

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS BASED MATHEMATICS LEARNING MEDIA TO INCREASE LEARNING MOTIVATION OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

AURORA PRADIZKA NST¹, NUR RAHMI RIZQI², SELLA FEBRIYANTI³
MHD AZMI AZWAR⁴, MULIA DEWI⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Al washliyah Medan
Email: aurorapradizka@gmail.com¹, nurrahmi.rizqi@gmail.com², sellaf189@gmail.com³,
azmiazwar@gmail.com⁴, muliadewi055@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran matematika berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama kelas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya media sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran dikelas salah satu nya di Mata pelajaran Matematika. Mata Pelajaran matematika sendiri merupakan momok bagi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dikarenakan materinya yang sulit. Akibatnya, prestasi belajar Matematika siswa rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Rendahnya prestasi belajar siswa merupakan salah satu penyebab dari kurangnya motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar numerik mereka dan memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari numerasi melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga.

Kata kunci : *media permainan ular tangga dan hasil belajar*

Abstract

This research aims to create a mathematics learning medium in the form of snake and ladder games to increase the learning motivation of junior high school students. The research method used in this study is research and development. One of the problems of education is the lack of media facilities and infrastructure, so that teachers are encouraged to be creative in improving the quality of learning in the classroom, such as developing learning media in the classroom, one of which is in the Mathematics Subject. Mathematics subject itself is a scourge for students in every learning activity because of the difficult material. As a result, students' Mathematics learning achievement is low compared to other subjects. Low student learning achievement is one of the causes of the lack of student learning motivation. The purpose of this study is to help students increase their motivation to learn numerical and provide convenience for students in learning numeracy through the use of snake and ladder learning media.

Key Words : *Snakes and Ladders Game Media and Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan manusia karena merupakan wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara[1]. Oleh karena itu fokus pendidikan diarahkan pada pembentukan kepribadian unggul yang menitikberatkan pada proses pematangan kualitas akal dan spiritual[2].

Matematika memegang peranan penting sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, matematika juga memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran Matematika sendiri merupakan momok bagi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dikarenakan materinya yang sulit. Akibatnya, prestasi belajar Matematika siswa rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Prestasi belajar Matematika siswa rendah dikarenakan motivasi belajar numerasi mereka pun juga rendah, dikarenakan siswa terlebih dahulu berperspektif bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit[3].

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya pendorong psikis di dalam diri peserta didik yang merangsang kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu[4][5].

Menurut Winingsih, dkk. salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai. Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 45 menyatakan setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti media pembelajaran[6][7].

Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran[8]. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga[9][10].

Berdasarkan hasil observasi pada beberapa sekolah, media pembelajaran berbasis permainan sangat jarang digunakan untuk kegiatan pembelajaran matematika, penyebabnya adalah kesulitan bagi guru dalam membuat atau mengembangkan suatu permainan pada topik matematika

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar numerasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dan penelitian ini menggunakan metode meta analisis dengan mengkaji beberapa artikel pada jurnal. Meta analisis bersifat kuantitatif karena menggunakan data penelitian, mereview dan menganalisis data yang sudah ada. Meta analisis adalah suatu bentuk penelitian kuantitatif yang menggunakan angka-angka atau metode statistik dari beberapa hasil penelitian untuk memperoleh informasi yang berasal dari sejumlah data dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dari artikel itu, dipilih yang memenuhi kriteria yaitu pembahasan tentang pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan datanya dengan menggabungkan hasil 2 atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Menurut Sadiman, dkk. permainan adalah kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, Slavin menyatakan "pada prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung suka bermain", sejalan dengan kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, adanya interaksi antar siswa sehingga adanya kerjasama kelompok dalam siswa, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh sangat memuaskan[12].

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum memulai langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada saat melempar dadu, (5) Setelah

melangkah, dan berhenti di satu kotak maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut,(6) Apabila siswa mendapat kotak yang bergambar ular, maka siswa tersebut harus turun ke kotak mulut ular berbeda,(7) Apabila siswa mendapatkan kotak yang bergambar tangga maka, siswa tersebut harus naik ke kotak sesuai tinggi tangga, (8) Permainan dimenangkan siswa yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut[11].

Keunggulan dari media ini adalah tampilan/desain nya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya.

Berdasarkan data hasil penelitian atau observasi lapangan. Maka spesifikasi produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah berhasil mengembangkan produk, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelayakan media pembelajaran yaitu berupa permainan ular tangga.

Validasi produk dilakukan dengan 5 ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 3 ahli media. Pada ahli materi membahas tentang kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dengan teori yaitu masing-masing 100%. Hal ini karena dalam penyusunan materi pada media pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang ada pada silabus. Pada ahli media membahas tentang kesesuaian media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu masing-masing 100%, Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan sebagai berikut: pertama tahap analisis, kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis penyebab dibutuhkannya pengembangan media, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna, menganalisis sumber daya yang diperlukan, menentukan sistem penyampaian yang potensial, dan menyusun rencana proyek pengembangan. Kedua, tahap perancangan atau desain dengan kegiatan yang dilakukan, yaitu merancang tujuan instruksional, pemilihan pendekatan, merancang media ular tangga, dan membuat strategi pengujian. Ketiga, tahap pengembangan dengan kegiatan yang dilakukan, yaitu membuat storyboard, membuat dan menghimpun
2. Hasil kelayakan materi yang diperoleh berdasarkan validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak pada aspek isi dan materi serta kebahasaan. Selanjutnya untuk hasil kelayakan media yang diperoleh berdasarkan validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak pada aspek tampilan dan pemrograman.

Daftar Pustaka

- [1] Ardini, Pupung P., Lestaringrum, A. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- [2] Atmoko, S., Widhi, F., Ikha, L. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan II 4: 119–28.
- [3] Kustandi, C., Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- [4] Prihatini, VA., Mursid. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. II *Journal of Early Childhood and Character Education* 2, no. 1 (February 28, 2022): 61– 82.
- [5] Rizal, A., Kuswari, H., (2017). Pengembangan Game Edukasi Matematika Dengan Pendekatan Guided Discovery Untuk Siswa Smp Kelas VIII. II *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2017): 1–8.
- [6] Sundayana, R. (2014). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA
- [7] Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. II *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

-
- [8] Ambarwati, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Ketrampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya 06, no. 04
- [9] Ferryka, Z.P. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” Jurnal Magistra Vol 29 No 100
- [10] Nabillah, T., Agung, P.A. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. Journal homepage
- [11] Paud, PP. (2017). Petunjuk Permainan Ular Tangga. PP-Paud Dikmas: Jawa Barat
- [12] Satrinawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV Budi Utama