

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF “ULAR TANGGA MATEMATIKA” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD

Galih Kurniadi

SD 2 Puyoh, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah
galihkurniadi13@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa kelas VI yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif “ular tangga matematika”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitiannya adalah *pre experimental design*. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VI SD 2 Ternadi, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi siswa dalam belajar matematika, perangkat pembelajaran dan lembar observasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi siswa yang signifikan di kelas VI SD 2 Ternadi antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif “ular tangga matematika”. Dengan demikian, adanya media permainan edukatif “ular tangga matematika” menjadikan proses pembelajaran matematika dapat berjalan efektif dan menarik siswa untuk aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Matematika, Media, Motivasi, Ular Tangga.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the difference in the average learning motivation of grade VI students which was significant between before and after the use of the educational game media "mathematical snakes and ladders". This research is a quantitative research with the research method is pre experimental design. The research design used is one group pretest-posttest. The research subjects used were sixth grade students of SD 2 Ternadi, Kudus Regency, Central Java. The instruments used were questionnaires on student motivation in learning mathematics, learning tools and student observation sheets. The results showed that there was a significant difference in the average motivation of students in grade VI SD 2 Ternadi between before and after the use of the educational game media "mathematical snakes and ladders". Thus, the existence of an educational game media "mathematical snake ladder" makes the mathematics learning process run effectively and attracts students to be active during learning..

Keywords: Mathematics, Media, Motivation, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan semakin berkembang mengikuti perubahan zaman. Dengan demikian sebagai sosok yang penting dalam kegiatan pembelajaran di sekolah,

guru harus dapat membuat strategi agar siswa dapat menangkap, memahami, dan menguasai setiap materi pembelajaran. Sebagai penentu keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru harus

mampu mengeksplor kemampuan siswa dalam segala bidang pengembangan seperti aspek perkembangan nilai agama, moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni. Guru hendaknya tidak boleh membiarkan siswa menjadi pasif dan hanya dapat menyaksikan gurunya di depan kelas.

Pada hakikatnya, pendidikan bukan hanya sekedar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk transformasi ilmu dari guru ke siswa secara berkala. Namun, makna sesungguhnya lebih dari itu. Secara ideal, pendidikan juga harus mengandung unsur pengembangan pemahaman serta karakter diri. Pada dasarnya di dalam kegiatan belajar mengajar tidak cukup hanya mengakomodasi hal itu saja. Tetapi setidaknya masih bisa diusahakan semaksimal mungkin untuk mencapainya melalui kreativitas guru di dalam pembelajaran. Di sinilah kemampuan seorang guru diuji, bahkan tidak jarang harus mengembangkan kreativitasnya untuk mengolah pembelajaran dengan baik agar tercipta suasana belajar yang kondusif.

Setiap guru harus dapat memahami karakteristik siswanya. Secara umum siswa SD memiliki kegemaran yang relatif sama yakni menyukai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan kinestetik dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus benar-benar bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menurut siswa terasa menyenangkan dengan tetap memperhatikan substansi pemahamannya.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sukar dipahami. Banyak siswa yang mengeluh dan takut dalam belajar matematika. Banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika menegangkan dan kaku. Bahkan di kalangan siswa SD telah berkembang dengan kuat bahwa matematika kurang menarik. Dampaknya, motivasi siswa untuk belajar matematika menurun yang sangat berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dialami oleh banyak siswa di SD 2 Ternadi Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan dan struktur-struktur) dan hubungannya diatur dengan logika, sehingga sebagian besar materi matematika bersifat abstrak. Hal

tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Pembelajaran yang umumnya dilakukan di SD 2 Ternadi adalah pembelajaran *teacher-centered* dengan model pembelajaran konvensional yang berorientasi pada guru bukan pada siswa. Pada pembelajaran matematika, biasanya guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang membawa informasi, pengetahuan dan pengalaman baru antara guru dan siswa yang meliputi benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, dan lain-lain (Daryanto, 2016). Adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menciptakan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan dan lebih *meaningful learning* (Rahayu dkk, 2019).

Dari uraian masalah di atas, maka diperlukan solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari matematika sehingga matematika yang dirasa sulit menjadi mudah diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran edukatif berupa permainan yakni “ular tangga matematika”. Motivasi belajar sangat penting dalam proses belajar matematika siswa (Chabib dkk, 2017). Semakin tinggi motivasi belajar siswa dalam belajar maka semakin tinggi pula mereka dapat meraih keberhasilan. Begitu pun sebaliknya, jika siswa semakin rendah motivasi belajarnya maka hasil belajar mereka juga tidak akan maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan rata-rata motivasi siswa yang signifikan di kelas VI SD 2 Ternadi antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif “ular tangga matematika”?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa kelas IV yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif “ular tangga matematika”. Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai bahan informasi sekaligus pengalaman bagi sekolah dalam

upaya peningkatan motivasi belajar matematika menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif yang dapat menambah variasi dalam proses pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan desain penelitiannya adalah *one group pretest-posttest*. *Pretest* diberikan sebelum dilakukan perlakuan sedangkan *posttest* dilakukan setelah perlakuan yakni penggunaan media permainan edukatif “ular tangga matematika”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD 2 Ternadi, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Oleh sebab populasi sangat kecil yakni 19 siswa, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, yakni seluruh siswa kelas VI SD 2 Ternadi.

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi siswa, perangkat pembelajaran dan lembar observasi. Prosedur penelitian yang dilakukan yaitu: (1) Menyusun dan menetapkan pokok bahasan dalam penelitian; (2) Menyusun Silabus, RPP sekaligus media permainan edukatif “ular tangga matematika”; (3) Menyusun angket motivasi siswa; (4) Menyusun lembar observasi; (5) Melakukan *pretest*; (6) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif “ular tangga matematika”; (7) Menyusun *posttest*; (8) Analisis data; dan (9) Menyusun laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut Tabel 1 adalah hasil analisis deskriptif angket motivasi siswa.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Angket Motivasi Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Data Pretest	19	2.45	3.55	3.0632	.27931
Data Posttest	19	3.55	4.60	4.2316	.31588
Valid N (listwise)	19				

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata motivasi siswa yang signifikan di kelas VI SD 2 Ternadi antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif “ular tangga matematika” peneliti menggunakan uji statistic non parametric yakni uji *Wilcoxon matched pairs* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ Kriteria

pengambilan keputusan yaitu apabila $Sig (2 - tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sebaliknya, H_0 diterima apabila $Sig (2 - tailed) \geq 0,05$.. Hasil perhitungan dengan bantuan program SPSS 23.00 adalah sebagai berikut.

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Data Posttest - Data Pretest	0 ^a	.00	.00
Pretest Positive Ranks	19 ^b	10.00	190.00
Ties	0 ^c		
Total	19		

a. Data Posttest < Data Pretest

b. Data Posttest > Data Pretest

c. Data Posttest = Data Pretest

Test Statistics

	Data Posttest - Data Pretest
Z	-3.826 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (2-pihak) uji *Wilcoxon* adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi siswa yang signifikan di kelas VI SD 2 Ternadi antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif “ular tangga matematika”. Kesimpulannya, pada tingkat kepercayaan 95%, terdapat perbedaan rata-rata motivasi siswa kelas VI SD 2 Ternadi Kudus yang signifikan dalam belajar matematika sebelum dan sesudah dikenakan pembelajaran berbantuan media permainan edukatif “ular tangga matematika”.

Menurut Said dan Budimanjaya (2015), media permainan ular tangga disenangi oleh siswa sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media ini dapat menciptakan interaksi berbasis aktivitas siswa dimana

mereka dapat secara asyik bermain sambil belajar. Septianty (2016) juga menyebutkan bahwa terdapat pengaruh dari media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Ini dibuktikan dengan adanya hasil nilai posttest siswa yang meningkat dari nilai pretest.

1. Pada penelitian ini, media permainan edukatif “ular tangga matematika” adalah permainan yang menggunakan satu set dadu, bidak dan bidang yang berbentuk persegi dan kartu-kartu soal yang dirancang khusus untuk mata pelajaran matematika kelas VI SD. Adapun tata cara bermain ular tangga adalah sebagai berikut. Bagilah kelas menjadi 4 kelompok.
2. Setiap kelompok akan mendapatkan satu set permainan Ular Tangga Matematika.
3. Setiap siswa dalam satu kelompok akan mendapatkan satu pion.

4. Setiap siswa menempatkan pion di kotak START.
5. Tentukan urutan permainan dengan cara hompimpa.
6. Pemain pertama melempar dadu dan melangkahkannya pion berdasarkan nilai pada dadu yang muncul, misalnya jika mata dadu yang keluar satu maka pemain pertama maju satu langkah. Jika yang keluar dua, maka maju dua langkah dan seterusnya.
7. Pemain yang mendapatkan kesempatan pertama, mengerjakan soal yang ada di kartu soal sesuai dengan nomor pion berada.
8. Selanjutnya, giliran pemain kedua, ketiga dan keempat yang melempar dadu dengan tahapan yang sama seperti pemain pertama.
9. Apabila jawaban pemain salah atau tidak dapat menjawab soal, maka pemain tetap berdiri pada tempat semula dan tidak mendapatkan giliran bermain dalam satu kali urutan permainan.
10. Apabila pemain berhenti di tempat yang ada tangga, maka pemain dapat naik asalkan pemain mampu menjawab soal yang ada pada tangga.
11. Apabila pemain berhenti di tempat yang ada ular, maka pemain harus turun tanpa menjawab soal.
12. Pemain yang pertama memasuki FINISH adalah pemenangnya.

Adapun desain media permainan edukatif “ular tangga matematika” adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Ular Tangga



Gambar 2. Contoh Desain Kartu Soal



Gambar 3. Satu Set Media Permainan Edukatif “Ular Tangga Matematika”

Haryanto dan Adiwiharja (2015) menjelaskan bahwa metode yang tepat digunakan untuk siswa sekolah dasar adalah metode belajar sambil bermain. Dengan bermain, siswa dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya sendiri secara bebas. Hal ini dapat mengembangkan berbagai kemampuan matematis secara optimal. Dengan demikian, penggunaan media belajar secara tepat dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar (Arsyad, 2017).

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan analisis secara statistik dalam proses penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi siswa yang signifikan di kelas VI SD 2 Ternadi antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif “ular

tangga matematika”. Dengan demikian adanya media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Chabib, M., Djatmika, E. T. & Kuswandi, D. 2017. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Matematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (7)
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Haryanto, F. D. dan Adiwiharja, C. 2015. Media Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Komputer*, 1 (2).
- Said. A & Budimanjaya, A. (2015). 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada media Group
- Septianty. W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya. *Jurnal Pendidikan*, 1 (12)