media Kartika (Kartu Matematika) hadir sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan permainan edukatif. Media ini dirancang untuk memudahkan pemahaman konsep matematika sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Media Kartika (kartu matematika) merupakan kartu berisi angka menggunakan operasi matematika sederhana yang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Media ini berupa kartu angka, kartu soal, atau kartu permainan yang berisikan kombinasi angka 1 sampai 9. Pada dasarnya bentuk KARTIKA hampir sama dengan kartu domino biasa, namun memiliki beberapa perbedaan bentuk maupun cara bermain.

Menurut Trisnani (Zhakilla, 2021) Pemanfaatan media kartu dalam pembelajaran matematika memiliki sejumlah keuntungan, salah satunya adalah membantu siswa lebih mudah dalam memahami berbagai konsep matematika. Selain itu, menurut Nurseto (Andika M. Faris et al., 2024) menyatakan bahwa Penerapan media pembelajaran berbasis permainan terbukti cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pemanfaatan media kartu, diharapkan motivasi siswa dalam belajar matematika meningkat karena suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dukungan terhadap pernyataan ini diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Andika M. Faris et al., 2024) dan (Ameilia et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu hitung efektif meningkatkan Keterampilan Berhitung Pembagian dan motivasi belajar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini, tim pengabdian melakukan sosialisasi penggunaan Kartika kepada guru dan siswa di SD Negeri 46 Songing Kabupaten Sinjai sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar matematika. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran inovatif dan memberikan pelatihan kepada guru dalam mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 46 Songing Kabupaten Sinjai pada tanggal 23 – 24 Mei 2025. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini guru yang berjumlah 12 orang dan siswa yang berjumlah 20 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode partisipatif-edukatif, di mana mitra (guru dan siswa) dilibatkan secara aktif dalam seluruh proses sosialisasi dan pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan utama sebagai berikut:

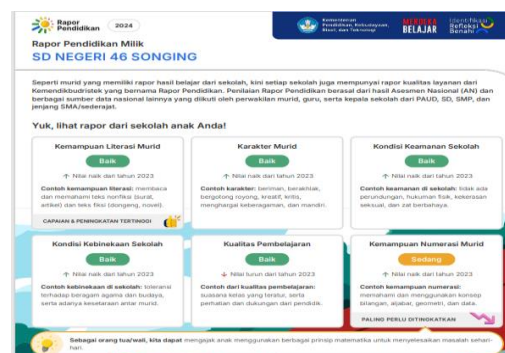
- a. Tahap persiapan, Tim Pengabdian Mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan pengabdian. Melakukan wawancara dan observasi proses pembelajaran dikelas khusus pada mata pelajaran matematika serta menyiapkan

- perangkat kegiatan, bahan sosialisasi, serta media KARTIKA yang akan digunakan dalam pelatihan.
- Tahap Perancangan Materi dan Media, Tim Pengabdian Membuat Media Kartika (Kartu Matematika) yang akan digunakan pada kegiatan pengabdian dan merancang materi sosialisasi dan modul pelatihan, serta menyusun contoh-contoh penggunaan media KARTIKA dalam pembelajaran matematika.
 - Tahap Sosialisasi, Pada tahap ini dilakukan penyampaian informasi kepada guru dan siswa mengenai urgensi penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika serta pengenalan awal mengenai bentuk dan fungsi media KARTIKA.
 - Tahap pelatihan dan Pendampingan, Tim Pengabdian memberikan pelatihan langsung kepada Guru mengenai cara menggunakan media KARTIKA dengan simulasi pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru, sehingga guru dan siswa dapat mengalami langsung penggunaan media tersebut. Sedangkan Tahap Pendampingan, Tim Pengabdian memberikan pendampingan dan masukan terhadap praktik yang dilakukan.
 - Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut, Tim pengabdian memberikan angket kepada guru dan siswa dan melakukan wawancara singkat untuk memperoleh umpan balik dari guru dan siswa. Indikator ketercapaian dari kegiatan ini adalah siswa menunjukkan antusiasme saat menggunakan media Kartika dan guru memahami dan mampu menggunakan media dan mengintegrasikan media dalam proses pembelajaran minimal 80% setelah diberikan angket dan wawancara singkat. Tim juga memberikan rekomendasi tindak lanjut berupa pemanfaatan lanjutan media KARTIKA secara mandiri oleh guru dalam pembelajaran rutin di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 23 – 24 Mei 2025. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran KARTIKA (Kartu Matematika) sebagai salah satu inovasi alternatif yang bersifat menyenangkan, interaktif, dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran matematika. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dalam lima tahapan sebagaimana direncanakan, yaitu: (1) persiapan, (2) perancangan media, (3) sosialisasi, (4) pelatihan dan pendampingan, serta (5) evaluasi dan tindak lanjut. Setiap tahapan telah dijalankan secara sistematis dan melibatkan partisipasi aktif dari para mitra, khususnya guru kelas dan siswa SD Negeri 46 Songing.

Tahap awal pelaksanaan dimulai dengan melakukan koordinasi bersama pihak sekolah guna mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran matematika. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 1 Mei 2025. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan serta wawancara informal dengan guru, diperoleh informasi bahwa mayoritas siswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini diperkuat dengan hasil belajar matematika siswa yang cenderung di bawah rata-rata dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas dan hasil rapor pendidikan pada kemampuan numerasi pada kategori sedang. Guru mengakui bahwa keterbatasan waktu, sumber daya, dan pelatihan menjadi penyebab utama kurangnya penggunaan media konkret atau visual. Selanjutnya, Tim pengabdian juga menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan pengabdian yaitu memperkenalkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar matematika yaitu media Kartika.



Gambar 1. Wawancara Guru dan Hasil Rapor Pendidikan Tahun 2024

Tahap sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan pada ruang rapat sekolah yang dihadiri oleh 11 guru. Kegiatan dimulai dengan pemaparan pentingnya inovasi dalam pembelajaran matematika, dilanjutkan dengan pengenalan media KARTIKA secara konseptual dan praktis. Guru diberi pemahaman mengenai alasan di balik desain media, manfaatnya, serta contoh penerapannya dalam skenario kelas.



Gambar 2. Pengabdian Memaparkan Materi

Selanjutnya, Guru diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung penggunaan media Kartika dengan membentuk dua Tim. Masing-masing tim beranggotakan dua orang guru. Selama permainan dengan menggunakan media KARTIKA, guru terlihat antusias dan keseriusan dalam mengikuti kegiatan. Kegiatan ini ditujukan untuk memperkuat kompetensi guru dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media kartu matematika, guna mendukung pemahaman konsep-konsep matematika siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 3. Guru Mencoba Langsung Penggunaan Media Kartika

Sementara itu, siswa diperkenalkan media melalui pendekatan bermain sambil belajar agar mereka merasa nyaman dan tertarik. Selama kegiatan pengenalan media KARTIKA, siswa terlihat serius mendengarkan penjelasan TIM Pengabdian dalam menggunakan media. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang beranggotakan empat orang siswa. Pada tahap ini, siswa mempraktikkan penggunaan media KARTIKA untuk mengasah kemampuan berhitung dasar yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 4. Memperkenalkan Media Kartika dan Praktik Langsung

Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut, Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan program. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket dan wawancara kepada guru dan siswa. Evaluasi Guru dilakukan dengan memberikan Angket kepada 11 orang guru SD Negeri 46 Songing setelah diadakan sosialisasi dan pelatihan dengan 5 aspek dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Evaluasi Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata (Skala 1 – 5)	Kategori
1	Kesesuaian materi sosialisasi dengan kebutuhan	4,8	Sangat Baik
2	Kemudahan memahami penggunaan media KARTIKA	4,6	Sangat Baik
3	Relevansi media dengan materi pelajaran matematika	4,8	Sangat Baik
4	Potensi media dalam meningkatkan motivasi siswa	4,7	Sangat Baik
5	Kesiapan guru menerapkan media dalam pembelajaran rutin	4,6	Sangat Baik
Skor Rata-Rata		4,7	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa aspek kesesuaian materi sosialisasi dengan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini mengisyaratkan bahwa materi yang disampaikan dalam kegiatan tersebut dianggap sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan para guru. Sementara itu, aspek kedua yaitu kemudahan dalam memahami penggunaan media KARTIKA juga memperoleh kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa para peserta menilai media tersebut mudah dipahami dan memungkinkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran secara optimal.

Selanjutnya, aspek relevansi media dengan materi pelajaran matematika berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini mengonfirmasi bahwa media KARTIKA dianggap sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran matematika. Pada aspek potensi media dalam meningkatkan motivasi siswa, skor yang diperoleh berada dalam kategori Sangat Baik. Skor ini mencerminkan keyakinan guru bahwa penggunaan media KARTIKA memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada aspek kesiapan guru dalam menerapkan media pada pembelajaran rutin berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan kesiapan yang tinggi dari para guru untuk mengintegrasikan media KARTIKA dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Secara keseluruhan, skor rata-rata yang diperoleh dari seluruh aspek adalah 4,7, yang menunjukkan bahwa media KARTIKA serta pelatihan yang dilaksanakan mendapatkan penilaian sangat baik dari para peserta. Temuan ini mengindikasikan bahwa media KARTIKA memiliki relevansi, kemudahan penggunaan, serta potensi yang kuat untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

Hasil Evaluasi Siswa dengan memberikan Angket diberikan kepada 20 orang siswa kelas V SD Negeri 46 Songing setelah dilakukan simulasi langsung dalam proses pembelajaran dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Angket Evaluasi Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata (Skala 1-5)	Kategori
1	Kesukaan terhadap pembelajaran menggunakan Media Kartika	4,5	Sangat Baik
2	Pemahaman materi matematika menjadi lebih mudah	4,3	Baik
3	Keterlibatan selama proses belajar	4,4	Baik
4	Semangat belajar matematika meningkat	4,5	Sangat Baik
5	Keinginan agar media digunakan Kembali	4,6	Sangat Baik
Skor Rata-Rata		4,46	Baik

Berdasarkan tabel 2, diperoleh bahwa Aspek kesukaan terhadap pembelajaran menggunakan media Kartika, berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai proses pembelajaran yang melibatkan media tersebut. Aspek kedua, pemahaman materi matematika menjadi lebih mudah, berada pada kategori Baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Kartika cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi matematika.

Selanjutnya, aspek ketiga yaitu keterlibatan siswa selama proses pembelajaran memperoleh kategori Baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Kartika mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Pada aspek keempat, yakni peningkatan semangat belajar matematika, hasilnya berada pada kategori Sangat Baik, yang mencerminkan bahwa media Kartika berperan positif dalam membangkitkan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika. Sementara itu, pada aspek terakhir yaitu keinginan siswa untuk menggunakan kembali media tersebut, juga masuk dalam kategori Sangat Baik, yang menunjukkan tingginya antusiasme siswa untuk kembali memanfaatkan media Kartika dalam pembelajaran mendatang.

Secara keseluruhan, skor rata-rata dari kelima aspek adalah 4,46, yang berada dalam kategori "Baik". Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Kartika diterima dengan baik oleh siswa dan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, baik dari segi pemahaman materi, motivasi belajar, maupun keterlibatan aktif siswa. Hasil wawancara dengan Salah satu siswa mengatakan, "*Kartu ini lucu, belajarnya jadi seperti main-main. Saya jadi suka hitung-hitungan sekarang.*"

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar matematika siswa di SD Negeri 46 Songing Kabupaten Sinjai. Melalui media KARTIKA (Kartu Matematika), guru dan siswa diperkenalkan pada model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang bertujuan untuk menjadikan proses belajar lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan siswa memahami materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran yang secara umum dianggap sulit seperti matematika (Anggraini et al., 2021). Rendahnya motivasi belajar matematika dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media yang interaktif, serta minimnya keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran (Anita Rahmatunisa, 2020; Nur, 2022). Kondisi ini sesuai dengan temuan awal dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 46 Songing, di mana sebagian besar siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap pelajaran matematika.

Melalui kegiatan ini, tim pengabdian memperkenalkan media KARTIKA sebagai solusi. Media ini didesain berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi dalam membangun pengetahuan. Hal sesuai yang dikemukakan oleh Wulandari et al., (2020) menyatakan bahwa metode ini tergolong efektif dalam memotivasi anak untuk belajar matematika. Hal ini karena dalam pembelajaran matematika menggunakan media KARTIKA, anak merasa seolah sedang bermain, tetapi mereka tetap menggunakan pikirannya untuk menyelesaikan soal hitung yang terdapat pada kartu. Penerapan media KARTIKA, siswa diminta menyelesaikan tantangan-tantangan matematika dalam bentuk permainan kartu yang bersifat kolaboratif (Pranata & Respati, 2019). Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membangun kompetensi berpikir kritis.

Berdasarkan hasil angket evaluasi, 87% siswa merasa lebih semangat belajar matematika setelah menggunakan KARTIKA, sedangkan 90% guru menyatakan media ini sangat membantu dalam

mengelola pembelajaran yang menarik dan bermakna. Hal ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya oleh (Bone, 2021; Gea, 2021; Nurbaya, 2024; Wulandari et al., 2020) yang menemukan bahwa penggunaan media kartu edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Dari sudut pandang guru, penggunaan KARTIKA juga membantu mereka dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa. Guru yang sebelumnya cenderung menggunakan pendekatan ceramah kini mendapatkan pengalaman dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif.

Secara keseluruhan, Kegiatan ini memberikan kontribusi yang positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi karena mereka tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga terlibat secara afektif dan psikomotorik. Guru mendapatkan inspirasi dan motivasi untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif. Fakta ini menunjukkan pentingnya pemberdayaan guru melalui kegiatan pelatihan media pembelajaran yang aplikatif dan relevan dengan konteks siswa.

Selain itu, kegiatan ini juga mendukung arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, proyek, dan keterlibatan aktif peserta didik. Media KARTIKA memberikan ruang eksplorasi yang luas untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap matematika sejak dini

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 46 Songing telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu mensosialisasikan dan memperkenalkan media pembelajaran KARTIKA (Kartu Matematika) sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket, observasi dan wawancara yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa penggunaan media KARTIKA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan skor rata-rata sebesar 4,46 kategori baik. Sedangkan, hasil angket guru menunjukkan antusiasme dan keterbukaan untuk mengintegrasikan media KARTIKA dalam proses pembelajaran di kelas dengan skor rata-rata sebesar 4,7 kategori sangat baik. Penggunaan Media KARTIKA dalam proses pembelajaran terbukti menjadi sarana alternatif yang efektif dalam membangkitkan motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar, terutama pada materi-materi yang selama ini dianggap sulit dan membosankan. Diperlukan pendampingan lanjutan dan perluasan program ke sekolah lain, serta mengembangkan panduan penggunaan media KARTIKA dalam bentuk buku saku atau video tutorial yang mudah diakses oleh guru dan siswa

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar atas dukungan administratif dan pendanaan yang diberikan melalui dana PNPB Fakultas Ilmu Pendidikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh jajaran SD Negeri 46 Songing, Kabupaten Sinjai, atas kerjasamanya, dukungan, dan keterbukaan yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Semangat dan antusiasme dari para guru dan siswa menjadi penyemangat tersendiri bagi tim pelaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameilia, D., Purwanto, S. E., & Irdalisa. (2024). Pengembangan Media Belajar Kartu Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *DE JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(3), 438–447.
- Andika M. Faris, Damar Wisnu Saputro, & Dina Rubiati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Math Card (Kartu Matematika) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Eksponen, SPLDV, Aritmatika. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 2(4), 172–189. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.176>
- Anggraini, R. D., Hutapea, N. M., & Amalina, A. (2021). Perangkat Pembelajaran Matematika berbasis Problem Based Learning untuk Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (Sebuah Studi Pengembangan). *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(4), 339. <https://doi.org/10.24014/juring.v4i4.13919>

- Anita Rahmatunisa, F. D. (2020). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Melalui Perangkat Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 3(2), 54–59. <https://doi.org/10.37150/jp.v3i2.787>
- Anugrahana, A. (2019). Pengembangan Modul Sempoa Sebagai Alternatif Dalam Mata Kuliah Inovatif Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 462–470. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.130>
- Bone, A. M. (2021). Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30984/jeer.v1i1.33>
- Gea, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 078014 Safusi. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 10–17. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.4.1.10-17>
- Hartono, H., Makkulau, M., & Samparadja, H. (2022). Upaya Mengatasi Kesulitan Guru dalam Menyusun Instrumen Tes Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika (Journal of Mathematics Thinking Learning)*, 7(1). <https://doi.org/10.33772/jpbm.v7i1.25665>
- Irfawandi Samad, & Nur, M. A. (2023). Kemampuan Literasi Numerasi Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 100–107. <https://doi.org/10.30605/proximal.v7i1.3159>
- Mawarni, A. (2021). Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(1), 1–8.
- Nasruddin, Chairuddin, Rinda, & Miftachurohmah, N. (2022). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Poleang. *Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 15–21. <https://doi.org/10.32665/james.v5i1.377>
- Nur, M. A. (2022). Pengaruh Keterlibatan Belajar Matematika terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 22 Kabupaten Gowa. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(1), 52. <https://doi.org/10.29300/equation.v5i1.6272>
- Nurbaya, S. (2024). Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Operasi Bilangan Bulat. *INSPIRAMATIKA | Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 174–186. <https://doi.org/10.26418/jppk.v4i12.13023>
- Pranata, O. H., & Respati, R. (2019). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(1).
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>
- Zhakilla, F. N. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Kartu Bilangan Pada Materi Operasi Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 6(2), 50–57. <https://doi.org/10.32938/jipm.6.2.2021.50-57>