

Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Novianti¹, Luthfi Hamdani Maula², Arsyi Rizqia Amalia³

^{1, 2, 3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi,
Jl. R. Syamsudin, SH No.50 Sukabumi
novianti223@ummi.ac.id

Abstract

This research is motivated by the problem of student motivation in mathematics which is still low. This problem is caused by the lack of use of instructional media due to the limited tools for making media and the condition of the school being in the 3T area. The teaching teacher only provides explanations by using the blackboard and textbooks. This study aims to describe the learning process and describe the increase in students' learning motivation using takbar media in mathematics lessons. This research method uses classroom action research (CAR). The subject of this research is in the fourth grade of SDN Tegalbuleud in the academic year 2021/2022 with 10 students participating, consisting of 4 female students and 6 male students. The data collection technique used in this research is to use the technique of observation, interviews, and questionnaires. Based on the results of the study, it can be concluded that the students' learning motivation in the pre-cycle got an average score of 62.04 in the sufficient category, in the first cycle it increased to 76.96 in the good category, and in the second cycle it increased to 85.67 in the very good category. Thus, it can be concluded that takbar learning media can increase students' learning motivation in mathematics lessons at SDN Rambay, Tegalbuleud District.

Keywords: Student Motivation, Mathematics, Takbar Learning Media

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika yang masih rendah. Permasalahan ini disebabkan kurangnya penggunaan media pelajaran karena keterbatasan alat untuk membuat media dan kondisi sekolah berada di wilayah 3T. Guru mengajar hanya memberikan penjelasan dengan memanfaatkan papan tulis dan buku paket. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pembelajaran dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media takbar dalam pelajaran matematika. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu pada kelas IV SDN Tegalbuleud tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah partisipan 10 siswa, terdiri dari 4 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata 62,04 kategori cukup, pada siklus I meningkat menjadi 76,96 kategori baik, dan pada siklus II meningkat menjadi 85,67 kategori sangat baik. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran takbar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika di SDN Rambay Kecamatan Tegalbuleud.

Kata kunci: Motivasi belajar, Matematika, Media Pembelajaran Takbar

Copyright (c) 2022 Novianti, Luthfi Hamdani Maula, Arsyi Rizqia Amalia

✉ Corresponding author: Novianti

Email Address: novianti223@ummi.ac.id (Jl. R. Syamsudin, SH No.50 Sukabumi)

Received 22 April 2022, Accepted 20 May 2022, Published 24 May 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum diartikan sebagai proses pembelajaran, kemampuan, dan interaksi manusia yang dilakukan secara turun temurun melalui pendidikan, persiapan, dan penelitian (Khodijah, Dewi, & Chotimah, 2019). Trianto juga mengemukakan pembelajaran yaitu suatu aspek kegiatan yang tidak dapat dijelaskan dengan sepenuhnya. Pada hakikatnya pembelajaran juga diartikan sebagai suatu interaksi berkelanjutan yang berkaitan dengan pengembangan dan pengalaman hidup (Pane, 2017). Pada dasarnya, pembelajaran merupakan usaha sadar antara pendidik dengan peserta didik yang berinteraksi dalam kegiatan belajar untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran, dalam sebuah proses untuk

mendapatkan ilmu dan pengetahuan baik itu dari pengalaman ataupun secara teori. Namun, dalam sebuah pembelajaran terdapat pembelajaran yang bersifat abstrak khususnya pembelajaran matematika.

Matematika merupakan sebuah cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kehidupan, yang berisi penalaran secara logis, serta masalah yang berhubungan dengan bilangan. Pada pembelajaran matematika juga dibangun melalui proses yang dapat diperoleh dengan logis, sehingga keterkaitan dalam pembelajaran matematika ini bersifat kuat dan rasional. Pembelajaran matematika sekolah dasar dapat membentuk siswa berpikir kritis, logis dan sistematis (Afifah & Hartatik, 2019). Permasalahan umum, di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran matematika, banyak siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika dikategorikan sebagai pelajaran yang sulit dipahami (Bishara, 2018). Semua siswa wajib mempelajari pelajaran matematika, yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari (Ikin, Asep & Akbar, 2019). Oleh karena itu pentingnya memotivasi siswa untuk dapat melakukan pembelajaran matematika yang efektif untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Motivasi merupakan unsur terpenting dalam proses pembelajaran baik terhadap guru maupun siswa (Bernard & Sunaryo, 2020). Motivasi belajar yaitu yang terdapat pada diri siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung (Riduwan, 2013). Denault dan Guay berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan suatu proses yang dapat membangkitkan, mengarahkan, dan mengikuti cara perilaku individu ke arah pencapaian tujuan tertentu, dan faktor-faktor mencerminkan seseorang untuk berperilaku dengan cara mengingat keadaan yang ada (Bishara, 2018). Motivasi juga merupakan suatu alat ukur keberhasilan siswa dalam mengolah proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dicapai melalui prestasi belajar siswa itu sendiri (Mayangsari & Wisnuwardhana, 2019). Oleh karena itu, bahwa motivasi belajar merupakan sebuah proses pembelajaran yang dapat mendorong pendidik untuk mencapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti selenggarakan pada tanggal 26 s.d. 29 Oktober 2021 di SDN Rambay Kecamatan Tegalbuleud, Provinsi Jawa Barat terdapat berbagai temuan, diantaranya permasalahan yang kompleks mengenai rendahnya tingkat motivasi belajar siswa, hal ini tentunya menjadi perhatian penting bagi peneliti saat dilakukannya proses pembelajaran matematika. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dilakukan, terlihat jelas banyak siswa yang tidak fokus saat pembelajaran matematika, banyak siswa yang tidak responsif saat guru mengajukan pertanyaan, kurangnya antusias saat guru memberikan tugas sehingga tidak bersungguh-sungguh saat mengerjakan soal dan tidak adanya keinginan untuk mendapatkan nilai yang terbaik, tidak adanya percaya diri saat menjawab soal. Akan tetapi, sikap siswa yang menunjukkan perbedaan ketika dihadapkan dengan pelajaran yang lain, siswa terlihat lebih fokus dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Selain itu, permasalahan ini terlihat dari proses pembelajaran yang kurang menarik karena kurangnya media pembelajaran. Peneliti telah melakukan wawancara dengan wali kelas IV mengenai motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran

matematika, menurutnya memang motivasi belajar siswa kurang dibandingkan dengan pembelajaran yang lain. Penyebab permasalahan ini memang salah satunya guru juga kurang memakai media karena keterbatasan alat untuk membuat media dan situasi kondisi sekolah berada di tempat 3T, oleh karena itu guru hanya, menggunakan media seadanya yang tersedia di sekolah.

Media pembelajaran yaitu alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Romlah, Nugraha, Nurjanah, & Setiawan, 2019). Media pembelajaran merupakan alat atau perangkat pembelajaran sebagai perantara yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah pada saat berlangsungnya proses belajar di kelas dan untuk mengefektifkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik (Safitri & Koeswanti, 2021). Menurut pendapat Hamalik penggunaan media pembelajaran dapat mendorong pembelajaran, minat, serta memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar (Afifah & Hartatik, 2019). Oleh karena itu, pentingnya guru harus menyampaikan materi menggunakan media atau sarana yang proporsional dengan karakteristik anak, yang diciptakan untuk mewujudkan minat siswa saat proses pembelajaran dilaksanakan. Hal ini ditujukan menjadi salah satu sarana untuk mendorong timbulnya motivasi belajar siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar dengan mudah tanpa disadari dan dapat tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Pada umumnya karakteristik siswa sekolah dasar yang berada dalam fase operasional konkrit, yaitu antara umur 6 sampai 13 tahun. Piaget juga mengemukakan kemampuan berpikir siswa dalam mengoperasikan kaidah-kaidah logika yang masih bersifat konkrit (Ferryka, 2017). Jadi semua objek dapat dilihat melalui panca indera, dalam pelajaran matematika perlunya media sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran. Sehubungan dengan permasalahan yang ada, media Takbar merupakan solusi peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika yang ditujukan pada siswa kelas IV.

Media Takbar ini adalah singkatan dari petak bangun datar. Media ini, dimodifikasi dari permainan ular tangga. Tilong juga berpendapat bahwa permainan ini dapat dimainkan lebih dari dua orang, dengan petak yang terdiri dari kotak kecil dan terdapat objek yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya (Mar'atusholihah, Priyanto, & Damayani, 2019). Ular tangga ini diciptakan pada tahun 1870. Dalam permainan ular tangga ini, dapat diciptakan oleh siapapun dengan papan dengan jumlah petak yang bebas sesuai keinginan atau kebutuhan sendiri, serta ular dan tangga yang berlainan (Malalina, 2017). Kategori permainan ular tangga ini termasuk permainan "board game" atau permainan papan (Imaliyah, Ayu, 2018). Karakteristik permainan board game ini juga dapat dilihat dari warna, bentuk, dan aturan bermainnya. Selain itu permainan board game ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan menurut Saiman (2010) Kelebihan media board game ini antara lain :

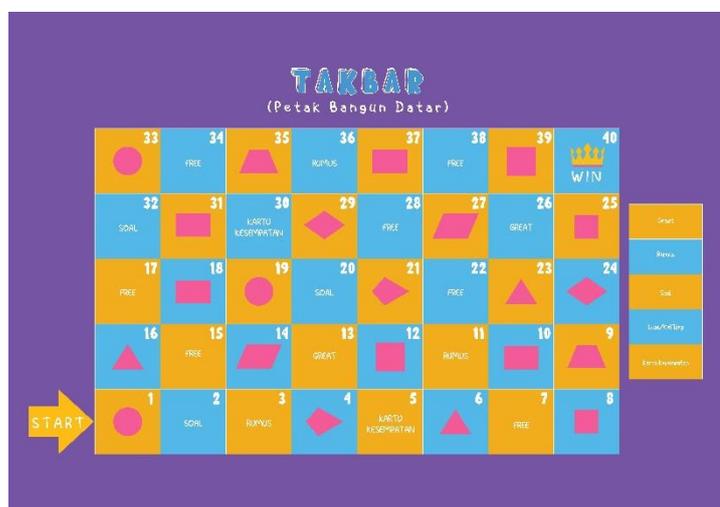
1. Menyenangkan dan dapat menghibur.
2. Pemain dapat berpartisipasi aktif dari siswa saat belajar.
3. Permainan dapat memberikan pengaruh cepat.
4. Permainan lebih menarik sehingga menjadi perhatian siswa.

Kerurangan permainan *board game* ini, yaitu sebagai berikut:

1. Terlalu asyik bermain, atau karena belum mengenal aturan bermain dan teknis pelaksanaan.
2. Permainan ini kebanyakan digunakan hanya melibatkan beberapa siswa saja.

Dari kekurangan dan kelebihan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan pada board game ini dapat berpengaruh baik pada pembelajaran, hal ini menjadi perhatian bagi peneliti untuk membuat media pembelajaran dengan memodifikasi permainan board game selain itu media ini tidak sulit dibuat dan cocok digunakan pada usia siswa sekolah dasar. Berdasarkan studi literatur pada penelitian terdahulu oleh (Wahyuningsih & Setyadi, 2019) mendeskripsikan hasil peningkatan motivasi belajar siswa melalui media *board game* menjadi media alternatif dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini penggunaan media mampu membuat siswa berperan aktif dan antusias saat mengerjakan soal saat proses pembelajaran sehingga media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar dengan cukup efektif.

Penggunaan media takbar ini sama dengan permainan ular tangga biasanya, namun media takbar ini memiliki perbedaan. Media ini tidak menggunakan ular dan tangga tetapi di dalam petak ini terdiri dari 40 petak yang berisi gambar bangun datar, free, keliling, rumus, great, kartu kesempatan, dan disebelah kanan terdapat soal-soal. Adapun gambar media pembelajaran takbar ini sebagai berikut:



Gambar 1. Media Pembelajaran Takbar

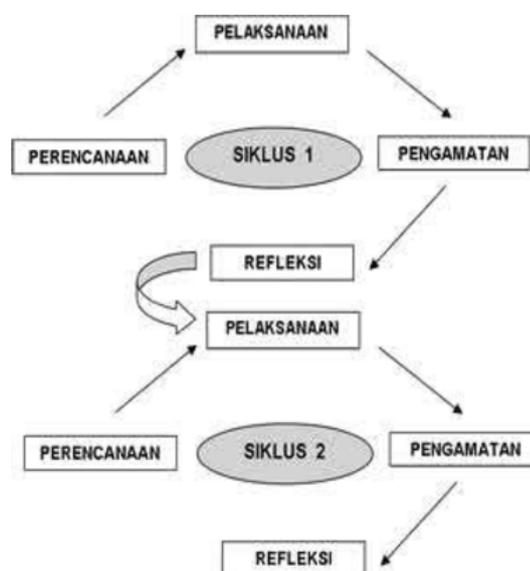
Langkah-langkah bermain media Takbar Sebagai berikut : (1) Siswa dibagi kelompok, (2) Anggota kelompok bermain menggunakan dadu seperti permainan ular tangga, dan (3) Setiap langkah kelompok tersebut harus menjawab soal yang telah tersedia pada kartu sesuai dengan peraturan sebagai berikut: (a) Setiap kelompok harus menjawab dengan cara bekerja sama dengan anggotanya, (b) Setiap kelompok diberikan waktu menjawab soal 2 menit setiap pertanyaan, (c) dan jika setiap kelompok tidak dapat menjawab soal, maka kelompok tersebut tidak dapat melangkah/maju ke petak selanjutnya. Penggunaan media ini dilakukan secara berkelompok agar siswa dapat mengerjakan soal dengan saling membantu, sehingga siswa lebih mudah untuk mengerjakan soal. Oleh karena itu, penelitian ini

bertujuan mendeskripsikan proses pembelajaran dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media takbar dalam pelajaran matematika.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Menurut Harjodipuro PTK bertujuan untuk meningkatkan pendidikan melalui proses belajar mengajar dengan mendorong pendidik agar dapat berpikir kritis saat proses pembelajaran (Parnawi, 2020). Berdasarkan pengertian tersebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan memecahkan suatu masalah atau memperbaiki kekurangan di kelas untuk mengukur tingkat keberhasilan.

Penelitian Tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart (1988) dikategorikan menjadi empat tahapan yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observasi*), dan Refleksi (*reflection*). Adapun siklus desain Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart:



Gambar 2 Siklus PTK Model Kemmis dan MC. Taggart (Sudiran, 2017)

Adapun langkah-langkah penelitian yang telah direncanakan, diantaranya:

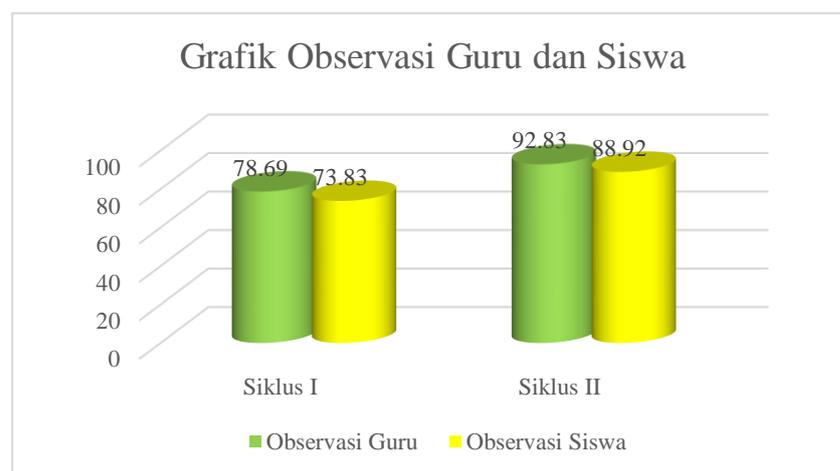
1. Tahap perencanaan, peneliti membuat RPP, daftar hadir siswa, media pembelajaran menggunakan media takbar, menyusun instrumen dan angket penelitian.
2. Tahap tindakan, guru melakukan pembelajaran di kelas berdasarkan persiapan RPP yang telah disusun dan menggunakan media takbar.
3. Tahap pengamatan, pada proses ini melakukan pengambilan data dengan melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas.
4. Tahap Refleksi, dalam tahap ini meneliti evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, dan dilanjutkan dengan melakukan diskusi dengan guru dan dosen pembimbing tentang analisis keberhasilan penerapan media pembelajaran takbar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

khususnya pada saat proses pembelajaran matematika dan melakukan perbaikan untuk tahap siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan secara tatap muka di kelas IV SDN Rambay Kecamatan Tegalbuleud pada semester genap tahun ajaran 2021-2022. Penelitian ini juga dilaksanakan dalam 1 siklus, 2 pertemuan dengan partisipan sebanyak 10 siswa yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Subjek dalam penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar pelajaran matematika kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan pada siswa dan guru untuk mendeskripsikan hasil ketercapaian belajar, kemudian observasi menggunakan angket pada siswa untuk memperoleh data motivasi belajar siswa, dan melakukan wawancara pada guru kelas untuk memperoleh data yang kuat. Adapun indikator ketercapaian penelitian ini untuk menentukan ketuntasan peningkatan motivasi belajar siswa mencapai rata-rata nilai ≥ 80 . Peran bagi peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk memberikan tindakan, penganalisis data, dan pelapor sebagai hasil penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil analisis dari perencanaan pembelajaran, peneliti telah selesai membuat instrument, RPP, media pembelajaran takbar, daftar hadir siswa, dan angket. Kemudian peneliti melakukan kegiatan observasi pada proses pembelajaran, serta menyebar angket motivasi belajar matematika kepada siswa. Hasil observasi pada kegiatan guru dan siswa pada gambar berikut ini :



Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari gambar 1 hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I memperoleh kategori baik, namun pada kegiatan ini dinyatakan belum berhasil. Sedangkan hasil dari siklus II meningkat dan memperoleh kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil. Kedua siklus ini dilihat dari penilaian sesuai instrumen pembelajaran yang telah dirancang berikut ini:

Tabel 1. Instrumen Observasi Siswa dan Guru

No	Aspek	Guru		Siswa	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	Membuka Pembelajaran	90.63	96.88	72.08	87.08
2	Membagi kelompok	75	100	75	83.75
3	Mengamati bentuk-bentuk bangun datar yang ada disekitar lingkungan sekolah	75	100	80	83.75
4	Memberikan pertanyaan tentang materi bangun datar	75	75	76.25	85
5	Memberi penguatan materi tentang bangun datar	50	75	50	100
6	Memberikan contoh soal bangun datar	100	100	100	100
7	Memberikan kesempatan untuk bertanya	25	75	25	81.25
8	Memperlihatkan media pembelajaran takbar	100	100	100	100
9	Memperkenalkan media takbar beserta aturannya	100	100	80	82.5
10	Mengarahkan siswa untuk bermain media takbar	100	100	82.5	85
11	Menutup Pembelajaran	75	100	71.25	89.75
Rata-Rata Nilai		78.69	92.90	73.83	88.92

Berdasarkan tabel 1, bahwa hasil pada siklus I dilihat pada saat belajar di kelas guru sudah menggunakan RPP yang telah dirancang dan media takbar yang telah dibuat. Saat proses pembelajaran siswa terlihat sangat antusias dengan media tersebut, namun pada saat proses pembelajaran guru masih gugup saat menyampaikan materi dan ada beberapa langkah-langkah pembelajaran yang terlewat, oleh karena itu berpengaruh pada hasil observasi siswa. Pada saat proses pembelajaran sebagian siswa masih ada yang mengobrol dan jahil pada temannya. Sebelum melakukan kegiatan observasi pada siklus II, peneliti melakukan refleksi bersama guru kelas dan dosen pembimbing.

Pada siklus II terlihat pada saat proses pembelajaran guru sudah sangat baik menyampaikan materi sesuai dengan RPP dan menggunakan media takbar. Pada saat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutupan siswa terlihat sangat antusias, bersemangat, aktif, mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, tidak ada yang jahil dan mengobrol, siswa lebih bersungguh-sungguh saat belajar. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pada siklus I dan siklus II dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media takbar berhasil meningkat.



Gambar 2. Siswa Memperhatikan Guru Menjelaskan



Gambar 3. Siswa Belajar Sambil Bermain Media Pembelajaran Takbar

Adapun hasil dari angket motivasi belajar siswa dengan menggunakan indikator yaitu : a) dorongan dan kebutuhan belajar, b) menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas, c) tekun menghadapi tugas, d) ulet menghadapi kesulitan, e) adanya hasrat dan keinginan berhasil (Sesfaot, Bien, & Abi, 2020), sebagai berikut :



Gambar 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

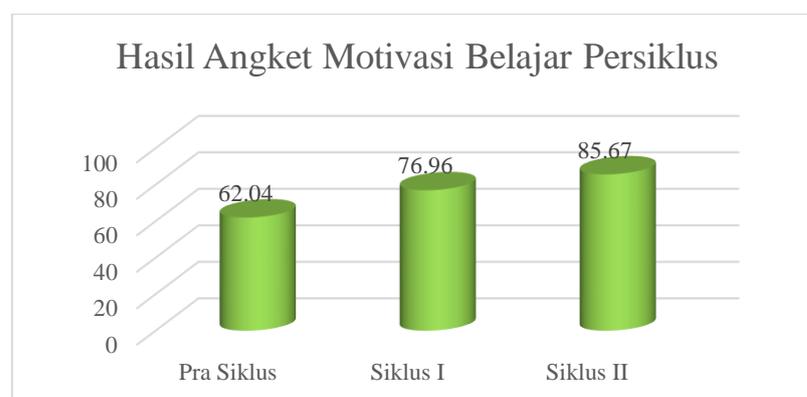
Berdasarkan gambar 2 hasil dari angket motivasi belajar siswa berdasarkan indikator diuraikan menjadi 16 pernyataan bahwa:

1. Indikator dorongan dan kebutuhan belajar. Pada kegiatan pra siklus memperoleh kategori kurang dan dinyatakan belum berhasil. Hasil ini dilihat dari jawaban pernyataan siswa pada kegiatan pra siklus sebelum menggunakan media takbar bahwa siswa belum serius saat belajar, keinginan belajar yang masih rendah, dan belajar masih harus diperintah oleh guru. Pada siklus I meningkat dengan memperoleh kategori baik, namun dinyatakan masih belum berhasil. Pada kegiatan siklus I ini sudah menggunakan media takbar, tetapi pada saat belajar siswa masih harus diperintah oleh guru. Sedangkan pada siklus II meningkat memperoleh kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil. Pada siklus II ini siswa sudah ada dorongan belajar sehingga tidak harus diperintah oleh guru.
2. Indikator perhatian dan minat terhadap tugas. Pada kegiatan pra siklus memperoleh kategori cukup dan belum berhasil. Hal ini dapat dilihat dari jawaban pernyataan siswa pada kegiatan pra siklus sebelum menggunakan media takbar bahwa siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal, tidak fokus saat belajar, tidak ada keinginan untuk merespon saat bertanya karena siswa merasa ragu, dan siswa masih merasa malas untuk belajar. Pada siklus I sudah menggunakan media, meningkat dengan memperoleh kategori baik dan dinyatakan masih belum berhasil. Hal ini dapat terjadi karena masih ada siswa yang merasa kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan dari guru dan kurang teliti dalam menjawab soal. Sedangkan pada siklus II meningkat dengan memperoleh kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil. Pada siklus II ini siswa sudah muncul minat terhadap pelajaran matematika.
3. Indikator tekun menghadapi tugas. Pada kegiatan pra siklus memperoleh kategori cukup dan dinyatakan belum berhasil. Hasil ini dilihat dari jawaban pernyataan siswa pada kegiatan pra siklus sebelum menggunakan media takbar bahwa siswa kurang bersungguh-sungguh saat belajar, selalu menyerah atau mengeluh saat dihadapkan dengan soal, dan tidak adanya antusias untuk bertanya ketika mendapatkan soal yang sulit dan belum dipahami. Pada siklus I pembelajaran sudah menggunakan media, meningkat dengan memperoleh kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus II meningkat memperoleh kategori sangat baik. Pada siklus I dan siklus II ini meningkat dan kedua siklus tersebut dinyatakan berhasil karena didukung oleh media yang membuat siswa tekun untuk menghadapi tugas karena untuk menjawab soal yang berada dalam media takbar.
4. Pada indikator keempat yaitu, ulet menghadapi kesulitan. Pada kegiatan pra siklus memperoleh kategori cukup dan belum berhasil. Hal ini dilihat dari jawaban pernyataan siswa pada kegiatan pra siklus sebelum menggunakan media takbar bahwa, siswa kurang peduli untuk mencari solusi saat mengerjakan soal yang sulit sehingga tidak ada motivasi untuk mendapatkan nilai terbaik, dan siswa kurang berdiskusi dengan teman ketika menghadapi soal yang sulit. Pada siklus I sudah menggunakan media, meningkat memperoleh kategori baik namun belum tuntas. Hal ini terjadi karena masih kurang dalam berdiskusi untuk mendapatkan solusi untuk menjawab soal yang sulit.

Sedangkan pada siklus II meningkat dengan memperoleh kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil. Pada siklus II ini siswa sudah baik dalam menghadapi kesulitan.

5. Pada indikator kelima yaitu, adanya hasrat untuk keinginan berhasil. Pada kegiatan pra siklus memperoleh kategori cukup. Hal ini dilihat dari jawaban pernyataan siswa pada kegiatan pra siklus sebelum menggunakan media takbar bahwa, siswa kurang menyimak dan mendengarkan penjelasan dari guru. Pada siklus I dan siklus II meningkat dan kedua siklus tersebut dinyatakan berhasil karena siswa sudah mulai tertib saat melakukan pembelajaran.

Penelitian ini disimpulkan bahwa hasil penerapan media takbar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika pada IV SDN Rambay. Hal ini sesuai dengan penelitian (Afifah & Hartatik, 2019) bahwa penerapan media ular tangga dalam pelajaran matematika di kelas II dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian (Rizqo, Mansur, & Mastur, 2020) bahwa hasil uji pengembangan media ular tangga dalam pelajaran matematika layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada kelas II SD. Sedangkan penelitian (Langit, Sekar, Slameto, & Setyaningtyas, Widyanti, 2018) bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan menggunakan media ular tangga pada kelas IV, siswa menjadi lebih aktif dan antusias Karena adanya media pembelajaran berbasis games, oleh karena itu dapat meningkatkan motivasi belajar. Adapun nilai rata-rata dari hasil angket motivasi belajar berdasarkan siklus sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Angket Motivasi Belajar Persiklus

Berdasarkan gambar 3 hasil dari angket motivasi belajar siswa bahwa pada pra siklus memperoleh kategori cukup dan belum berhasil, kemudian pada siklus I meningkat 14,92 dengan kategori baik dan belum berhasil, dan pada siklus II meningkat kembali 8,71 menjadi kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil. Penelitian ini dilakukan sampai siklus II, karena pada siklus tersebut sudah berhasil mencapai nilai ketuntasan yang telah ditentukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan bahwa penggunaan media takbar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Rambay

dinyatakan berhasil. Hasil ini terbukti dari observasi guru, observasi siswa dan penyebaran angket dari siklus I dan siklus II. Hasil observasi guru siklus I memperoleh nilai rata-rata 78,69 kategori baik dan belum berhasil, pada siklus II meningkat menjadi 92,83 kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil. Observasi siswa pada siklus I memperoleh 73,83 kategori baik dan belum berhasil dan siklus II meningkat memperoleh 88,92 kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil. Sedangkan hasil angket motivasi belajar pada pra siklus dengan memperoleh nilai rata-rata 62,04 kategori cukup dan belum berhasil, pada siklus I meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 76,96 kategori baik dan belum berhasil dan pada siklus II meningkat menjadi 85,67 kategori baik dan dinyatakan berhasil. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media takbar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan untuk peneliti selanjutnya agar dalam penggunaan media pembelajaran Takbar, khususnya saat pengambilan kartu untuk menjawab soal, guru lebih memperhatikan agar pembelajaran menjadi kondusif.

REFERENSI

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya*. 4(2), 209–216.
- Bernard, M., & Sunaryo, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa MTs dalam Pembelajaran Matematika Materi Segitiga dengan Berbantuan Media Javascript Geogebra. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 134–143. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.173>
- Bishara, S. (2018). Active and traditional teaching, self-image, and motivation in learning math among pupils with learning disabilities. *Cogent Education*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1436123>
- Ferryka, Z. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. 29(100). <https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>
- Ikin, Asep, S., & Akbar, P. (2019). Efektivitas Penerapan Strategi React Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis dan Self-Efficacy Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 423–430.
- Imaliyah, Ayu, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Ips Di Smp Muhammadiyah 15 Lamongan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(2), 101. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i2.7314>
- Kemmis, S., & Mc. Taggart, R. (1988). *The action researcher planner*. Victoria, Australia: Deakin University Press.
- Khodijah, S., Dewi, D., & Chotimah, S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Basic Application (VBA) Microsoft Excel Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII Pada Materi FPB dan KPK. *Journal On Education*, 02(01), 117–125.
- Langit, Sekar, D., Slameto, & Setyaningtyas, Widyanti, E. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar

- Tematik Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas Iv. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 280. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.371>
- Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas Dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 35–40. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.18>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7, 253–260.
- Mayangsari, S., & Wisnuwardhana, L. (2019). CHARACTERISTICS OF LEARNING MEDIA THAT MOTIVATE LEARNERS. *European Journal of Research in Social Sciance*, 7(1), 56–64.
- Pane, D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian* (H. Dkk, ed.). ALFABETA Cv.
- Rizqo, N., Mansur, H., & Mastur. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 1(1), 36–43.
- Romlah, S., Nugraha, N., Nurjanah, S., & Setiawan, W. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Albarokah 448 Bandung Dengan Menggunakan Media ICT Berbasis For VBA Excel pada Materi Garis Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 220–226.
- Sadiman, & Arif dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Rosada.
- Safitri, M., & Koeswanti, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Kelas BANGTAR” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–1002. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.580>
- Sesfaot, L., Bien, Y. I., & Abi, A. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 454–460.
- Sudiran, S. (2017). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Tangerang: Tira Smart.
- Wahyuningsih, D., & Setyadi, D. (2019). Penerapan Media Board Game Zathura Mathematics Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Belajar Matematika. *Journal On Education*, 02(01), 9–13.