

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 3 MI
MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PINTAR****Sunarni Adelia**

MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera

sunarniadelia@gmail.com**Abstract**

This research was conducted with the aim of increasing the motivation to learn Mathematics of 3rd grade students of Madrasah Ibtidaiyah (MI) through the use of smart snake and ladder learning media at MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera. This research is a Classroom Action Research (PTK) research. The results of this study show that the use of smart snake and ladder learning media can increase the motivation to learn mathematics of grade 3 students at MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera. This can be seen from the implementation of the cycle it goes through. The first cycle saw an increase of 69%, while the second cycle increased students' motivation to learn Mathematics by 81%.

Keywords: *Learning media, motivation, smart snakes and ladders.*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui pemanfaatan media belajar ular tangga pintar di MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera. Penelitian ini merupakan penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media belajar ular tangga pintar dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 3 di MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera. Hal itu dapat dilihat dari pelaksanaan siklus yang dilaluinya. Siklus pertama terjadi peningkatan sebesar 69%, sedangkan siklus kedua peningkatan motivasi belajar Matematika siswa sebesar 81%.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, motivasi, ular tangga pintar.*

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika atau ilmu hitung di jenjang sekolah dasar merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan. Karena pembelajaran matematika diwajibkan pada semua jenjang pendidikan, maka akan berdampak buruk bagi anak apabila matematika tidak diajarkan. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang mestinya dikuasai oleh setiap peserta didik. Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sebagian besar siswa tidak menyukainya (Prasetyo, 2021b), salah satu karakteristik matematika yaitu keabstrakannya (Anggraini, 2021). Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan

tingkat Sekolah (SD). MI memberikan kontribusi besar untuk pembekalan pengetahuan dasar anak (Nianti, Adilah and Prasetyo, 2024).

Mata pelajaran Matematika membutuhkan media pembelajaran yang cocok agar dapat memudahkan siswa memahaminya. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa yaitu dengan permainan, seperti media pembelajaran ular tangga pintar. Permainan akan membantu siswa memudahkan mereka memahami materi, dikarenakan mereka belajar sambil bermain. Konsep bermain ini, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga mereka akan belajar dengan baik dan akhirnya akan memaksimalkan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran ular tangga pintar merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajara yang cocok digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membantu mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik (Ain and Mustika, 2021). Permainan papan "ular tangga pintar" dimainkan oleh anak-anak dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Sebelum para pemain bergantian melempar dadu, masing-masing pemain meletakkan bidaknya di kotak awal untuk memulai permainan. Jumlah dadu yang muncul setelah dikocok menentukan bagaimana bidak tersebut dimainkan. Keberuntungan bagi pemain apabila bidaknya berhenti pada ujung bawah sebuah tangga, maka bidak dapat bergerak langsung ke ujung tangga. Bidak harus turun ke kotak kepala ular jika berhenti di kotak yang terdapat ekor ular di atasnya.

Hasil penilaian harian peserta didik di kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 masih kurang memuaskan. Data yang peneliti peroleh menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik dengan nilai KKM 70, masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas. Dari 23 peserta didik yang mencapai nilai tuntas 8 anak dan 15 anak tidak tuntas, artinya 65% peserta didik tidak tuntas. Hasil tersebut dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik yang rendah dalam mengikuti pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika peserta didik di MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera.

Proses pembelajaran matematika di MI Ma'arif NU At Tijani masih berbasis model konvensional dengan metode ceramah yang relatif sederhana diterapkan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi di kelas 3 hanya menggunakan model konvensional yaitu ceramah yang berpusat pada guru, tanpa menggunakan variasi metode pembelajaran lainnya. Hal ini disebabkan karena mengkondisikan peserta didik selama pembelajaran masih sangat sulit sehingga metode yang berbeda jarang digunakan. Motivasi peserta didik belum meningkat dengan penerapan metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran yang digunakan juga tidak menarik, sehingga peserta didik lebih suka bercerita kepada teman-temannya bahkan merasa mengantuk dibandingkan memiliki keinginan belajar dengan baik.

Penelitian ini akan mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga pintar untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. Ada beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kedekatan dengan tema penelitian ini, misalnya penelitian dari Dewi Rate Sholihatul Inayah. Penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas VI (Inayah, 2021). Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, dimana tujuan implementasi media belajar ular tangga pintar ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika. Penelitian selanjutnya yaitu dari Silvina Andrianto dkk yang mengembangkan media pembelajaran ular tangga pintar (Andrianto, Firman and Desyandri, 2021). Penelitian ini juga berbeda karena dalam penelitian tersebut fokusnya adalah mengembangkan, berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yang fokusnya adalah meningkatkan motivasi belajar Matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan datanya menggunakan angket dan analisis dokumen. Penyebaran angket dilakukan setelah selesainya pembelajaran dilakukan. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera. Analisis data menggunakan kuantitatif sederhana dengan persentasi hasil angket yang terkumpul. Jika hasil belajar motivasi belajar Matematika sudah meningkat maka penelitian yang dilakukan, peneliti anggap sudah selesai. Begitupula sebaliknya, jika motivasi belajar Matematika peserta didik belum meningkat, maka pembelajaran akan terus diulang dengan memperbaiki proses disetiap siklusnya.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera yang beralamat di grumbul Bonjok RT 04 RW 03 Desa Sokawera Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Peserta didik kelas 3 berjumlah 23 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki. Penelitian ini berlangsung pada bulan Mei sampai dengan Juni tanggal 31 Mei sampai 8 Juni 2024.

Pembelajaran yang selama ini berjalan masih secara konvensional, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional, siswa ditempatkan sebagai objek pembelajaran (Prasetyo, 2021a, p. 1). Kondisi yang demikian berimbas juga pada hasil prestasi belajar peserta didik yang rendah cenderung tidak merata. Masih banyak peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM yang ditentukan pada mata pelajaran Matematika yaitu 70. Data nilai hasil penilaian harian tahun pelajaran 2023/2024 mempunyai prosentase ketuntasan sebesar 35%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sekitar 65%. Berdasarkan penilaian lembaga internasionalpun seperti PISA kemampuan matematika pelajar Indonesia tergolong rendah (Prasetyo and Fauzi, 2022).

Untuk mengukur tingkat motivasi belajar matematika peserta didik kelas 3 pada tanggal 29 Mei 2024, peneliti memberikan skala motivasi pratindakan. Berdasarkan hasil pengukuran didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1. *Motivasi belajar matematika pratindakan*

No	Kategori Motivasi	Jumlah Peserta didik	Persentase Peserta didik
1	Sangat tinggi (81% - 100%)	3	14%
2	Tinggi (61% - 80%)	6	26%
3	Cukup (41% - 60%)	7	30%
4	Rendah (21% - 40%)	7	30%
5	Sangat Rendah (<21%)	-	-
Jumlah		23	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada data tersebut, ketika dibagi menjadi dua kelas interval yaitu kelas atas dan kelas bawah, terlihat bahwa terdapat 14 peserta didik yang berada pada kelas bawah (motivasi cukup, rendah, dan sangat rendah) dibandingkan dengan 10 peserta didik pada kelas atas (motivasi sangat tinggi dan tinggi). Oleh karena itu, motivasi belajar ada pada diri peserta didik kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani sebagian besar masuk kategori motivasi rendah.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada tanggal 31 Mei 2024 pukul 08.00 s/d 09.10 WIB. Kegiatan pertama adalah guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyambut peserta didik. Sebelum kelas dimulai, guru mempersilahkan peserta didik masuk dan duduk dengan tenang sambil mempersiapkan materi yang akan diajarkan. Kemudian, guru memeriksa apakah peserta didik telah mempelajari informasi tentang bangun datar dan sifat-sifatnya, dan semua menjawab sudah belajar. Di meja guru, guru kemudian memasang empat papan ular tangga pintar. Karena itu, banyak anak yang bertanya-tanya apa isi paket tersebut. Paket tersebut, kata guru, berisi permainan ular tangga pintar yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika.

Di kelas, peserta didik diinstruksikan untuk duduk bersama anggota kelompoknya yang sudah dibagi. Guru kemudian memerintahkan kelas untuk dibagi menjadi beberapa kelompok peserta didik. Ketiga kelompok beranggotakan enam orang, sedangkan kelompok keempat hanya beranggotakan lima orang. Semua

peserta didik masuk sekolah sehingga semua kelompok beranggotakan lengkap. Guru menjelaskan materi yang berkaitan dengan ciri-ciri bangun datar di kelas. Kelas menjadi agak gaduh ketika beberapa anak menuntut agar permainan segera dimulai, sehingga guru harus menenangkan mereka sebelum kegiatan dimulai. Aturan permainan ular tangga pintar dijelaskan oleh guru.

Guru kemudian memberikan masing-masing kelompok satu kotak permainan ular tangga pintar. Setiap tim menerima satu set permainan ular tangga pintar yang meliputi: papan, enam bidak, dadu, kotak kuis, bintang, dan peraturan permainan. Setelah guru melakukan aba-aba, masing-masing kelompok memulai permainan dengan *hompimpah*. Peserta didik masing-masing kelompok memulai gilirannya pada petak 1 dan menggerakkan bidaknya sesuai dengan angka pada dadu.

Berdasarkan hasil observasi pada permainan ular tangga pintar adalah kesesuaian aktivitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam memainkan ular tangga pintar dengan aturan permainan ular tangga pintar. Penggunaan permainan ular tangga pintar pada pelajaran matematika pertama belum berhasil. Kendala yang dihadapi dalam permainan ular tangga pintar meliputi: (1) 16 peserta didik bingung bagaimana cara memainkan permainan ular tangga pintar karena guru kurang menjelaskan peraturannya. Hasilnya adalah lima dari enam aturan permainan ular tangga pintar tidak dilaksanakan. (2) Saat bermain, ada seorang peserta didik yang melanggar peraturan dengan melakukan hal-hal seperti mengambil bintang yang bukan miliknya dan menjalankan bidak tidak sesuai dengan mata dadu. (3) Seorang peserta didik masih tidak mengerti bahwa dia harus melempar dadu lagi jika muncul angka 6. (4) Terdapat 16 peserta didik masih belum paham bahwa petak mana saja terdapat kartu soal yang harus dijawab. (5) Terdapat 16 peserta didik ketika mendapatkan kuis pertanyaan, dia langsung mengambilnya sendiri, dibaca sendiri di hadapan peneliti kemudian dijawab sendiri. (6) Suasana kelas menjadi riuh karena peserta didik di setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjadi yang pertama berhasil menjawab kuis, walaupun bukan giliran terakhir yang menjawab ketika mereka salah menjawab pertanyaan.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, untuk menyelesaikannya guru dan peneliti mendatangi setiap kelompok untuk menjelaskan aturan yang benar dalam

permainan ular tangga pintar. Akibatnya, waktu yang semula 70 menit menjadi 105 menit lebih lama dari yang seharusnya.

Ada perbedaan antara pembelajaran sebelum dan sesudah diberi tindakan ketika menggunakan permainan ular tangga pintar dalam pembelajaran matematika. Penggunaan permainan ular tangga pintar dalam pembelajaran matematika menciptakan lingkungan kelas yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya, menginspirasi peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Pada akhir Siklus 1, peneliti memberikan lembar angket motivasi kepada peserta didik untuk mengukur tingkat motivasi mereka untuk belajar. Hasil lembar angket motivasi Siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 2. *Motivasi belajar matematika siklus I*

No	Kategori Motivasi	Jumlah Peserta didik	Persentase Peserta didik
1	Sangat tinggi (81% - 100%)	5	22%
2	Tinggi (61% - 80%)	8	35%
3	Cukup (41% - 60%)	10	43%
4	Rendah (21% - 40%)	-	-
5	Sangat Rendah (<21%)	-	-
Jumlah		23	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada data di atas, jika dibagi menjadi dua kelas interval yaitu kelas atas (kategori motivasi sangat tinggi dan tinggi) dan kelas bawah (kategori motivasi cukup, rendah, dan sangat rendah), terdapat 13 peserta didik pada kelas atas dan 10 peserta didik pada kelas bawah. Oleh karena itu motivasi belajar pada siklus I sebagian besar peserta didik kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani berada pada kategori motivasi tinggi. Terdapat 3 peserta didik atau 14% dari jumlah total peserta didik berada pada kelas motivasi sangat tinggi pada pratindakan, sedangkan terdapat 5 atau 22% dari jumlah keseluruhan peserta didik pada kelas motivasi sangat tinggi pada siklus I, sehingga menghasilkan peningkatan sebesar 8%.

Pada Siklus 1, tidak hanya klasifikasi motivasi sangat tinggi yang mengalami peningkatan, namun kelas motivasi tinggi pun bertambah. Sebelum pratindakan, 6 peserta didik, atau 26% dari total peserta didik, memiliki motivasi tinggi; di Siklus 1, 8 peserta didik, atau 35% dari total, memiliki motivasi tinggi. Selain itu, pada pratindakan terdapat 7 peserta didik atau 30% dari jumlah peserta didik yang berada

pada kategori motivasi cukup, sedangkan terdapat 10 peserta didik atau 43% dari jumlah peserta didik yang berada pada kategori cukup pada Siklus 1. Tidak ada peserta didik yang dikategorikan motivasi rendah pada Siklus 1, terdapat 7 peserta didik, atau 30% dari total dalam kategori motivasi rendah pada pratindakan.

Persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat pada Siklus I. Dengan membandingkan persentase hasil lembar angket motivasi belajar sebelum dan sesudah tindakan pada siklus I, kita dapat melihat adanya peningkatan. Berikut kategori motivasi pembelajaran pratindakan dan hasil lembar angket motivasi pembelajaran siklus I dibandingkan dalam sebuah tabel berikut:

Tabel 3. *Perbandingan motivasi belajar matematika prasiklus dan siklus I*

No	Kategori Motivasi	Jumlah Peserta Didik		Presentase	
		Pratindakan	Siklus 1	Pratindakan	Siklus I
1	Sangat tinggi (81% - 100%)	3	5	14%	22%
2	Tinggi (61% - 80%)	6	8	26%	35%
3	Cukup (41% - 60%)	7	10	30%	43%
4	Rendah (21% - 40%)	7	-	30%	-
5	Sangat Rendah (<21%)	-	-	-	-
Jumlah		23	23	100%	100%

Data dari satu kelas menunjukkan bahwa rata-rata 55% peserta didik termotivasi untuk belajar pada pratindakan. Hasil perhitungan siklus pertama menghasilkan persentase motivasi belajar rata-rata sebesar 69%, atau ada peningkatan sebesar 14%. Mayoritas peserta didik yang belajar motivasi pada Siklus I termasuk dalam kelompok motivasi tinggi berdasarkan persentase rata-ratanya.

Tindakan yang dilakukan pada siklus I belum memberikan hasil yang maksimal. Bukti mengenai hal ini terlihat pada observasi yang dikumpulkan dari permainan ular tangga pintar yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Berikut hasil pertimbangan kegiatan yang dilakukan pada siklus I berdasarkan temuan observasi: (1) Aturan permainan ular tangga pintar kurang optimal karena guru mengajarkannya terlalu cepat tanpa memeriksa apakah peserta didik sudah menguasainya atau belum. (2) Ada peserta didik yang sengaja melanggar peraturan permainan ular tangga pandai. Hal ini terjadi ketika guru menyampaikan peraturan terlalu cepat, dan peserta didik tidak sepenuhnya memahaminya. Oleh karena itu, peneliti dan guru harus mengunjungi masing-masing kelompok secara pribadi untuk menjelaskan aturan permainan ular tangga pintar karena banyak pelanggaran. (3)

Motivasi belajar peserta didik masih belum memenuhi kriteria keberhasilan. Hasil dari Tabel 4.3 menunjukkan bahwa 57% peserta didik mempunyai motivasi baik atau sangat tinggi, sedangkan 43% mempunyai motivasi cukup; Dengan demikian, motivasi belajar peserta didik pada Siklus I Kelas 3 belum memenuhi kriteria keberhasilan sebagaimana tercantum dalam kriteria keberhasilan pada halaman 40.

Pada pertemuan siklus berikutnya, dilakukan perbaikan terhadap 5 dari 6 aturan permainan yang belum terlaksana sesuai harapan. Secara khusus, sebelum permainan dimulai, guru memastikan peserta didik memahami peraturan dengan mengulanginya dua kali. Selain itu, guru membuat aturan baru bahwa bintang peserta didik akan dikurangi satu jika melanggar peraturan. Hal ini dilakukan untuk mencegah peserta didik berbuat nakal.

Siklus II

Siklus II dilakukan pada hari Sabtu tanggal 8 Juni 2024 pukul 09.00 s/d 10.00 WIB. Langkah-langkah yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus II adalah sebagai berikut: (1) Sebelum memainkan permainan ular tangga pintar, guru menyiapkan ruang kelas. Di meja guru telah terpasang empat buah papan ular tangga pintar.. Setiap peserta didik di kelas merespons dengan positif ketika guru mereka menanyakan apakah mereka sudah mempersiapkan diri untuk pelajaran hari ini. (2) Di kelas, peserta didik dikondisikan untuk duduk dalam kelompok masing-masing. (3) Guru memberikan penjelasan singkat kepada peserta didik tentang materi dan aturan permainan ular tangga pintar. Guru membahas sifat bangun datar layang-layang, belah ketupat, trapesium, dan lingkaran. Guru melanjutkan dengan menjelaskan pedoman permainan ular tangga pintar. Kemudian, guru meminta agar peserta didik memastikan bahwa mereka memahami aturan permainan dengan benar. Terlihat jelas bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami dengan baik aturan permainan ular tangga pintar dengan benar. (4) Kotak permainan ular tangga pintar yang berisi papan, dadu, bidak, kotak kuis, bintang, dan lainnya diberikan kepada setiap kelompok oleh guru. (5) Setelah guru memberikan aba-aba, setiap kelompok mulai bermain. Kotak nomor 1 adalah tempat permainan dimulai. Setelah guru memberi isyarat, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan mulai bermain *hompimpah*. Setelah itu, mereka memindahkan bidaknya ke kotak pertama dan mulai

bermain ular tangga pintar. (6) Peserta didik mematuhi pedoman saat memainkan permainan ular tangga pintar. (7) Ketika sebuah bidak mencapai kotak terakhir, permainan berakhir. Setelah itu, peserta didik menghitung perolehan bintangnya dan memutuskan siapa yang memenangkan permainan berdasarkan nilai terbaik di kelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan ular tangga pintar dalam pembelajaran matematika pada siklus II sudah sesuai RPP dan pedoman permainan. Untuk mengukur motivasi belajar pada siklus II, peneliti memberikan lembar angket motivasi kepada seluruh peserta didik. Berikut hasil lembar angket motivasi siklus II:

Tabel 4. *Motivasi belajar matematika siklus II*

No	Kategori Motivasi	Jumlah Peserta didik	Persentase Peserta didik
1	Sangat tinggi (81% - 100%)	12	53%
2	Tinggi (61% - 80%)	10	43%
3	Cukup (41% - 60%)	1	4%
4	Rendah (21% - 40%)	-	-
5	Sangat Rendah (<21%)	-	-
Jumlah		23	100%

Berdasarkan data distribusi frekuensi pada tabel di atas, terdapat 22 peserta didik pada kelas atas (kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi) dan satu peserta didik pada kelas bawah (kategori motivasi cukup) jika data dibagi menjadi dua kelas interval. Dengan demikian, motivasi belajar pada pembelajaran siklus II peserta didik kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani sebagian besar berada pada kategori kelas motivasi yang sangat tinggi.

Jika dibandingkan dengan siklus I, rata-rata persentase peserta didik yang termotivasi belajar lebih tinggi pada siklus II. Persentase hasil skala motivasi belajar pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I rata-rata persentase motivasi belajar kelas sebesar 69% termasuk dalam kategori motivasi tinggi. Pada siklus II, rata-rata persentase motivasi belajar meningkat menjadi 81%, masuk dalam kategori motivasi sangat tinggi, dan kelas secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 12%.

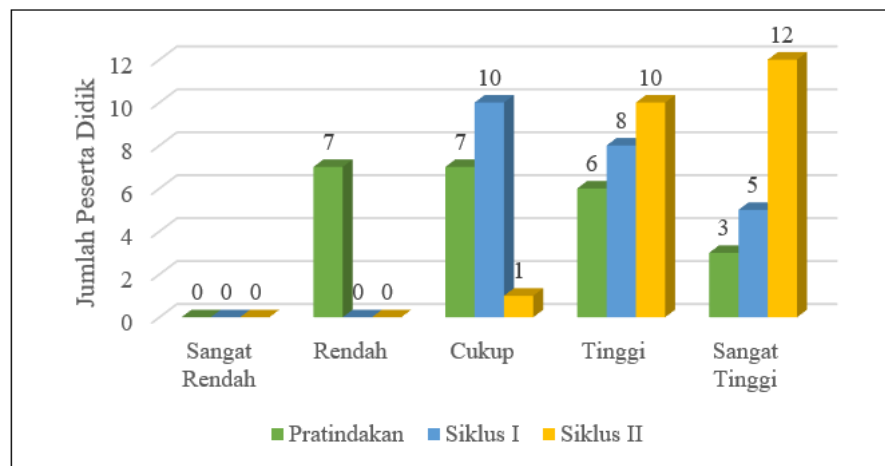
Berikut adalah tabel perbandingan kategori motivasi belajar matematika pratindakan, siklus I dan siklus II:

Tabel 5. *Perbandingan motivasi belajar matematika prasiklus, siklus I dan siklus II*

No	Kategori Motivasi	Jumlah Peserta Didik			Presentase		
		Pra	S I	S II	Pra	S I	S II
1	Sangat tinggi (81% - 100%)	3	5	12	14%	22%	53%
2	Tinggi (61% - 80%)	6	8	10	26%	35%	43%
3	Cukup (41% - 60%)	7	10	1	30%	43%	4%
4	Rendah (21% - 40%)	7	-	-	30%	-	-
5	Sangat Rendah (<21%)	-	-	-	-	-	-
Jumlah		23	23	23	100%	100%	100%

Jumlah peserta didik yang berkategori motivasi sedang mengalami penurunan pada data siklus II, namun jumlah peserta didik yang berkategori motivasi sangat tinggi dan tinggi mengalami peningkatan dari siklus I. Motivasi belajar peserta didik belum memenuhi standar ketercapaian pada siklus I, jadi kegiatan dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus I dan siklus II, jika distribusi frekuensi pada tabel di atas dibagi menjadi dua kelas interval, yaitu kelas atas (kategori motivasi sangat tinggi dan tinggi) dan kelas bawah (kategori motivasi kurang), kelas atas memiliki jumlah peserta didik lebih banyak dan persentase motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan kelas bawah. Pada pra tindakan, 14 peserta didik masuk di kelas bawah dan 9 peserta didik masuk di kelas atas. Berdasarkan jumlah peserta didik pada siklus I, terdapat 13 peserta didik di kelas atas dan 10 peserta didik berada di kelas bawah. Pada siklus II terlihat terdapat 22 peserta didik di kelas atas dan 1 peserta didik di kelas bawah. Dalam hal persentase motivasi belajar, persentase kelas atas 40% sebelum tindakan, sedangkan kelas bawah 60%. Terdapat 57% peserta didik di kelas atas dan 43% peserta didik kelas bawah pada siklus 1, sedangkan pada siklus II berjumlah 96% di kelas atas dan berjumlah 4% di kelas bawah pada Siklus 2 berbeda. Berikut ini adalah representasi diagram batang dari data tersebut:



Gambar 1. *Peningkatan motivasi belajar matematika*

Berdasarkan diagram batang tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilaksanakannya pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan ular tangga pintar di kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani. Pembelajaran ini juga sangat bermanfaat bagi pengembangan keterampilan kolaboratif siswa, karena dalam pembelajaran ini juga melibatkan kelompok-kelompok kecil. Kemampuan kolaboratif merupakan kemampuan yang sangat ditekankan dalam pendidikan di abad 21 (Prasetyo, Handayani and others, 2023).

Hasil tindakan dari kegiatan siklus II yang menerapkan permainan ular tangga pintar dalam pembelajaran matematika telah terlaksana dengan baik setelah dilakukan perbaikan pada siklus I. Bahan ajar yang digunakan guru untuk menjelaskan materi menunjukkan perbedaan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I guru menjelaskan materi dengan media *power point* sedangkan pada siklus II guru menjelaskan materi disertai dengan contoh gambar bangun datar.

Penerapan media pembelajaran ular tangga pintar mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 di MI Ma'arif NU At Tijani. Sesuai dengan pendapat dari Sardiman permainan ular tangga pintar yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar matematika (Sardiman, 2012, p. 93). Menurut Iskandar dan Hamzah B Uno menyatakan bahwa salah satu cara untuk memotivasi peserta didik adalah dengan mengadakan permainan

dan mengadakan kompetisi yang solid antar peserta didik (Uno, 2007, p. 37; Iskandar, 2009, p. 183).

Pemanfaatan permainan ular tangga pintar dalam pembelajaran matematika menunjukkan perbedaan dengan sebelum diberikan tindakan. Pada tahap sebelum tindakan, peserta didik mengerjakan soal-soal hanya dari LKS (Lembar Kerja Peserta didik), sedangkan pada tahap pelaksanaan tindakan, peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan dari tes pada permainan ular tangga pintar. Hal ini mendukung gagasan bahwa peserta didik dapat dimotivasi dengan membuat hubungan menarik dengan materi yang sudah mereka kenal (Uno, 2007, p. 35) dan memberikan ulangan (Sardiman, 2012, p. 93). Selain itu juga memperkuat teori lain bahwa cara untuk memacu peserta didik dalam belajar adalah dengan membangkitkan minat dan memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh peserta didik.

Peserta didik lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika permainan ular tangga pintar digunakan dalam pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dengan peserta didik diharuskan mempelajari materi satu hari sebelum permainan dimulai agar dapat menyelesaikan kuis ular tangga pintar dengan benar. Respons keberhasilan peserta didik terhadap tes dan partisipasi dalam diskusi kelas merupakan bukti pembelajaran. Hal ini menguatkan teori bahwa untuk membangkitkan peserta didik untuk belajar, diperlukan perhatian dan keinginan untuk belajar (Sardiman, 2012, p. 93).

Permainan ular tangga pintar dalam pembelajaran matematika melambangkan adanya perbedaan dalam cara pendidik mengajar dan media pembelajaran yang untuk membuat pembelajaran menjadi sangat menarik dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini pada memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif di kelas dan tidak membosankan. Selain itu, para peserta didik terlihat bersemangat dalam belajar karena ingin mendapatkan bintang yang banyak pada kuis dan nilai yang bagus. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan permainan ular tangga pintar dalam pembelajaran matematika.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti uraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera meningkat setelah menggunakan media ular tangga pintar. Persentase rata-rata motivasi belajar pada pratindakan yaitu 55% naik 14% menjadi 69% pada siklus I dan pada siklus II meningkat 12% menjadi 81%. Dengan demikian, terdapat peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika kelas 3 MI Ma'arif NU At Tijani Sokawera setelah pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga pintar.

Daftar Pustaka

- Ain, S.Q. and Mustika, D. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar', *Jurnal Abdidas*, 2(5), pp. 1080–1085. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427>.
- Andrianto, S., Firman, F. and Desyandri, D. (2021) 'Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji', *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), pp. 50–53.
- Anggraini, Y. (2021) 'Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 2415–2422. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>.
- Inayah, D.R.S. (2021) 'Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Melalui Permainan Ular Tangga Siswa Kelas VI SDN Gununggedang 1 Kota Mojokerto', *Edumath*, 11(2), pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.32682/edumath.v11i2.1862>.
- Iskandar (2009) *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Persada Press.
- Nianti, V.I., Adilah, N.A. and Prasetyo, A. (2024) 'Implementasi Metode Umami dalam Program Tahfidzul Qur'an di SD 02 Pucung Lor', *FONDATIA*, 8(1), pp. 88–97. Available at: <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i1.4553>.
- Prasetyo, A. (2021a) *Pembelajaran Konstruktivisme pada Buku Guru Tematik SD/MI Berdasarkan Teori Konstruktivisme Piaget*. UIN Prof KH Saifuddin Zuhri.
- Prasetyo, A. (2021b) 'Realistic Mathematics Education Sebagai Upaya Melatih Berhitung Serta Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Dimasa Covid-19', *International Conference on Islamic Education*, 1(1), pp. 16–27.
- Prasetyo, A. and Fauzi (2022) 'Strengthening Students' Basic Literacy in THE Tahfidzul Qur'an Program at MI Darul Hikmah', *International Journal of Early Childhood Community Learning*, 1(1), pp. 48–54.

Prasetyo, A., Handayani, M.U. and others (2023) 'The Implication of Minimum Competency Assessment in Teaching and Learning Activities', in *Proceeding of International Conference on Islamic Education and Science Development*, pp. 172–181.

Sardiman (2012) *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Uno, H.B. (2007) *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.