

PENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA

IMPROVING LEARNING INTEREST AMONG 5th GRADE STUDENT IN THEMATIC LEARNING THROUGH SNAKES AND LADDER GAMES IN SDN JLABAN, SENTOLO

Oleh: Ade Ma'ruf Prasetyo, PGSD/PSD, marufade@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V menggunakan permainan ular tangga di SD Negeri Jlaban tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan MC Taggart yang berlangsung dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskripsi kualitatif dan deskripsi kuantitatif. Keberhasilan penelitian ini adalah rata-rata minat belajar siswa kelas V minimal mencapai persentase sebesar 61%-80% yang termasuk pada kategori tinggi dalam semua aspek. Kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga, dengan langkah-langkah persiapan, pembentukan kelompok, mulai permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas V SDN Jlaban meningkat dengan menggunakan permainan ular tangga. Peningkatan minat belajar dapat dilihat dari hasil observasi dan angket. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan sebesar 21% dari siklus I mencapai 64,1% di siklus II menjadi 85,1%. Sedangkan hasil angket menunjukkan adanya peningkatan sebesar 0,8% dari siklus I mencapai 70,7% di siklus II menjadi 71,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Jlaban.

Kata kunci : minat belajar, permainan ular tangga

Abstract

This research aims to improve learning interest among 5th grade students using snakes and ladder games in SDN jlaban for 2017/2018 school year. This research was Classroom Action Research, with 27 students in grade 5th as the subject. This research used Kemmis and Mc Taggart model that goes on two cycles. Data collection technique used observation and questionnaire. Data analysis technique used qualitative description and quantitative description. The success of this research was students' learning interest improved attained 61%-80% in minimum in average which categorized as high, for all aspects. Learning activity used snakes and ladder games has the steps preparation, grouping, and gaming. This research showed that learning interest among 5th grade students in SDN Jlaban improved through snakes and ladder games. The improvisation of learning interest can be seen through observation result and questionnaire. Observation result showed that there was improvisation 21% between cycle I with 64,1% and cycle II with 85,1%. Questionnaire result showed that there was improvisation 0,8% from 70.7% in cycle I and 71,5% in cycle II. This can be concluded that application of snakes and ladder games in learning activity can improve learning interest among grade 5th student in SDN Jlaban.

Key word: learning interest, snakes and ladder games

PENDAHULUAN

Minat kaitannya dengan pembelajaran dapat memunculkan perhatian, konsentrasi dan memperkecil kebosanan belajar terhadap siswa sehingga memperkuat penanaman materi. Hal tersebut sesuai dengan pemikiran Gie (1998), yang menyatakan bahwa Arti penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah (1)

Minat melahirkan perhatian yang serta merta. (2) Minat memudahkannya terciptanya konsentrasi. (3) Minat mencegah gangguan dari luar (4) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. (5) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri Menurut Gie (1998). Guru memegang peran yang sangat besar dalam keberhasilan pendidikan di Indonesia, hal itu

sejalan dengan UU no 20/2003. Menurut undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 39 (2) Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Berdasarkan UU no 20/2003, guru merupakan salah satu unsur penting dalam sistem pendidikan di sekolah. Guru memegang peran yang besar dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan, sehingga terwujudnya minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Guru, dalam pembelajaran tematik harus mampu mengintegrasikan berbagai mata pelajaran yang diajarkan, misalnya IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia dan lain-lain kedalam suatu tema. Pengintegrasian tersebut bertujuan agar siswa melalui proses belajar yang utuh. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran (Kurniawati dan Wakhyudin, 2014 : 60) Pembelajaran tematik merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dan beberapa mata pelajaran ke dalam suatu tema tertentu. Pengintegrasian tersebut dilakukan berdasarkan dua hal, pengintegrasian sikap dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Penggunaan tema bertujuan untuk menghubungkan makna dari berbagai konsep dasar, sehingga siswa tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian proses belajar yang dilalui siswa

berlangsung utuh.

Kenyataannya, minat belajar siswa kelas V SDN Jlaban tergolong rendah. Siswa ramai sendiri ketika pembelajaran berlangsung, siswa mencoret-coret meja, meminta pelajaran menggambar, berjalan-jalan di kelas. Hal tersebut peneliti dapatkan ketika melakukan observasi, selain itu peneliti juga mendapati siswa yang cenderung asyik dengan teman mereka atau bahkan melihat-lihat pemandangan di luar kelas.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap Ibu Mujiyati selaku guru kelas V pada tanggal 21 September 2017, beliau menjelaskan bahwa, ketika pembelajaran, banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru. Tak jarang siswa mengerjakan sesuatu hal yang tak ada hubungannya dengan pembelajaran yang berlangsung

Minat belajar siswa perlu ditingkatkan dengan cara melakukan variasi dalam pembelajaran yaitu dengan permainan agar siswa tidak cepat bosan, sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik. Pembelajaran di SD sebaiknya berlangsung menyenangkan, agar siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Hal itu sejalan dengan pendapat Wardani (2012) mengenai karakter anak usia SD. Menurut Wardani (2012), karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan pemikiran Wardani, anak-anak usia SD masih senang bermain-main, mereka menyukai kegiatan yang menyenangkan.

Hal itu bisa kita gunakan untuk memaksimalkan minat belajar siswa SD. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran, agar minat siswa dapat meningkat.

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Peneliti menggunakan permainan Ular Tangga dikarenakan peneliti menganggap permainan ini menarik minat belajar dan dapat membuat siswa lebih aktif di kelas Satrianawati (2018). Permainan ular tangga mempunyai beberapa kelebihan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, diantaranya meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran dan membuat siswa bersungguh-sungguh dalam menjawab pertanyaan yang diberikan hal tersebut sesuai dengan pendapat Satrianawati (2018), (1) permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai permainan. (2) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar. (3) Melatih kerjasama. (4) Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan. (5) Ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan. (6) Permainan ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan. (7) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan permainan pembelajaran ini. (8) Siswa menjawab pertanyaan dengan sungguh-

sejauh mungkin apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan. (9) Permainan ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan penuh warna.

Peneliti menggunakan Permainan Ular Tangga karena memang dirasa perlu. Ular Tangga merupakan salah satu permainan yang sangat populer di Indonesia. Sampai saat ini pun permainan Ular Tangga banyak ditemukan sehingga hampir sebagian orang tau cara bermain Ular Tangga. Permainan Ular Tangga merupakan permainan yang sederhana bisa dilakukan dimana saja. Permasalahan di kelas V SDN Jlaban yaitu model pembelajaran yang kurang variatif seperti ceramah, diskusi dan presentasi membuat siswa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Ular Tangga dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permainan Ular Tangga merupakan permainan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak membuat siswa bosan dan membuat siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti merasa perlu melaksanakan perbaikan penyampaian pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Melalui Permainan Ular tangga di Sekolah Dasar Jlaban Kecamatan Sentolo.

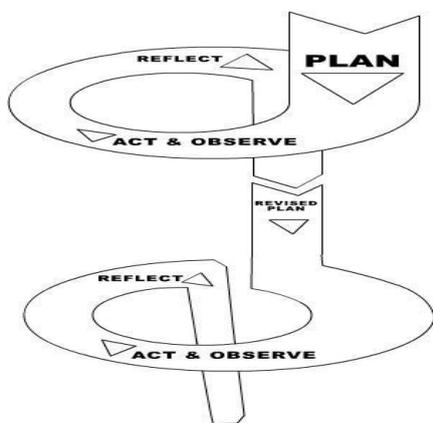
Peneliti menerapkan permainan ular tangga pada Tema 8 mengenai Lingkungan Sahabat Kita dengan Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan Sekitar. Subtema 2 : Perubahan Lingkungan. Karena materi itu sangat penting bagi siswa. Materi tersebut bisa menjadi bekal bagi siswa untuk bermasyarakat kelak.

Langkah-langkah permainan ular tangga yang diterapkan pada penelitian sesuai pendapat Bondan (2017) yaitu, persiapan, pembagian kelompok dan permainan. Permainan ular tangga sesuai diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat Wardani (2012), karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Karakteristik yang pertama yaitu senang bermain. Siswa-siswa sekolah dasar terutama yang masih berada di kelas-kelas rendah pada umumnya masih suka bermain. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang bermuatan permainan, lebih-lebih untuk siswa kelas rendah

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian milik Kemmis & McTaggart. Penelitian model Kemmis dan McTaggart terdapat tiga tahap perencanaan, tindakan serta pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. desain penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan McTaggart

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Maret 2018. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Jlaban Kecamatan Sentolo.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jlaban Kecamatan Sentolo, yang berjumlah 27 siswa. Peneliti beralasan melakukan penelitian di kelas tersebut, karena minat belajarnya tergolong rendah.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan tiga tahapan tindakan. Skenario tindakan tersebut antara lain perencanaan, tindakan & observasi dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun lembar observasi, menyamakan pemahaman guru dan peneliti terkait skenario tindakan, dan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran secara kolaboratif dengan guru.

2. Tindakan dan Observasi

Pada tahap ini guru/ peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan perangkat yang telah disiapkan. Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Selama pelaksanaan tindakan, observer melakukan pengamatan terhadap sikap siswa. Pengamatan dilakukan sebagai pedoman peneliti untuk melakukan tindakan refleksi terkait sikap siswa selama pembelajaran. Setiap akhir siklus, peneliti menyebar angket kepada siswa.

Refleksi

Refleksi dilakukan dengan cara menganalisa hasil pengamatan untuk menarik

kesimpulan sementara pada siklus I, sebagai pertimbangan pelaksanaan tindak lanjut penelitian. Apabila penelitian belum mencapai hasil yang diharapkan, maka tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, angket sikap untuk mengukur minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan angket.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil observasi sedangkan analisis kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk menghitung persentase hasil angket.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada tema 8 Peristiwa dalam Kehidupan subtema 1 Manusia dan Lingkungan subtema 2 Perubahan Lingkungan. Guru memberikan variasi dalam pembelajaran pada siklus pertama yakni dengan pemutaran video. Siswapun selama pemutaran video terlihat bersungguh-sungguh dan memberikan perhatian yang besar kepada video yang diputarkan oleh guru. Namun ada 3 siswa yang asyik sendiri dengan teman sebangkunya, dan malah mengganggu teman yang lainnya. Namun hal itu tak berlangsung lama karena segera ditegur oleh guru kelas. Pada siklus pertama, peneliti mendapati permintaan siswa, yakni siswa meminta agar diberikan *reward* dalam permainan ular tangga. Siswa-siswa yang

meminta tersebut menjelaskan bahwa ketika diberikan *reward* dalam permainan ular tangga, siswa akan lebih bersemangat dalam memainkan ular tangga.

Selama siklus I berlangsung peneliti menemukan beberapa siswa yang masih asyik sendiri dengan teman sebangkunya, sehingga hal tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar siswa belum sesuai dengan harapan peneliti. Selain itu siswa juga kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan ketika diskusiberlangsung. Hal itu peneliti temukan diawal pembelajaran pada siklus I. Ketika siswa selesai mempelajari materi diawal pelajaran, maka guru membuka diskusi dengan siswa. Ketika diskusi itulah guru harus memancing terlebih dahulu siswa-siswa agar mau mengajukan pertanyaan, atau bahkan guru harus memerintah terlebih dahulu siswa agar bertanya.

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Senang hati	67,5	Tinggi
2	Mengajukan pertanyaan dan		Sedang
3	Tidak putus asa	63,8	Tinggi
4	Berani maju kedepan	66,2	Tinggi
5	Tekun mengerjakan tugas	65,7	Tinggi
6	Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar		Tinggi
7	Memberikan perhatian yang besar	61,1	Tinggi

Tabel 1. Perolehan hasil observasi setiap aspek minat belajar siklus I

Hasil observasi dari siklus I menunjukkan persentase sebesar 64,1%, persentase tersebut masuk dalam kategori minat belajar tinggi. Hasil observasi tersebut diperoleh dari mencari rata-rata persentase dari dua pertemuan pada siklus I.

Disamping itu dalam siklus pertama ini, aspek terendah pada hasil observasi adalah aspek mengajukan pertanyaan dan sanggahan, sebesar 59,7%, angka tersebut termasuk dalam kategori sedang. Hal itu sesuai dengan penjelasan peneliti diatas terkait sikap siswa saat diskusi. Untuk hasil tertinggi dari hasil observasi dicapai dari aspek senang hati dengan angka 67,5%, angka tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Hasil dari aspek senang hati tersebut, didukung dengan sikap siswa saat mengikuti pembelajaran, siswa mengikuti pembelajaran dengan senang tanpa adanya paksaan

Hasil dari pengisian angket minat belajar menunjukkan 70,7%, persentase tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa tergolong tinggi. Terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara hasil observasi dengan hasil pengisian angket.

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Senang hati	69,4	Tinggi
2	Mengajukan pertanyaan dan sanggahan	48,7	Sedang
3	Tidak putus asa	68,1	Tinggi
4	Berani maju kedepan	71,7	Tinggi
5	Tekun mengerjakan tugas	73,6	Tinggi
6	Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar	70,8	Tinggi
7	Memberikan perhatian yang besar	68,9	Tinggi

Tabel 2. Perolehan hasil angket setiap aspek minat belajar siklus I

Peneliti berusaha untuk melakukan konfirmasi terkait perbedaan hasil observasi dan angket. Peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan jawaban dari perbedaan tersebut. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada

GA, didapatkan jawaban bahwa sesungguhnya yang bersangkutan berusaha betul-betul untuk memunculkan minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran, namun hal tersebut terkendala oleh gangguan dari teman sebangku yang memecahkan konsentrasinya.

Menurut perolehan data pada siklus I, hasil observasi belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yakni sebesar (61%-80%). Sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan penelitian pada siklus II. Demi kelancaran penelitian dan untuk mendapat hasil yang memuaskan, kendala-kendala penelitian yang dialami pada siklus I, diperbaiki pada siklus II. Kendala-kendala tersebut peneliti uraikan sebagai berikut, (1) Tahap persiapan. Tahap persiapan yang dilakukan oleh guru dan siswa sudah benar, akan tetapi dalam proses persiapan terdapat kendala. Kurang besarnya bagian depan kelas untuk menaruh *banner* ular tangga. Ukuran *banner* ular tangga yang terlalu besar mejadi kendala, *banner* tersebut berukuran 2 x 2 meter. *Banner* tersebut diletakkan di bagian depan kelas yang ukurannya lebarnya tidak sampai 2 meter. Kendala tersebut berhasil diatasi dengan cara merapatkan kursi dan meja siswa di dalam kelas. Tentu hal itu membuat proses persiapan tidak efektif. Siswa juga berebut menjadi pelempar dadu dalam permainan ular tangga. Mengatasi hal itu, guru menetapkan pelempar dadu dilakukan secara bergilir oleh anggota masing-masing kelompok. (2) Tahap pembagian kelompok. Tahap pembagian kelompok sudah berjalan dengan baik. Tidak ditemukan kendala apapun pada proses ini. (3) Tahap permainan. Guru dan siswa sudah melakukan tahap ini

dengan benar. Waktu permainan ular tangga berjalan, terdapat siswa yang menginginkan *reward* dalam permainan ini. Siswa mengatakan, bahwa akan lebih bersemangat ketika bermain ular tangga jika diberikan *reward* didalam bermain. Guru dan peneliti pun mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan permainan ular tangga dengan sistem perlombaan, sehingga bagi pemenang akan diberikan *reward*.

Terjadi peningkatan sikap siswa dari siklus I ke siklus II. Saat pembelajaran berlangsung, sikap siswa sudah menunjukkan indikasi peningkatan minat belajar. Namun dari sekian banyak aspek yang diangkat, aspek tekun mengerjakan tugas kurang begitu menonjol jika dibandingkan aspek minat yang lainnya, namun hal itu sudah cukup bagus.

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Mengajukan pertanyaan dan sanggahan	87,1	Tinggi sekali
2	Memberikan perhatian yang besar	87,1	Tinggi sekali
3	Senang hati	86,5	Tinggi sekali
4	Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar	86,1	Tinggi sekali
5	Berani maju kedepan	85,6	Tinggi sekali
6	Tidak putus asa	83,7	Tinggi sekali
7	Tekun mengerjakan tugas	81,1	Tinggi sekali

Tabel 3. Perolehan hasil observasi minat belajar setiap aspek minat belajar siklus II

Menurut tabel diatas, hasil tertinggi dari observasi dicapai dari aspek mengajukan pertanyaan dan memberikan perhatian dengan persentase sebesar 87,1%, persentase tersebut

menunjukkan kategori tinggi sekali sekali. Hasil dari aspek mengajukan pertanyaan dan memberikan perhatian tersebut, didukung dengan hasil pengamatan observer terhadap sikap siswa saat pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat begitu aktif mengajukan pertanyaan ketika siswa merasa belum jelas. Siswa juga tidak segan untuk menyanggah pendapat temannya ketika diskusi berlangsung. Sepanjang pembelajaran, siswa selalu memperhatikan jalannya pembelajaran.

Secara rata-rata kelas minat hasil observasi belajar siswa menunjukkan kategori tinggi sekali, yakni 85,1%. Hasil dari pengisian angket minat belajar pada siklus II menunjukkan 71,5%. Berikut tabel uraian perolehan hasil angket minat belajar siswa siklus II

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Senang hati	75,6	Tinggi sekali
2	Mengajukan pertanyaan dan sanggahan	72,6	Tinggi sekali
3	Tidak putus asa	72,2	Tinggi
4	Berani maju kedepan	72,2	Tinggi
5	Tekun mengerjakan tugas	71,6	Tinggi
6	Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar	71,2	Tinggi
7	Memberikan perhatian yang besar	71,2	Tinggi

Tabel 4. Perolehan hasil angket minat belajar setiap aspek

Terjadi peningkatan minat belajar siswa kelas V pada siklus II. Hal itu dikarenakan perbaikan dari siklus I. Siswa saat siklus I berlangsung, meminta diberikan *reward* dalam permainan ular tangga. Siswa menjelaskan, mereka

akan lebih antusias jika ditambahkan *reward*. . *Reward* dapat meningkatkan respon menjadi lebih kuat dan intensif, hal tersebut sejalan dengan pendapat Djaali (2015: 88) *Reward* merupakan perangsang yang dapat memperkuat respon yang telah dilakukan oleh seseorang. Jadi, respon yang demikian mengikuti sesuatu tingkah laku tertentu yang telah dilakukan. Misalnya, seorang anak yang belajar melakukan perbuatan lalu mendapat *reward*, maka menjadi lebih giat belajar atau responsnya menjadi lebih intensif/kuat Akhirnya permainan ular tanggapun didesain dengan sistem perlombaan. Kelompok yang menang adalah kelompok yang mengumpulkan poin paling banyak. Dengan desain permainan seperti itu, siswa menjadi lebih bersemangat untuk bermain ular tangga pembelajaran.

Secara menyeluruh, jika dibandingkan dengan siklus I, sikap siswa pada siklus II mengalami banyak peningkatan. Hal tersebut bisa dilihat dengan meningkatnya hasil observasi pada siklus I yang persentasenya menunjukkan angka 64,1% angka tersebut menunjukkan minat belajar tinggi. Pada siklus II, angka persentase tersebut meningkat menjadi 85,1% angka tersebut menunjukkan minat belajar tinggi sekali. Dari data persentase hasil observasi tersebut, dapat diketahui terdapat peningkatan sebesar 21% pada hasil observasi minat belajar siswa kelas V. Hasil observasi dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan pada berbagai aspek, adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut,

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Mengajukan pertanyaan dan sanggahan	59,7	87,1

2	Memberikan perhatian yang besar	61,1	87,1
3	Senang hati	67,5	86,5
4	Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar	63,8	86,1
5	Berani maju kedepan	66,2	85,6
6	Tidak putus asa	63,8	83,7
7	Tekun mengerjakan tugas	65,7	81,1

Tabel 5. Peningkatan Hasil Observasi siklus I dan siklus II

Berdasarkan perolehan data dari tabel diatas, maka dapat dibuat diagram batang sebagai berikut,

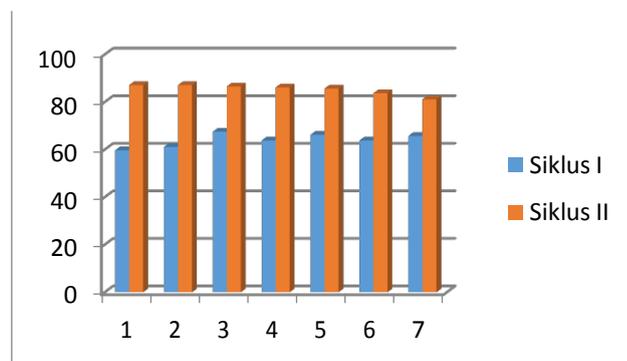


Diagram 1. Peningkatan Peningkatan Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

1. Mengajukan pertanyaan dan sanggahan
2. Memberikan perhatian yang besar
3. Senang hati
4. Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar
5. Berani maju kedepan
6. Tidak putus asa
7. Tekun mengerjakan tugas

Menurut perolehan data pada tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa, aspek mengajukan pertanyaan pada siklus I merupakan aspek terendah 48,7%. Setelah guru memancing siswa dengan pemberian *reward* kepada siswa yang berani bertanya, siswapun menjadi rajin dalam mengajukan pertanyaan. Berdasarkan perolehan data di atas, penelitian ini sudah memenuhi

kriteria keberhasilan tindakan sehingga penelitian dihentikan..

Aspek-aspek minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran. Permainan merupakan cara yang efektif untuk membangkitkan minat belajar siswa, terutama pada pembelajaran-pembelajaran yang membosankan, karena dalam permainan siswa termotivasi untuk berlomba-lomba dengan teman-temannya untuk meraih tujuan dari pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat dari Smaldino (2011: 39), permainan menciptakan kondisi kompetitif pada siswa untuk berlomba-lomba meraih tujuan pendidikan yang menantang dengan tetap mematuhi peraturan yang diterapkan. Permainan sangat memotivasi siswa terutama pada pembelajaran yang membosankan.

Kenaikan dari setiap aspek tersebut diantaranya sebagai berikut. (1) Mengajukan pertanyaan dan sanggahan mengalami peningkatan sebesar 27,4 % dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat melalui respon siswa yang mau bertanya ketika merasa belum jelas. Saat diskusipun, siswa juga tak segan-segan untuk membantah pernyataan yang disampaikan oleh teman, jika tak sesuai dengan pengetahuannya. (2) Memberikan perhatian yang besar mengalami peningkatan sebesar 26% dari siklus I ke siklus II. Saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat begitu fokus dalam mengikuti setiap proses dalam kegiatan pembelajaran. (3) Senang hati. mengalami peningkatan sebesar 19% dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang dengan senang hati mengikuti segala aktivitas dalam pembelajaran. Siswa juga mencatat

materi yang disampaikan oleh guru (4) Berpartisipasi pada proses kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 22,3% dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran berlangsung, siswa berperan aktif dalam mengikuti pelajaran, siswa juga berlaku komunikatif dalam mengikuti pembelajaran. (5) Berani maju ke depan mengalami peningkatan sebesar 19,4% dari siklus I ke siklus II. Siswa terlihat tidak lagi takut maju ke depan kelas, siswa dengan percaya diri maju ke depan kelas sebagai demonstrator. (6) Tidak putus asa mengalami peningkatan 19,9% dari siklus I ke siklus II. Hal itu terlihat ketika siswa dihadapkan dengan tugas-tugas yang susah, siswa tidak putus asa untuk menyelesaikan tugas tersebut. (7) Tekun mengerjakan tugas 15,4% dari siklus I ke siklus II. Siswa ketika mengerjakan tugas terlihat begitu giat dan bersungguh-sungguh.

Peningkatan juga terjadi pada persentase hasil pengisian angket oleh siswa, jika pada siklus I hasil angket minat belajar siswa menunjukkan angka 70,7% angka tersebut menunjukkan minat belajar tinggi, maka setelah dilakukan tindakan siklus II, persentase angket minat belajar menunjukkan angka 71,5% angka tersebut menunjukkan minat belajar tinggi. Menurut hasil penghitungan persentase tersebut, dapat diketahui peningkatan persentase angket minat belajar siswa kelas V sebesar 0,8%.

Masing-masing aspek pada hasil angket minat belajar juga mengalami peningkatan, berikut uraian perolehan hasil angket minat belajar dari siklus I ke siklus II.

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Senang hati	73,6	75,6
2	Mengajukan pertanyaan dan sanggahan	71,7	72,6
3	Tidak putus asa	68,1	72,2
4	Berani maju kedepan	70,8	72,2
5	Tekun mengerjakan tugas	69,4	71,6
6	Berpartisipasi pada proses kegiatan	48,7	71,2
7	Memberikan perhatian yang besar	68,9	71,2

Tabel 6. Peningkatan hasil angket Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan perolehan data dari tabel diatas, maka dapat dibuat digram batang sebagai berikut,

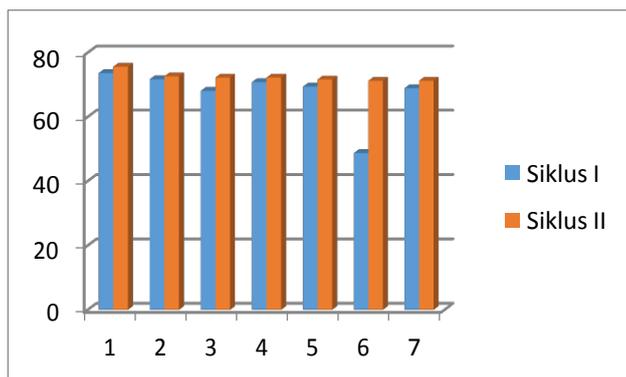


Diagram 2. Peningkatan Peningkatan angket Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

- 1 = Senang hati
- 2 = Mengajukan pertanyaan dan sanggahan
- 3 = Tidak putus asa
- 4 = Berani maju kedepan
- 5 = Tekun mengerjakan tugas
- 6 = Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar
- 7 = Memberikan perhatian yang besar

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Permainan ular tangga bisa meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Jlaban. Terjadinya peningkatan minat belajar siswa, dikarenakan dengan permainan ular tangga, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakter anak

yang senang bermain. Siswa yang sebelumnya ramai sendiri dengan teman sebangkunya, kurang tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, setelah dilakukan tindakan siswa mulai menunjukkan minat belajar yang tinggi. Saat pembelajaran dengan permainan ular tangga, siswa mengikuti pembelajaran dengan tekun dan memberikan perhatian yang besar kepada jalannya proses pembelajaran. Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, karena siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

Data yang diperoleh dari penelitian manunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan hasil observasi minat belajar pada siklus I 64,1% angka tersebut menunjukkan minat belajar tinggi, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,1% angka tersebut menunjukkan minat belajar tinggi sekali. Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan minat belajar sebanyak 21%. Hasil penghitungan angket minat belajar juga mengalami peningkatan dari siklus I 70,7% angka tersebut menunjukkan minat belajar tinggi, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 71,5% angka tersebut menunjukkan minat belajar tinggi. Dari hasil penghitungan tersebut dapat diketahui terdapat peningkatan minat belajar sebanyak 0,8%. Pencapaian tertinggi dari hasil observasi pada siklus II diraih melalui Aspek mengajukan pertanyaan, sanggahan dan aspek memberikan perhatian yang besar, yakni sebesar 87,1%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut. Bagi siswa, seharusnya memiliki minat yang tinggi

dalam aspek tekun mengerjakan tugas mengikuti proses belajar mengajar. Kemudian untuk guru, guru bisa menerapkan permainan ular tangga pada tema 8 di tahun ajaran berikutnya. Guru juga bisa menambahkan *reward* untuk meningkatkan minat siswa. Media audio visual bisa lebih dimanfaatkan oleh guru untuk menambah variasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. (2008), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Gie. (1995). *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta : Liberti
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Smaldino.(2011). *Instructional Technology And Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Wardani. (2012). *Tentang Karakteristik Anak SD*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Perwanti, Bondan Siti. (2017). <https://www.almuslim.sch.id/index.php/commitment/k2/item/55-ular-tangga-angka-peranan-media-belajar-dalam-meningkatkan-motivasi-beljar-siswa>. diakses pada tanggal 1 Maret 2018 jam 06:09 WIB.