



Upaya Meningkatkan Ketertarikan Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Melalui Media Permainan Ular Tangga Di Kelas I SDN Pedagangan III Kecamatan Tiris Probolinggo Tahun Ajaran 2023/2024

Diana Lufi^a, Fauzi Fadliansyah^b

^aFakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka

^bFakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha

Corresponding Email: 858967549@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the use of snakes and ladders media which has an effect on improving Mathematics learning outcomes using the snakes and ladders game media. This type of research is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out in 2 cycles, the design of this research used the Kurt Lewin model which has 4 aspects, namely: 1. Planning 2. Action 3. Observation 4. Reflection. Classroom Action Research (PTK) was carried out at SDN Pedagangan III which is in Pedagangan Village, Tiris District, Probolinggo Regency, East Java Province. Class I students numbered 15 people, of which 9 were men and 6 were women. In this research, the results have been obtained that before using game media, the motivation and learning outcomes of class I students can be said to be low, from 58.6% in the pre-cycle, there was an increase to 72.6% in the first cycle and experienced an increase and good Mathematics learning outcomes were achieved. increased to 84.6%. Thus, the results obtained have achieved success, the teacher hopes to be able to apply the snakes and ladders method in learning Mathematics, Multiplication Material so that it can attract students' interest in learning and can develop it into a more interesting game and create games that make students more active in participating in Mathematics learning.

Keywords: *Interests, Mathematics, Learning Media, Snakes and Ladders.*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan menerapkan permainan ular tangga dalam prosesnya. Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif PTK dan dilakukan dengan dua siklus dengan waktu yang berbeda. Penelitian ini juga menggunakan teori model Kurt Lewin yang terdiri dari; rencana, Tindakan, observasi dan refleksi atau evaluasi. Penelitian ini dilakukan di Ds. Pedagangan Kec. Tiris Kab. Probolinggo Prov. Jawa Timur. Sampel yang digunakan juga terdiri dari 15 peserta didik dikelas 1 diantaranya 9 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian ini menghasilkan bahwa sebelum penerapan media permainan, motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas I agak rendah. Mereka kemudian meningkat pada prasiklus I menjadi 72,6% dan pada prasiklus II menjadi 84,6%. Oleh karena itu, temuan ini menunjukkan keberhasilan, dan pendidik berharap dapat menerapkan metode ular tangga untuk mengajar matematika

Kata Kunci: Ketertarikan, Matematika, Media Pembelajaran, Ular Tangga.

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses mendapatkan banyak pengetahuan. Aktifitas belajar mengajar dianggap berhasil jika tujuan yang ditentukan tercapai dan hasil belajar siswa menunjukkan pencapaian tujuan. Namun, pendidik menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa kesulitan menerima pelajaran.

Kehidupan memerlukan banyak hal, pendidikan adalah salah satunya. Pendidikan sangat memengaruhi suatu negara, jadi harus dilaksanakan dengan baik agar Indonesia dapat mencapai kemajuan dalam pendidikan yang akan berdampak pada ekonomi, politik, dan keamanan untuk menjadi negara maju. Akibatnya, negara dan guru harus bertanggung jawab atas pencapaian tujuan. Peran guru sangat penting untuk mencapai tujuan sekolah. Untuk membuat suasana belajar yang dapat disampaikan dan dipahami dengan baik oleh siswa, pendidik harus memahami dan memahami berbagai teori tentang proses pembelajaran. Salah satu masalah di SDN Pedagangan III adalah peserta didik kelas I yang kesulitan mengingat hasil belajar matematika tentang materi perkalian. Menurut peneliti, masalah ini muncul karena siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan dan menantang. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Akibatnya, mereka memiliki hasil belajar matematika yang rendah di sekolah dasar.

Peneliti bermaksud untuk menerapkan media permainan sebagai referensi untuk memaparkan materi yang relevan dengan masalah tersebut secara menarik. Media permainan adalah cara yang bagus untuk mendorong peserta didik untuk menerima pelajaran dengan baik karena usia peserta didik sekolah dasar biasanya menyukai permainan. Peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar matematika sesuai dengan judul yang dibuat oleh media permainan ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah menerapkan permainan ular tangga sebagai alat untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi perkalian dalam pelajaran matematika di kelas I SDN Pedagangan III Tiris Probolinggo. Beberapa tokoh psikologi, seperti Karl Gross, Lazarus, Schiller, dan Spencer (Yus. 2011), mengatakan bahwa bermain adalah cara untuk mempersiapkan diri untuk berperan sebagai orang dewasa. Lazarus bilang bermain akan mengembalikan energi yang hilang sehingga mereka segar kembali, dan Schiller dan Spencer bilang bermain adalah tempat untuk menerapkan energi yang berlebihan sehingga siswa dapat lepas dari tekanan. Akibatnya, bermain, baik secara sadar maupun tidak sadar, dapat menunjukkan potensi yang ada pada peserta didik sesuai dengan jati diri mereka, dan juga dapat bermanfaat bagi tubuh peserta didik. Akibatnya, pendidik dapat menarik perhatian siswa dengan bermain. Media pendidikan yang menyenangkan adalah salah satu cara untuk menarik perhatian siswa. Ini juga harus cocok dengan karakteristik siswa. Dengan menerapkan media permainan ini, tujuan pembelajaran adalah agar peserta didik tidak bosan dalam aktivitas pembelajaran dan tetap tertarik untuk mengikutinya. Penggunaan media yang tepat, yang sesuai dengan karakter siswa anak SD, akan mengembangkan perhatian siswa sehingga mereka dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan oleh pendidik. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran dan membuat apa yang disampaikan pendidik menarik perhatian siswa. Permainan ular tangga, yang berasal dari permainan tradisional, disesuaikan dengan karakter siswa untuk meningkatkan pembelajaran mereka. Beberapa keuntungan menerapkan media pembelajaran ular tangga adalah siswa belajar sambil bermain, membuat permainan tidak jenuh, dan mereka belajar dalam kelompok, yang membuatnya lebih mudah. Media ini juga sangat bermanfaat karena menghemat uang karena tidak membutuhkan peralatan mahal.

METODE PENELITIAN

Muhammad Djajadi (2019:1) menunjukkan bahwa nama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan apa yang dimaksud dengannya: kegiatan penelitian yang

dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas, menurut Kemmis (Dalam, Djajadi 2019:1), adalah jenis penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh peserta dalam konteks sosial (seperti pendidikan) untuk merencanakan tindakan mereka sendiri. Akibatnya, kita akan lebih memahami praktik dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian reflektif yang dimaksudkan untuk mengembangkan atau memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara profesional. PTK terkait dengan masalah guru dalam pembelajaran sehari-hari (Suyanto, 1997 dalam Mahmud & Tedi Priatna (2008:19).

Dengan mempertimbangkan definisi para pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk membuat dan mengembangkan aktivitas pembelajaran baru. Siklus pertama penelitian tindakan kelas adalah perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observation), dan refleksi. Peneliti menerapkan model penelitian kolaboratif untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini. Dengan kata lain, peneliti bekerja sama dengan salah satu guru kelas. Semua siswa kelas I SDN Pedagangan III Tiris Probolinggo, terdiri dari 15 siswa, 9 laki-laki dan 6 perempuan, terlibat dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I, yang mengukur kemampuan awal sebelum dan setelah penerapan media ular tangga, digunakan sebagai sumber data untuk penelitian ini. Karena kurangnya alat peraga dan media pembelajaran, pembelajaran di kelas menjadi membosankan. Peserta didik menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, menjadi acuh tak acuh dan sulit diatur, dan sulit memahami penjelasan guru. Hasil penelitian tindakan kelas data digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa SDN Pedagangan Tiris Probolinggo di kelas I tentang materi perkalian. Tabel I menunjukkan perbedaan hasil belajar matematika peserta didik dalam siklus I dan II. Tabel I menunjukkan rekapitulasi hasil belajar matematika peserta didik Kelas I SDN Pedagangan III Tiris Probolinggo. Data dari penelitian ini terdiri dari tes awal tentang materi perkalian. Siklus I menerapkan nilai untuk mengukur kemampuan awal sebelum dan setelah penerapan media ular tangga. Karena kurangnya alat peraga dan media pembelajaran, pembelajaran di kelas menjadi membosankan. Hasil penelitian tindakan kelas data yang digunakan untuk menentukan hasil belajar peserta didik kelas I SDN Pedagangan Tiris Probolinggo tentang materi perkalian menunjukkan bahwa peserta didik menjadi kurang berpartisipasi aktif dalam aktifitas pembelajaran, menjadi acuh, bahkan sulit diatur, dan sulit memahami penjelasan guru. Tabel berikut menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa dalam siklus I dan II.

Tabel 1. Rekapitulasi Siklus

No	Skor	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Deskripsi
1	0-25	1	1	Tidak Bagus
2	26-50	2	1	Lumayan Bagus
3	51-75	5	3	Bagus
4	76-100	7	10	Sangat Bagus

Hasil dari pengamatan peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran selama siklus I ditunjukkan dalam Tabel I. Dari 15 peserta didik, 3 berada dalam kategori kurang motivasi (42%), 1 berada dalam kategori cukup (46%), 3 berada dalam kategori baik (8%), dan 10 peserta didik berada dalam kategori sangat baik. Dalam permainan ular

tangga, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan: 1) Permainan dimainkan oleh empat atau lima peserta didik; 2) Setiap peserta didik harus melempar dadu sebelum memulai langkah-langkah permainan; 3) Setiap peserta didik harus melakukan langkah sesuai dengan angka yang mereka dapatkan dari dadu yang dilempar; dan 4) Setiap peserta didik yang mendapatkan langkah sesuai dengan mata dadu atau kolom yang dilewati, peserta didik harus memperoleh ular tangga

Hasil evaluasi penugasan peserta didik terhadap materi pembelajaran selama siklus kedua menunjukkan bahwa peserta didik sudah sangat menguasai materi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki nilai penuh, sementara beberapa siswa belum memilikinya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian di sekolah SDN Pedagangan III Tiris Probolinggo menunjukkan bahwa menerapkan media belajar ular tangga dapat mengembangkan kualitas siswa dalam perkalian. Hasil pemaparan hasil awal pada dua siklus yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi media belajar ular tangga mengembangkan keahlian pada perkalian siswa. Diharapkan penelitian ini akan memberikan informasi tentang bagaimana ular tangga dapat membantu siswa memahami materi perkalian.

SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah dasar sering membuat anak-anak kebosanan sebagai tempat belajar formal. Akibatnya, pendidik diharapkan dapat memimpin kelas dengan baik. Salah satu metode untuk mengatasi masalah pembelajaran dengan media pembelajaran permainan adalah ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Mulyono. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Anita Yus. (2011). *Penilaian Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asri Budiningsih, C. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik. (2008). *Pendidikan ANAK Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Delphi Bandi. (2009), *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dr.Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I *Untuk Pendidik Inspiratif*
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas