

PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA 3D UNTUK MENINGKATKAN ATENSI BELAJAR KELAS 4 SD/MI JENGGOT KREMBUNG

MOCHAMMAD WAHYU ROSIDI

158620600174

Wahyurosidi17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang pada kenyataan bahwa masih banyak siswa kelas 4 (empat) SD/MI jenggot memiliki motivasi belajar yang masih rendah. Pada dasarnya siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran namun terdapat banyak siswa yang tidak memiliki antusias dalam pembelajaran yang mereka tidak suka seperti mata pelajaran Matematika. Terdapat banyak siswa melakukan tindakan yang kurang baik seperti mengobrol dengan teman sebangku, bermain sendiri, dan tidak memperhatikan guru disaat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis menggunakan media ular tangga 3D dalam pembelajaran Matematika siswa kelas 4 (empat) SD/MI jenggot yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas 4 SD/MI Jenggot. Selain itu penggunaan ular tangga 3D bertujuan untuk memotivasi belajar siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan jumlah siswa 25 orang berdasarkan perhitungan skor rata-rata aktivitas fisik siklus I sebesar 66,6%, siklus II 95,8% dari hasil tersebut bisa diketahui adanya peningkatan aktivitas fisik sebesar 29,2%. Pada aktivitas mental siklus I 33,3%, siklus II 70,8% berarti ada peningkatan aktivitas mental sebesar 37,5%. Pada aktivitas emosional siklus I 45,8%, siklus II 83,3% berarti ada peningkatan aktivitas mental sebesar 37,5%. Hal ini berarti pembelajaran matematika menggunakan alat peraga konkret dapat meningkatkan aktivitas belajar di SD/MI jenggot krembung sidoarjo.

Kata kunci : Media Ular Tangga, Atensi Belajar

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan pendidikan ditingkat sekolah dasar. Pada saat ini mempunyai orientasi kegiatan belajar pada pemecahan masalah agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah yang baik. Sebagai tercantum pada National Council of teacher of MATematic (NTCM, 2010) pemecahan masalah sangat penting dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu setiap siswa dan siswi harus dibekali dengan pemecahan masalah dimulai dalam tahapan sekolah yang paling dasar yaitu SD.

Dari hal tersebut guru adalah orang utama selain dari orang tua sebagai pelopor dalam meningkatkan aktifitas berfikir siswa sehingga dapat menyelesaikan masalah yang ada dalam suatu pembelajaran, Sanjaya (2013) menyatakan hal-hal yang harus dimiliki seorang guru dalam kelas adalah stimulus dalam penggunaan media pembelajaran. Variasi ini saat dibutuhkan dikarenakan pembelajaran agar berjalan kondusif serta penyampaian materi oleh guru berjalan efektif.

Schoenfead (2006) pemecahan masalah merupakan suatu proses untuk memahami hal masalah hingga dapat

merencanakan penyelesaian masalah dan melakukannya. Kesadaran dalam mengatasi suatu masalah sangatlah penting yang harus dimiliki semua peserta didik kesadaran tersebut dapat diketahui oleh siswa ketika menyelesaikan masalahnya dapat diketahui sejauh mana kebenaran tersebut, siswa dapat mengevaluasi letak kesalahannya terdapat pada kesalahan konsep atau prosedural.

Atensi termasuk dalam berfikir yang sangat tingkat tinggi, sehingga tidak akan terjadi konsentrasi tanpa perhatian terlebih dahulu, konsentrasi merupakan proses berkelanjutan terhadap objek yang diamatinya, Marten (1988) menyatakan perhatian merupakan suatu proses kesadaran langsung terhadap informasi (rangsangan) yang diterima untuk memutuskan suatu tindakan (respon). Apabila siswa mempunyai kemampuan atensi, siswa dapat mempunyai pemahaman yang kuat pada kegiatan aktifitas perencanaan, kesadaran, pemahaman.

Ketersediaan perangkat pembelajaran dapat menjadi solusi yang tepat untuk memperbaiki kemampuan Atensi siswa dari uraian di atas, perlu dikembangkan media yang tepat untuk mengatasinya. Media sumber belajar adalah alat yang sangat membantu guru

pada saat kegiatan belajar mengajar, alat waktu yang mewakili guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang belum disampaikan oleh guru, dari penggunaan alat bantu pada saat belajar mengajar dapat diakui terjadinya umpan balik yang baik itu dari peserta didik ataupun pengajar, dengan alat bantu yang mudah dipahami siswa. Guru dapat membuat siswa lebih antusias dan lebih senang terhadap pembelajaran.

Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi inspirasi dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Dapat Kita ketahui permainan ular tangga adalah jenis permainan tradisional permainan ini melibatkan dari beberapa orang

Ular tangga ini di modifikasi sehingga menjadi media yang mudah dimengerti, media ular tangga 3D disertai gambar yang menarik dan full color mutlak media ini adalah media yang penuh ilustrasi dan juga penuh warna yang akan meningkatkan minat belajar dan juga siswa dapat mengingat kembali terhadap pelajaran yang telah diberikan oleh guru, selain itu siswa tidak akan terasa terbebani dan akan mudah menyerap apa yang sudah disampaikan oleh guru. Bagi anak belajar sambil bermain itu sangat penting (Orudén & Bos : 1999) bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan berjalan lancar ketika dilakukan dalam keadaan senang (djamarah dan Zain, 2002) kondisi baik antara guru dan murid apabila guru dengan sadar dengan apa yang ia rancang pengajaran yang sistematis dengan manfaat guna kepentingan pengajaran (Arsad 2003:98) setiap bidang studi memerlukan pendekatan yang berbeda agar dipahami oleh siswa.

Disamping membangkitkan minat belajar siswa dan motivasinya, media pembelajaran juga sangat membantu siswa dalam meningkatkan atensi (pemahaman), menyajikan dengan cara menarik dan percaya (djamarah dan Zain 2002, 136) media berbasis visual yaitu media yang mengandalkan pengelihatan, media berbasis visual image atau perumpamaan mempunyai peran yang sangat

penting dalam proses pembelajaran dan mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas 4 (empat) SD/MI Jenggol Krembung Sidoarjo, penulis mendapati beberapa kelemahan terutama pada pembelajaran matematika, antara lain proses hasil belajar kurang efektif sehingga mengakibatkan siswa gaduh, kurang memperhatikan proses belajar mengajar, hal yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah.

Bedarkan uraian tersebut khususnya dalam meningkatkan hasil belajar maka dikembangkan suatu media pembelajaran ular tangga 3D untuk meningkatkan atensi belajar pada siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu pencermatan terhadap suatu kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang di sengaja di timbulkan dan terjadi dalam pembelajaran di kelas secara bersamaan (Arikunto, 2001:7). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart dengan 2 siklus agar tujuan PTK dapat tercapai. Dari kedua siklus tersebut terdiri dari siklus perencanaan (planing), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). (mulyasa 2012:99) kegitan yang secara sadar dilakukan oleh guru dengan cara mencermati kegiatan sekelompok siswa yang bertujuan perbaikan kualitas. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan permasalahan yang nyata dalam kelas yang di pahami langsung dalam interaksi guru dan siswa yang sedang belajar serta peningkatan relevansi pendidikan (Kunandar, 2008:63). Sebagaimana pendapat Apino dan Retnawati (2017) yang menjelaskan bahwa berfikir kreatif yaitu menunjukkan bahwa berfikir yang bertingkat yang paling tinggi setelah mengingat, pikiran dasar dan berfikir kritis

Siklus pertama dilaksanakan dalam 1 pertemuan dan siklus kedua dilaksanakan 1

pertemuan untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran pada siklus yang pertama. Setelah setiap siklus berakhir diadakannya evaluasi untuk mengetahui kemampuan, berfikir kritis dan hasil pembelajaran itu sudah terlihat atau belum.

Jenis data yang peneliti gunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif di dapatkan peneliti dari hasil tes pre-test dan LKK. Sedangkan data kualitatif di dapatkan peneliti dari hasil wawancara dan observasi di dalam kelas. Dalam penelitian ini subjeknya adalah seluruh siswa kelas 4 SD/MI Jenggot Sidoarjo yang berjumlah 25 siswa. Peneliti mendapatkan sumber data dari wawancara terhadap guru dan juga melakukan observasi pada saat pembelajaran di kelas. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti pada saat menggunakan suatu metode tersebut (Arikunto, 2002:121). Instrumen yang di gunakan peneliti pada penelitian ini adalah (LKK) yang di gunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan pemahaman konsep setelah dilaksanakannya penerapan media ular tangga 3D, angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah di laksanakan model pembelajaran tersebut. Serta Lembar observasi aktivitas minat siswa dalam pembelajaran yang Variabel penelitian ini adalah ketrampilan berfikir kritis dan pemahaman konsep. Variabel – variabel tersebut akan di teliti dengan menggunakan instrument yang sudah di buat yaitu LKK, lembar observasi dan angket tanggapan siswa setelah proses pembelajaran media ular tangga 3D dilaksanakan. Dengan adanya beberapa instrument tersebut di harapkan penelitian ini mendapatkan variabel fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data penelitian ini di lakukan dengan wawancara, tes tulis dan observasi. Adapun data yang didapatkan dari wawancara peneliti kepada guru matematika yakni (a) data tentang kesulitan siswa mengerjakan soal tanpa melihat rumus. (b) data tentang hasil belajar siswa di dapatkan dari daftar nilai siswa yang di berikan guru matematika (c) data tentang minat siswa dalam mengerjakan soal materi bangun ruang di

dapatkan dari observasi peneliti selama penelitian di dalam kelas. Setelah data yang di perlukan di peroleh peneliti maka peneliti melakukan analisis data tujuannya untuk mencari tahu hubungan masalah yang ada dan mencari dasar masalah. Analisis data tersebut akan mendapatkan hasil presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan P = presentase Σx = jumlah siswa tuntas n = jumlah keseluruhan siswa

Selain itu peneliti juga melakukan analisis data dari hasil tes penyelesaian soal yang diharapkan dapat meningkatkan siswa berfikir kritis yang di dasarkan pada indikator keberhasilan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 april 2018 yang beralamat ds.jenggot kec krebung kab. Sidoarjo, penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus.

Siklus I

Perencanaan

Siklus ini dilaksanakan pada 1 kali pertemuan sebelum dilaksanakannya penelitian sebelum melaksanakan penelitian siklus ini peneliti melaksanakan beberapa persiapan yaitu meliputi : (a) menyiapkan perangkat pembelajaran silabus, RPP, instrumen penelitian (b) Menyiapkan sumber dan media belajar (c) guru menjelaskan aturan dalam media pembelajaran. (d) menyiapkan lembar observasi yang di gunakan untuk mengetahui ketrampilan berfikir kritis siswa. (e) guru membimbing siswa dalam mengerjakan dalam lebar kerja kelompok.

Tindakan

Tindakan pada siklus 1 dilaksanakan 1 kali pertemuan pembelajaran dilakukan selama 45 menit materi pada siklus pertama adalah bangun datar

- Pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan dalam pembelajaran pertama, guru membuka dengan pembukaan salam dan berdoa
- Guru mulai pre tes,

- c. Guru menjelaskan pembelajaran bangun datar dengan media ular tangga 3D.

Observasi

Pengamatan aktivitas siswa dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Pengamat melakukan pengamatan terhadap siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Pada pelaksanaan siklus 1 masih terdapat kekurangan dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Membuat suasana yang lebih kondusif
- b. Memotivasi siswa lebih aktif untuk bertanya.
- c. Mengkomunikasikan pada guru untuk meminta saran agar menguasai kelas dengan baik

Siklus II

Perencanaan

Siklus ini dilaksanakan pada 1 kali pertemuan sebelum dilaksanakannya penelitian sebelum melaksanakan penelitian siklus ini peneliti melaksanakan beberapa persiapan yaitu meliputi : (a) menyiapkan perangkat pembelajaran silabus, RPP, instrumen penelitian (b) Menyiapkan sumber dan media belajar (c) guru menjelaskan aturan dalam media pembelajaran. (d) menyiapkan lembar observasi yang di gunakan untuk mengetahui ketrampilan berfikir kritis siswa. (e) guru membimbing siswa dalam mengerjakan dalam lembar kerja kelompok.

Tindakan

Tindakan pada siklus 2 dilaksanakan 1 kali pertemuan pembelajaran dilakukan selama 45 menit materi pada siklus pertama adalah bangun datar

- a. Pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan dalam pembelajaran pertama, guru membuka dengan pembukaan salam dan berdoa
- b. Guru meneruskan pembelajaran bangun datar dengan media ular tangga 3D.
- c. Guru mulai post tes,

Observasi

Pengamatan aktivitas siswa dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan

tindakan. Pengamat melakukan pengamatan terhadap siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Setelah melihat hasil penelitian dan peneliti dan pengamat secara keseluruhan penelitian. Peneliti menyimpulkan bahwa dihentikan pada siklus II dikarenakan hasil belajar dan aktifitas siswa sudah memenuhi target penelitian.

HASIL PENELITIAN

Dari pengamatan awal menemukan hasil dalam pembelajaran matematika menunjukkan aktifitas yang dilakukan menunjukkan aktifitas fisik 50%, aktivitas mental 25% dan aktivitas emosional 25%, dengan rata-rata 33,3%. Dari pembelajaran yang telah diamati, aktifitas belajar siswa-siswi dalam matapelajaran matematika kelas 4 SD/MI jenggot krebung pada materi bangun datar dengan menggunakan alat pembelajaran dari pengamatan awal, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan belajar sebagai berikut

- a) aktifitas fisik dalam pengamatan pertama (baseline) 50%, siklus I 66,6% dan siklus II 95,8% terjadi peningkatan sebesar 24,2% dengan kategori baik.
- b) aktivitas mental pada pengamatan awal 25%, siklus I 33,3% dan siklus II 70,8% terjadi peningkatan sebesar 37,5%.
- c) aktivitas emosional pada pengamatan awal 25%, pada siklus I 45,8% pada siklus II meningkat 83,3% berarti terjadi peningkatan sebesar 37,5%.

Lembar pengamatan guru pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konkret diperoleh skor total 72 dengan rata-rata pada siklus I sebesar 3 yang berkategori baik, sedangkan pada siklus II skor total sebesar 79 dengan rata-rata 3,28 yang berkategori baik.

Selain langkah-langkah dalam proses pembelajaran, maka penggunaan model pembelajaran menggunakan alat pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang pecahan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel

No	siklus	Rata-rata tuntas	Presentasi	
			Tuntas	Belum tuntas
1.	Siklus I	68%	17	8
2.	Siklus II	92%	23	2

Berdasarkan tabel diatas maka diketahui hasil tes yang diperoleh oleh siswa selalu meningkat terbukti sebagian besar siswa telah mencapai $KKM \geq 70$. Pada siklus I minat belajar siswa masih kurang, membuktikan bahwa masih rendahnya persentase ketuntasan pada penilaian hasil yang dicapai siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa masih beradaptasi dalam teknik belajaran yang baru digunakan . Hasil siklus I yang kurang baik ini masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil pelaksanaan tindakan siklus II terjadi peningkatan baik sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pada siswa dengan menggunakan media ular tangga 3D berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dari hasil tes siswa disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas 4 SD/MI jenggot krebung pada materi pecahan sederhana menggunakan alat peraga konkrit dengan nilai 64,37 pada siklus I meningkat menjadi 93,12 pada siklus II, maka dapat dikemukakan bahwa penggunaan alat peraga konkrit dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematik. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Hasil pengamatan guru pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat peraga konkrit di peroleh skor nilai total dengan rata-rata pada siklus I sebesar 3,97 yang berkategori baik, pada siklus II

meningkat dengan rata-rata sebesar 3,62 yang berkategori baik, Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penggunaan alat peraga konkrit pada pembelajaran matematika siswa kelas 4 SD/MI jenggot krebung yaitu aktivitas fisik rata-rata 50% sebelum tindakan, 66,6% pada siklus I dan naik menjadi 95,8% pada siklus II berarti ada peningkatan sebesar 24,2%. Aktivitas mental rata-rata sebesar 25% sebelum pelaksanaan tindakan, 33,3% pada siklus I dan meningkat 70,8% pada siklus II, berarti ada peningkatan sebesar 37,5%. Pada aktivitas emosional sebesar 25% sebelum pelaksanaan tindakan, 45,8% pada siklus I dan meningkat 83,3% pada siklus II, berarti ada peningkatan sebesar 37,5% (2) Penggunaan media pembelajaran ular tangga 3D dapat meningkatkan hasil belajar matematika dalam bangun datar siswa kelas IV SD/MI jenggot krebung tahun ajaran 2018-2019. Siswa siklus I persentase ketuntasan belajar siswa 68% meningkat pada siklus II menjadi 92% Kendala dalam penelitian ini yaitu

(1) Guru terlalu cepat menyampaikan materi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (2) Di awal pembelajaran guru kurang memotivasi siswa untuk belajar (3) guru kurang aktif memandu siswa pada saat diskusi kelompok (4) siswa kurang aktif dalam bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain.

Solusinya adalah (1) Guru memberikan materi lebih pelan dan lebih detail. Guru dapat mengulang materi sampai siswa dapat memahami pelajaran yang diberikan dengan jelas. (2) Di awal pembelajaran guru terlebih dulu memberikan motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih semangat dalam belajar saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. (3) Guru lebih aktif lagi memandu siswa dalam kegiatan diskusi kelompok (4) Guru lebih adil dalam membagi siswa dalam kegiatan diskusi kelompok. Guru membagi siswa bersifat heterogen dimana dalam satu kelompok terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Sehingga di dalam kelompok diskusi tersebut seimbang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan ini, penulis memiliki beberapa saran sebagai berikut:

Bagi guru media pembelajaran ular tangga 3D dapat di aplikasikan dalam proses belajar mengajar matematika. Hal ini karena Media Pembelajaran ular tangga 3D dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Media ular tangga 3D ini dapat digunakan oleh semua guru matematika dan semua materi dalam pelajaran matematika. media ular tangga 3D ini dapat mengembangkan potensi siswa sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu sebaiknya siswa ikut aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran baik dari segi kemandirian siswa, kerja sama, dan keterampilan sosial siswa dengan teman dan guru, agar terlaksana kegiatan belajar pembelajaran yang kondusif dan efektif. Bagi pihak sekolah hendaknya mengenalkan model-model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan lain-lain kepada guru, sehingga para guru dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswanya. Sebaiknya guru-guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam pembelajaran dengan menyesuaikan mata pelajaran dan materinya dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran dan menerapkan media tersebut dalam pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta; Quantum Teaching,2005).

Amir, M. F., & Sartika, S. B. (2017).

Metodolossgi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Amir, M. F., & wardana. M. D. K (2017). Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatifitas Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. Vol 6 No.2

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka. 2001),

Nugrahani, R. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*.*Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*.Jilid 36 no. 1.