MATERI PENGURANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA

JURNAL

Disusun Oleh :
MISNAWATI SALIKO
NIM. F01417057

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

2021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVESITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
Alamat : Jl.Prof.Dr.H. MansoerPateda, Desa Pentadio Timur Kab. Gorontalo
Web : http://umgo.ac.id Email : info@umgo.ac.id Telp/Fax (0435) 881135

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL JURNAL

Judul : Materi Pengurangan dengan Menggunakan Media Ular Tangga

Nama : Misnawati Saliko

NIM : F01417057

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyetujui Nama Pembimbing dicantumkan dalam Artikel tersebut dan Menyetujui
Untuk dimuat pada Jurnal PRODIK Program Studi

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
Yulanti S. Mooduto, S.Pd, M.Pd	Amna N. Noho, S.Pd, M.Pd
NIDN: 0916078502	NIDN: 0908127703

MATERI PENGURANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA

Misnawati Saliko, Amna N. Noho S.Pd, M.Pd
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Uninersitas Muhammadiyah Gorontalo
Gorontalo, Indonesia 96212
Email : mirnasaliko@gmail.com amnanoho@gmail.com

Abstract

The research aims to Improving Student Learning Outcomes on Subtraction Materials by Using Snakes and Ladders Media at class 1 of SDN 04 Botumoito, Boalemo Regency. The research method used was Classroom Action Research (CAR) with data collection techniques using observation, tests and documentation. From the results of the study it can be concluded that: The use of snakes and ladders media in Class 1 can be done by the stage of the educator presenting the snake ladder media in front of the class, instructing students to observe the material based on the media presented, asking questions related to material and provide information and at the end of the explanation the teacher gives assignments to each student to be able to explain the results of observing the material using the snake and ladder media. Snakes and ladders media can improve student learning outcomes in Mathematics learning, subtraction material in Class 1. In the first cycle, as many as 13 students or 65% have not finished learning, because they have not reached the specified performance indicators. The success of students in learning can reach the criteria of completeness set after the researcher takes action in cycle II to correct the deficiencies in cycle I. 90% or as many as 18 students who are declared complete in learning, these results have exceeded the performance indicators set, namely 80%.

Keywords: Learning Outcomes, Snakes and Ladders Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pengurangan dengan Menggunakan Media Ular Tangga di Kelas 1 SDN 04 Botumoito Kabupaten Boalemo. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tekhnik pengumpulan data, observasi, tes dan dokumentasi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media ular tangga di Kelas 1 SDN 04 Botumoito dapat dilakukan dengan tahapan pendidik menyajikan media ular tangga di depan kelas, memerintahkan peserta didik melakukan kegiatan pengamatan terhadap materi berdasarkan media yang disajikan, memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi dan memberikan informasi serta diakhir penjelasan pendidik memberikan tugas kepada masing-masing peserta didik untuk dapat memaparkan hasil pengamatan materi dengan menggunakan media ular tangga. Media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi pengurangan di Kelas 1 SDN 04 Botumoito. Pada siklus I yakni sebanyak 13 orang peserta didik atau 65% belum tuntas dalam belajar, karena belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan setelah peneliti mengadakan tindakan pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. 90% atau sebanyak 18 orang peserta didik yang dinyatakan tuntas dalam belajar, hasil tersebut telah melebihi indikator kinerja yang ditetapkan yakni 80%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Ular Tangga

PENDAHULUAN

Pendidik adalah satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik dan peserta didik hanya sebagai pendengar, cara mengajar seperti ini membuat peserta didik tidak kreatif dan tidak diberikan kebebasan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Hal ini membuat peserta didik kurang bersemangat/kurang antusias dalam menerima pelajaran matematika. Pembelajaran yang berbasis konvensional tidak dapat membekali peserta didik kemampuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari untuk jangka waktu yang panjang.

Salah satu karakteristik dari matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Karakteristik tersebut sangat bertentangan dengan perkembangan intelektual awal peserta didik, khususnya peserta didik pada jenjang sekolah dasar dimana cara berfikirnya masih pada tahap operasi konkret. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab sehingga banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami matematika.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataanya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, serta tidak tersedianya biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu dipahami, sehingga dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di sekolah.

Penggunaaan Media Ular Tangga salah satu media pembelajaran dalam menyelesaikan soal pengurangan. Supaya peserta didik tidak jenuh dan termotivasi dalam proses pembelajaran materi pengurangan tersebut harus menggunakan media berupa media permainan ular tangga. Bermain mengandung aspek kegembiraan.

Berdasarkan observasi awal pada 20 orang peserta didik Kelas I SDN 04 Botumoito menunjukan hasil belajar rendah pada materi pengurangan, sedangkan aktivitas selama belajarnyapun juga rendah. Hal ini disebabkan kurang bermaknanya proses pembelajaran yang

sudah terlaksana belum optimal. Nilai mata pelajaran Matematika peserta didik kelas I SDN 04 Botumoito semester ganjil rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang didapat peneliti setelah melakukan observasi dan wawancara dengan pendidik kelas I, bahwa nilai ulangan harian mata pelajaran Matematika tahun ajaran 2019/2020 masih banyak yang belum mencapai Indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu 80% terutama pada materi pengurangan. Perolehan nilai ratarata ulangan harian pada materi pengurangan peserta didik yakni hanya 65 nilai peserta didik dari jumlah peserta didik 20 orang. Sebanyak 15 orang peserta didik belum tuntas hasil belajarnya pada materi pengurangan yaitu sekitar 75% dan peserta didik yang mencapai KKM hanya 5 orang sekitar 25% yang dinyatakan tuntas.

Menurut Roestiyah, (2008:159) bahwa hasil belajar adalah pengukuran keseluruhan kegiatan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh dari proses belajar mengajar. Melalui hasil belajar, tujuan pembelajaran dapatdiukur apakah sudah tercapai atau belum tercapai. Rahman dan Amri (2014: 44) mengemukakan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Terjadinya perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan peserta didik sebagai hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan melalui pencapaian hasil belajar.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2014:4), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor selain itu juga hasil belajar juga dianggap sebagai puncak dari proses pembelajaran. Sedangkan dari sisi pendidik, tindakan mengajar diakhiri dengan sebuah proses evaluasi hasil belajar, dengan adanya evaluasi hasil belajar menandakan bahwa bahan pelajaran telah terselesaikan.

Media permaian ular tangga adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut (Aniq, 2013). Media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang diadopsi dan dimodifikasi. Modifikasi yang dilakukan yaitu dengan adanya pemberian kartu soal yang diletakkan pada petak-petak tertentu serta aturan main yang disesuaikan

Menurut Yudha (dalam Febryna, 2014) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerjasama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.dengan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Afandi (2015) kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu (1) peserta didik belajar sambil bermain, (2) peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran.

Menurut Ratnaningsih (2014: 66) langkah – langkah media permainan ular tangga dibagi dalam beberapa bagian yaitu :

a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50.
b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada papan permainan, terletak pada petak tertentu.
c. Terdapat 1 buah dadu.
d. Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam. Biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.
e. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
f. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
g. Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 49 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
h. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
i. Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
j. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
k. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak.
l. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.

m. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
n. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 50.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas SDN 04 Botumoito Kabupaten Boalemo. Dasar pemilihan lokasi tersebut adalah mudah dijangkau dalam proses pengumpulan data. Lokasi penelitian sesuai dengan tujuan penelitian dan relevan dalam mengungkapkan permasalahan penelitian.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat reflektif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecah masalahnya dan ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terukur (Sutama, 2011: 134). Terdapat empat langkah penting dalam penelitian tindakan kelas menurut Sukardi (2011: 212-213), yaitu *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (pengamatan) dan *reflect* (perenungan).

Sukardi (2011: 214) berpendapat bahwa ada sedikitnya empat model penelitian tindakan, yaitu model Kemmis dan Taggart, model Ebbut, model Elliot dan model McKernan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart. Berikut ini adalah gambaran desain penelitian model Kemmis dan Taggart yang dapat dideskripsikan dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi merupakan prosedur yang sama dalam setiap siklus.

Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas 1 di SDN 04 Botumoito Kabupaten Boalemo, yang berjumlah 20 orang peserta didik terdiri dari 12 orang peserta didik laki-laki dan 8 orang peserta didik perempuan. Para peserta didik berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda dan mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda pula.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini akan digunakan instrumen berupa lembaran informasi balikan dari pengamat. Instrumen ini disusun bersama dan digunakan untuk membantu pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik pengamatan, test, observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik SDN 04 Botumoito yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 12 orang peserta didik laki-laki dan 8 orang peserta didik perempuan. Observasi awal dilakukan peneliti untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di Kelas 1 di SDN 04 Botumoito, dalam hal ini peneliti melihat hasil belajar peserta didik untuk dijadikan acuan dalam melaksanakan tindakan perbaikan dalam pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, sebagian besar peserta didik mendapatkan hasil yang tidak mencapai standar kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti.

Sejalan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru perwalian kelas I sebagai berikut:

“ya, memang anak-anak untuk hasil belajarnya sekarang menurun, apalagi keadaan seperti ini anak-anak cenderung cuma brmain dan tidak suka belajar, jadi hasil belajarnya rendah seperti ini”.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Peserta didik kelas I sebagai berikut:

Menurut Amira Zakaria : Saya bosan belajar matematika karena tidak menarik

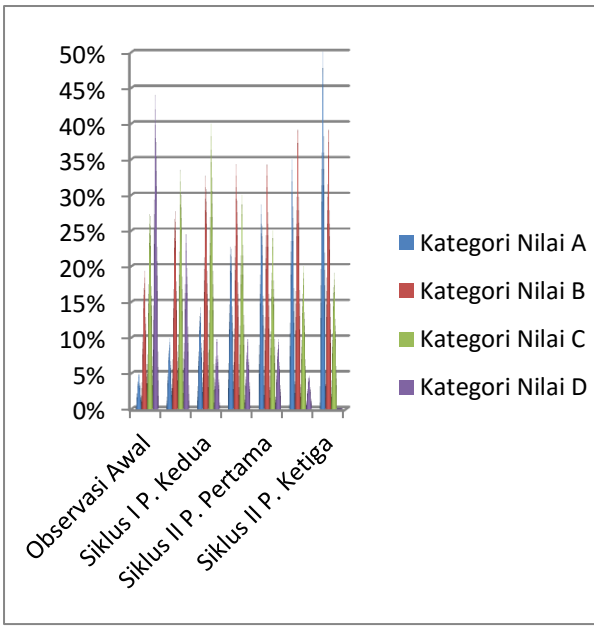
Menurut Arkananta P. Komsi : Matematika karena tidak menarik karena penjelasannya dari membuat saya pusing

Menurut Himaya Alamri : Pengurangan membuat saya bingung, saya malas untuk belajar matematika

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas I masih tergolong sangat rendah. Melihat dari hal-hal tersebut peneliti akan melanjutkan pemberian Tindakan pada siklus I dengan menggunakan media ular tangga.

Tindakan pada siklus 1 dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan Senin tanggal 21 Desember 2020, Rabu 23 Desember dan Kamis 24 Desember materi yang diajarkan tentang pengurangan. Namun belum mencapai indikator yang ditetapkan sehingga dilanjutkan ke Siklus berikutnya. Tindakan pada siklus ll dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada Senin 28 Desember 2021, Senin 04 Januari 2021, Senin 11 Januari 2021 materi yang diajarkan tentang pengurangan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Hasil penelitian siklus ll berupa hasil observasi selama proses pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga dan hasil belajar peserta didik.

Hasil Belajar Peserta didik pada Observasi Awal, Siklus I Pertemuan Pertama, Kedua, Ketiga dan Siklus II Pertemuan Pertama,Kedua dan Ketiga



Gambar 2 Diagram Hasil kenaikan setiap pertemuan

Diketahui bahwa pada obsevasi awal, hasil belajar peserta didik sangat rendah, peserta didik yang tuntas dalam belajar hanya sebanyak 5 orang atau 25%, kemudian terjadi peningkatan pada siklus I pertemuan pertama yakni sebanyak 8 orang peserta didik atau 40%, pertemuan kedua yakni sebanyak 10 orang peserta didik atau 50%, pertemuan ketiga yakni sebanyak 12 orang peserta didik atau 60% dinyatakan tuntas dalam belajar namun belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan. Hasil belajar peserta didik pada siklus II pertemuan pertama yakni sebanyak 13 orang peserta didik atau 65%, pertemuan kedua yakni sebanyak 15 orang peserta didik atau 75%, pertemuan ketiga yakni sebanyak 18 orang peserta didik atau 90% dinyatakan tuntas dalam belajar. Hal ini menunujukkan bahwa hasil tersebut telah melebihi indikator kinerja yang ditetapkan yakni 80% Dan media ular tangga dapat dibuktikaan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media ular tangga di Kelas 1 SDN 04 Botumoito dapat dilakukan dengan tahapan pendidik menyajikan media ular tangga di depan kelas, memerintahkan peserta didik melakukan kegiatan pengamatan terhadap materi berdasarkan media yang disajikan, memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi dan memberikan informasi serta diakhir penjelasan pendidik memberikan tugas kepada masing-masing peserta didik untuk dapat memaparkan hasil pengamatan materi dengan menggunakan media ular tangga.
2. Media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi pengurangan di Kelas 1 SDN 04 Botumoito. Pada siklus I yakni

sebanyak 13 orang peserta didik atau 65% dinyatakan tuntas dalam belajar, namun belum mencapai indiktor kinerja yang ditetapkan. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat mencapai indiktor kinerja yang ditetapkan setelah peneliti mengadakan tindakan pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I yakni 90% atau sebanyak 18 orang peserta didik yang dinyatakan tuntas dalam belajar, hasil tersebut telah melebihi indiktor kinerja yang ditetapkan yakni 80%.

Berdasarkan hasil penelitian pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga, guna meninggkatkan hasil belajar peserta didik, maka dapat dikemukakan saran-saran antara lain sebagai berikut:

1. Media ular tangga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainya agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar MATEMATIKA di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Volume 1 Nomor 1.

Aniq, dkk. 2013. Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. Jurnal. Semarang: IKIP PGRI SEMARANG

Dimyati dan Mojiono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Febryna Widowati. 2014. *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan. Jurnal PGSD*. Volume 02 No. 01 Tahun 2014. Halaman 1-10

Ratnaningsih, N. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar MATEMATIKA Kelas III A SDN Nogopuro,* Sleman. Skripsi Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Roestiyah. 2008. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sutama. 2011. *Penelitian Tindakan*. Surakarta: Surya Offset