

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD

Rahmawati Patta^{1*}, Syamsuryani Eka Putri Atjo², Zaskia Nurfadillah³

¹²³Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹Email: rahmawati@unm.ac.id

²Email: syamsuryani@unm.ac.id

³Email: zaskianurfadillah08@gmail.com

Artikel Info

Received: 20 Juni 2024

Accepted: 18 Juli 2024

Published: 28 Juli 2024



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2024 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar Matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi yang bertujuan untuk mengetahui penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan lembar observasi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto dengan jumlah siswa 22 dengan 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 berada pada kategori cukup (C), sedangkan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 berada pada kategori sangat baik (SB) sehingga penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto.

Kata Kunci: *Media Permainan Ular Tangga, Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep yang diperoleh dari akibat logis dari kebenaran suatu konsep, sebelumnya sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Menurut Fitrawati (2018) matematika adalah ilmu tentang kuantitas, bentuk, susunan, dan ukuran, yang utama adalah metode dan proses untuk menemukan dengan konsep yang tepat dan lambang yang konsisten, sifat dan hubungan antara jumlah dan ukuran, baik secara abstrak, matematika murni atau

dalam keterkaitan manfaat pada matematika terapan.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang telah calon peneliti lakukan dengan guru kelas IV di UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto yang dilaksanakan pada tanggal 8 sampai dengan 13 Januari 2024 ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran matematika hal ini ditinjau dari aspek siswa adalah: Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa masih kesulitan dalam belajar matematika, kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran,

siswa kurang aktif dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat. Berbagai masalah yang ditemukan saat proses pembelajaran disebabkan oleh pelaksanaan pengajaran dari aspek guru adalah: kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang sesuai dengan kondisi dan keinginan siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, selama pembelajaran berlangsung guru juga kurang melibatkan siswa secara langsung, penyajian materi yang dilakukan guru nampak menonton, sehingga membuat siswa kesulitan dalam pemahaman materi.

Permasalahan tersebut didukung dengan data hasil nilai yang diperoleh pada penilaian akhir semester yang dilaksanakan pada tanggal 4 sampai dengan 9 Desember 2023 dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa dari 22 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 15 perempuan, ternyata masih banyak siswa yang minat belajarnya masih tergolong rendah dimana terdapat 62,5% atau sebanyak 12 siswa dari 22 siswa yang minat belajar pada pembelajaran matematika masih rendah.

Data tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa dikelas IV UPT SDN 14 Tarowang masih rendah karena dalam proses pembelajaran guru kurang melibatkan siswa secara langsung. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas menuntut guru menggunakan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut juga tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa “Salah satu komponen RPP

adalah menggunakan media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”.

Minat belajar adalah dorongan dalam diri siswa untuk belajar sehingga menimbulkan perasaan ingin tahu dan senang dalam belajar. Menurut Anggraeni (2017) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Irawati (2018) ada beberapa indikator minat belajar siswa yang terdiri dari: perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa

- 1) Perasaan senang, merupakan suatu keadaan seseorang yang hadir secara spontan berdasarkan kondisi dan situasi hati dan pikirannya. Jika siswa merasa senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran maka ia akan mempelajari ilmu yang disenanginya tanpa ada unsur paksaan.
- 2) Perhatian, merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang hal lain. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang siswa menaruh minat terhadap pelajaran, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya.
- 3) Keterlibatan, merupakan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang berminat terhadap suatu pembelajaran akan melibatkan diri dan berpartisipasi aktif

berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminutinya, misalnya rajin bertanya dan mengemukakan pendapat.

- 4) Ketertarikan, merupakan reaksi yang timbul terhadap sesuatu, sehingga mendorong Hasrat untuk mengerjakan atau melakukan hal tersebut secara terus-menerus. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pembelajaran dikelas.

Dalam penelitian ini salah satu upaya yang akan calon peneliti lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat peraga atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Menurut Kristanto, n.d. (2016), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Media yang akan digunakan adalah media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan.

Menurut Rahayu et al (2019) mengemukakan bahwa terdapat 6 kelebihan permainan ular tangga yakni: (1) Termasuk dalam media pembelajaran tematik; (2) Menarik minat peserta didik untuk belajar, karena peserta didik menjadi bermain dalam pembelajarannya; (3)

Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung; (4) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan logika matematika; (5) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak; (6) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Sedangkan kekurangan permainan ular tangga yakni: (1) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ekor ular; (2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak; (3) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran; (4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan; dan (5) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lumbantobing et al (2022) yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang memuaskan dengan persentase 84% dikategorikan aktif dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase rata-rata 89% dikategorikan tinggi sehingga terjadi peningkatan pada keaktifan dan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Adilya Syifa' Rahmatillah (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil

belajar kognitif dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 87%, pada ranah psikomotor peningkatan mencapai dengan persentase 89%, dan pada ranah efektif mencapai dengan persentase 85% sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah

METODE PENELITIAN

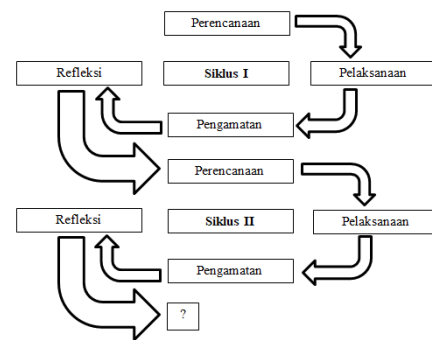
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Jenis penelitian ini untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada dikelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini lebih memperhatikan fenomena yang terjadi di alami oleh subjek penelitian. Dengan demikian, penelitian dapat mengetahui permasalahan dikelas dan diuraikan secara deskriptif disertai dengan kata-kata yang memperkuat temuan yang ada.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Hanifah (2014) mengemukakan bahwa model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian dipandang sebagai satu

bagaimanakah penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarawang. Dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarawang.

siklus. Model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemis & Taggart (Yuhanin, 2016: 1)

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dan guru kelas IV UPT SDN 14 Tarawang yang berjumlah 22 orang siswa yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV UPT SDN 14 Tarawang. Penelitian ini dilakukan dalam proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan observasi. Angket yang

digunakan untuk mengetahui data tentang minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika setelah menggunakan media permainan ular tangga. Dengan cara inilah peneliti akan mengetahui lebih detail apakah indikator yang dicapai sudah sesuai atau belum untuk menunjukkan besarnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Sedangkan Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Kegiatan observasi peneliti lakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Instrumen pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu angket dan lembar observasi. Angket yang digunakan adalah angket minat belajar siswa pada pembelajaran matematika untuk mengukur minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penggunaan media permainan ular tangga selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang diuraikan tentang keberhasilan pada mata pelajaran Matematika dengan menerapkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarawang Kabupaten Jeneponto. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti di kelas IV UPT SDN 14 Tarawang

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Respon Siswa

Pada lembar angket respon siswa ini terdapat 20 pernyataan, dimana pembelajaran dikatakan tuntas jika secara klasikal $\geq 75\%$ siswa merespon dengan baik. Angket tanggapan siswa dapat di analisis sebagai berikut :

$$\text{Persentase\%} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sugiono (2015:43)

2. Analisis Data Hasil Observasi

Analisis data terhadap penerapan media permainan ular tangga berasal dari lembar observasi yang telah diisi oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini kategori yang digunakan adalah: ya: skor 1 dan tidak : skor 0. Data hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Kunandar (2013:126)

bertindak sebagai guru yang menyajikan materi dan guru kelas IV sebagai observer. Deskripsi pembelajaran untuk keefektifan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar Matematika siswa disajikan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Dalam 1 siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini meliputi data hasil respon siswa dan

data hasil observasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga.

1. Siklus I

Tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pada penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV UPT SDN 14 Tarawang dalam menyusun modul ajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Selain itu, dirancang juga instrumen penelitian yang berupa angket minat belajar matematika siswa dan lembar observasi media pembelajaran yang digunakan peneliti dalam melakukan pengamatan pada proses pembelajaran.

Tahap pelaksanaan, Pada tahap pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 18 s/d 19 Maret 2024 diruangan kelas IV UPT SDN 14 Tarawang yang langsung diikuti oleh 22 siswa. Proses pelaksanaan pembelajaran siklus I ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah guru kelas IV. Siklus I ini dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan durasi 3×35 Menit, sehingga total waktu yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran selama 2 pertemuan adalah 105 menit. Proses pembelajaran terdiri dari tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Tahap observasi, pada tahap ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung adapun subjek yang diamati adalah penggunaan media permainan ular tangga, aktifitas serta minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

Observasi terhadap hasil angket minat belajar siswa dilakukan dari kegiatan awal hingga akhir pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 dan 2. Aspek observasi terhadap hasil angket minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan angket minat belajar siswa yang terdiri dari 4 indikator minat belajar. Adapun indikator minat belajar siswa yang diamati, yaitu: Perasaan senang; Keterlibatan; Ketertarikan; dan Perhatian. Berikut merupakan data hasil respon siswa siklus I pada pertemuan 1 dan 2.

Tabel 1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Skor Akhir (SA)	Kategori	Total Siswa		Persentase	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
$3,26 < SA \leq 4,00$	Sangat Baik	7	9	31,81%	40,90%
$2,51 < SA \leq 3,25$	Baik	3	1	13,63%	04,54%
$1,76 < SA \leq 2,50$	Cukup	10	12	45,45%	54,54%
$1,00 < SA \leq 1,75$	Kurang	2	0	09,09%	0%
Jumlah Siswa		22			

Berdasarkan tabel diatas pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan 7 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 31,81% dan 3 siswa yang termasuk dalam kategori baik dengan persentase 13,63% sehingga mencapai indikator keberhasilan. Selanjutnya siswa yang termasuk dalam kategori cukup sebanyak 10 siswa dengan persentase 45,45% dan

2 siswa termasuk dalam kategori kurang dengan persentase 09,09% sehingga belum berhasil mencapai indikator keberhasilan. Sedangkan pada pertemuan 2 menunjukkan 9 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 40,09% dan 1 siswa yang termasuk dalam kategori baik dengan persentase 04,54% sehingga mencapai indikator keberhasilan. Selanjutnya siswa yang termasuk dalam kategori cukup sebanyak 12 siswa dengan persentase 54,54% sehingga belum berhasil mencapai indikator keberhasilan.

Observasi terhadap penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dinilai oleh observer dengan menggunakan lembar observasi penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari 13 aspek yang diamati. Berikut merupakan data hasil observasi media pembelajaran siklus I pada pertemuan 1 dan 2.

Tabel 2 Data Hasil Observasi Penerapan Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Siklus I	Skor Yang Diperoleh		Skor Maksimal	Persentase	Kategori
	Terlaksana	Tidak Terlaksana			
Pertemuan 1	8	5	13	61,53%	Cukup
Pertemuan 2	9	4	13	69,23%	Cukup

Sumber: Lembar Observasi Penerapan Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Berdasarkan tabel diatas tentang penerapan media permainan ular tangga selama pembelajaran matematika berlangsung pada siklus I pertemuan 1, menunjukkan bahwa dari 13 aspek yang diamati hanya 8 aspek yang terlaksana dengan kategori cukup (C). Sedangkan pertemuan

2, menunjukkan bahwa dari 13 aspek yang diamati hanya 9 aspek yang terlaksana dengan kategori cukup (C)

Berdasarkan hasil observasi dan angket dalam pelaksanaan proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 dan 2 masih memiliki kekurangan, oleh karena itu dilakukan tahap refleksi untuk mengkaji dan memperbaiki kekurangan atau kelemahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga. Hasil refleksi selama pelaksanaan tindakan siklus I yaitu guru masih kurang dalam memberikan motivasi kepada siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang mengobrol dengan teman, sering melamun, bahkan merasa bosan sehingga siswa masih kurang dalam memperhatikan penjelasan guru, bertanya tentang hal yang belum dimengerti, mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok. Kondisi tersebut mempengaruhi penguasaan materi sehingga berdampak terhadap minat belajar siswa, terdapat beberapa siswa masih kurang memahami penggunaan media permainan ular tangga sehingga media permainan ular tangga tidak mudah dimainkan oleh siswa, terdapat beberapa siswa yang belum berani untuk maju kedepan mengerjakan soal dipapan tulis namun lebih memilih untuk diam, sehingga siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan terdapat beberapa siswa yang tidak mencatat materi yang telah diajarkan oleh guru agar bisa dipelajari kembali.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang

dilakukan pada siklus I pertemuan 1 dan 2 belum dapat dikatakan berhasil baik dalam minat belajar siswa maupun penggunaan media permainan ular tangga karena belum mencapai indikator keberhasilan seperti yang diinginkan yaitu 75%.

2. Siklus II

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti merencanakan dengan melihat kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pada tahap ini peneliti Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan guru membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran, Mengadakan ice breaking kepada siswa yang bertujuan untuk mencairkan suasana, sehingga siswa tidak merasa bosan dan sering melamun, Menunjukkan kepada siswa cara penggunaan media permainan ular tangga agar, Mengaktifkan siswa yang belum berani bertanya dan menjawab pertanyaan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru, Mengarahkan kepada siswa untuk mencatat materi yang telah diajarkan agar bisa dipelajari di rumah, Menyusun modul ajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dengan mengacu pada kekurangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I, Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, Membuat alat evaluasi berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengetahui sejauh mana siswa dalam memahami materi tersebut, Menyiapkan angket minat belajar matematika siswa untuk mengukur minat belajar matematika siswa,

Menyiapkan lembar observasi untuk pelaksanaan pengamatan dalam perbaikan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 25 s/d 26 Maret 2024 diruangan kelas IV UPT SDN 14 Tarowang yang langsung diikuti oleh 22 siswa. Proses pelaksanaan pembelajaran siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus I yang dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan durasi 3×35 Menit, sehingga total waktu yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran selama 2 pertemuan adalah 105 menit. Proses pembelajaran terdiri dari tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Tahap observasi, pada tahap ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung adapun subjek yang diamati adalah penggunaan media permainan ular tangga, aktifitas dan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

Observasi terhadap hasil angket minat belajar siswa dilakukan dari kegiatan awal hingga akhir pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 dan 2. Aspek observasi terhadap hasil angket minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan angket minat belajar siswa yang terdiri dari 4 indikator minat belajar. dan Perhatian. Berikut merupakan data hasil respon siswa siklus II pada pertemuan 1 dan 2.

Tabel 3. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan 1 dan 2

Skor Akhir (SA)	Kategori	Total Siswa		Persentase	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
3,26 < SA ≤ 4,00	Sangat Baik	9	21	40,09%	95,45%
2,51 < SA ≤ 3,25	Baik	1	1	04,54%	04,54%
1,76 < SA ≤ 2,50	Cukup	12	0	54,54%	0%
1,00 < SA ≤ 1,75	Kurang	0	0	0%	0%
Jumlah Siswa				22	

Berdasarkan tabel diatas pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan 9 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 40,90% dan 1 siswa yang termasuk dalam kategori baik dengan persentase 04,54% sehingga mencapai indikator keberhasilan. Selanjutnya siswa yang termasuk dalam kategori cukup sebanyak 12 siswa dengan persentase 54,54% sehingga belum berhasil mencapai indikator keberhasilan. Sedangkan pertemuan 2 menunjukkan 21 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 95,45% dan 1 siswa yang termasuk dalam kategori baik dengan persentase 04,54% sehingga mencapai indikator keberhasilan.

Observasi terhadap penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dinilai oleh observer dengan menggunakan lembar observasi penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari 13 aspek yang diamati. Berikut merupakan data

hasil observasi media pembelajaran siklus II pada pertemuan 1 dan 2.

Tabel 4. Data Hasil Observasi Penerapan Media Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 dan 2

Siklus II	Skor Yang Diperoleh		Skor Maksimal	Persentase	Kategori
	Terlaksana	Tidak Terlaksana			
Pertemuan 1	11	2	13	84,61%	Baik
Pertemuan 2	12	1	13	92,30%	Baik

Berdasarkan tabel diatas tentang penerapan media permainan ular tangga selama pembelajaran matematika berlangsung pada siklus II pertemuan 1, menunjukkan bahwa dari 13 aspek yang diamati hanya 11 aspek yang terlaksana dengan kategori baik (B). Sedangkan pertemuan 2, menunjukkan bahwa dari 13 aspek yang diamati hanya 12 aspek yang terlaksana dengan kategori baik (B)

Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas IV sebagai observer (pengamat) secara kolaborasi mengamati dan mengevaluasi proses pembelajaran yang berlangsung. Dari hasil refleksi pertemuan sebelumnya, peneliti telah mengadakan perbaikan berdasarkan hasil observasi serta bimbingan dari guru kelas IV pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Adapun persentase capainnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Minat Belajar Siswa

Indikator Minat Belajar	Persentase Capaian		Kategori	
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
Perasaan Senang	60%	77,09%	Cukup	Baik
Perhatian	60%	81,81%	Cukup	Baik
Keterlibatan	58,09%	78,18%	Kurang	Baik
Ketertarikan	60%	72,72%	Cukup	Cukup

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan peningkatan presentase ketercapaian. Dari data minat siswa pada tabel di atas, pada siklus I diperoleh tingkat perasaan senang sebesar 60%, perhatian sebesar 60%, keterlibatan sebesar 58,09%, dan ketertarikan sebesar 60%. Pada siklus II, tingkat perasaan senang sebesar 77,09%, perhatian sebesar 81,81%, keterlibatan sebesar 78,18% dan ketertarikan sebesar 72,72%. Sehingga berdasarkan hasil responden minat belajar siswa menunjukkan peningkatan dengan kategori baik (B).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 dalam penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa, ternyata masih banyak terdapat siswa yang minat belajarnya masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar siswa yang mencapai indikator keberhasilan pada siklus I pertemuan 1 dan 2 hanya terdapat 10 siswa dengan persentase 45,45% sedangkan siswa yang tidak mencapai indikator keberhasilan terdapat 12 siswa dengan persentase 54,54% sehingga mempengaruhi minat belajar siswa. Tetapi dari hasil angket minat belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 terdapat 10 siswa dengan persentase 45,45% dan siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini sebanyak 12 siswa dengan persentase 54,54%, sedangkan pada siklus II pertemuan 2 terdapat 21 siswa dengan persentase 95,45%, sedangkan siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini

sebanyak 1 siswa dengan persentase 04,54%. Hal ini dikarenakan didalam proses pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik dalam permainan kelompok atau individu.

Menurut Suciati (2021) permainan ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang setiap pemainnya memiliki bidak dan peluang melempar dadu. Kelebihan permainan ular tangga menurut Rahayu et al (2019) adalah : 1. Termasuk dalam media pembelajaran tematik. 2. Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran. 3. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. 4. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan logika matematika. 5. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak. 6. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas.

Berdasarkan hasil observasi penerapan media pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 dan 2 belum mencapai persentase indikator keberhasilan dengan kategori cukup (C). Namun setelah melakukan perbaikan dari permasalahan atau kekurangan pada siklus I sehingga diperoleh peningkatan dengan hasil menjadi kategori baik (B) pada siklus II pertemuan 1 dan 2 ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tercapai. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa

penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto.

Meningkatnya minat belajar dalam penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang telah di laksanakan Lumbantobing (2022) yaitu penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan yang termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari minat belajar siswa. Minat belajar siswa sebelum penggunaan media permainan ular tangga yakni sebesar 61,4% yang memiliki arti bahwa minat belajar siswa sebelumnya berada pada kategori kurang baik. Namun setelah penggunaan media permainan ular tangga mengalami peningkatan sebesar 87% yang artinya minat belajar siswa berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan rumusan masalah penerapan media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto maka dapat disimpulkan bahwa : 1) Penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto dengan data yang diperoleh dari angket minat belajar matematika siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2

terdapat 10 dari 22 siswa yang mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 45,45%, Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 terdapat 10 dari 22 siswa yang mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 45,45% dan pada pertemuan 2 terdapat 21 dari 22 siswa yang mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 95,45%. 2) Penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 14 Tarowang Kabupaten Jeneponto dengan data yang diperoleh dari lembar observasi penerapan media pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 berada pada kategori cukup (C) dengan persentase 61,53% dan pada pertemuan 2 berada pada kategori cukup (C) dengan persentase 69,23%, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 berada pada kategori baik (B) dengan persentase 84,61% dan pada pertemuan 2 berada pada kategori baik (B) dengan persentase 92,30%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ma'ruf Prasetyo (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 7 : 4.200
- Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawana, E., (2022). Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal of Sport (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training)*, Vol. 6(1): 38–44.
- Anggraeni, E. (2017). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Di SD Negeri Dukuwaru 4 Kecamatan Dukuwaru Kabupaten Tegal. *Skripsi*. Tegal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.



- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1(2): 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Fitrawati, (2018). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Pokok Bahasan Segiempat Dengan Panduan Kriteria Polya Di Kelas Vii-1 Smpn 5 Penajam Paser Utara Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Eksakta*, Vol. 4(4): 567–580.
- Irawati (2018). Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII 1 SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya Anggota Ikapi
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Rahayu, E., AR, R., & Deskoni, D. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 10 Palembang. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, Vol. 6(2): 155–166. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i2.9128>
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Yuhanin, Z. (2016). Indikator Keberhasilan. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, Vol. 15(2): 1–23.