



Penerapan Media Ular Tangga pada Pelajaran Matematika Kelas 1 untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik

Faradila Putri Pratiwi ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Tunjung Dwi Untari, SD Negeri Pangongangan

✉ faradillaputripratiwi83@gmail.com

ABSTRACT:

Mathematics is abstract and requires an understanding of concepts, making mathematics a difficult subject for students to understand. Unattractive media and learning models make students less likely to work together in solving mathematics problems as a group because they still tend to play alone and only a few students focus on mathematics lessons. The aim of this research is to increase the effectiveness of snakes and ladders media to increase student collaboration in mathematics lessons. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) with a Cooperative Games Tournament (TGT) model. Which is carried out in two cycles. The subjects in this research were class I students at Pangongangan state Elementary School, totaling 22 students consisting of 14 men and 8 women. Data collection used observation, test and questionnaire methods to increase student collaboration in groups using snakes and ladders media. Thus, the application of snakes and ladders media is effectively used in mathematics lessons in grade I to increase student collaboration.

Keywords : Snakes and Ladders Media; Collaborative Skills; Mathematics

ABSTRAK:

Matematika bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep menjadikan matematika mata pelajaran sulit dimengerti oleh peserta didik. Media dan model pembelajaran yang kurang menarik menjadikan peserta didik kurang bekerja sama dalam memecahkan masalah matematika secara kelompok karena masih cenderung bermain sendiri dan hanya beberapa peserta didik saja yang fokus pada pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keefektifan media ular tangga untuk meningkatkan kolaboratif peserta didik pada pelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT)*. yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri Pangongangan yang berjumlah 22 peserta didik terdiri dari 14 laki-laki dan 8 perempuan. Pengumpulan data yang digunakan menggunakan metode observasi, tes dan angket untuk meningkatkan kolaborasi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil kolaborasi peserta didik di dalam kelompok menggunakan media ular tangga pada siklus II. Dengan demikian penerapan media ular tangga efektif digunakan pada pelajaran matematika pada kelas 1 untuk meningkatkan kolaboratif peserta didik.

Kata kunci: Media Ular Tangga; Keterampilan Kolaboratif; Matematika



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses dasar yang berguna untuk mengembangkan nilai kualitas manusia dari berbagai sudut. Salah satu fungsi pendidikan yakni membimbing anak ke arah suatu tujuan yang kita nilai tinggi. Pendidikan yang baik merupakan usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan itu apa yang diajarkan hendaknya semua dipahami oleh anak.

Salah satu materi pembelajaran di sekolah terdapat pengajaran matematika yang dapat meningkatkan mutu manusia untuk berpikir dengan cermat, logis, sistematis dan memiliki kemampuan untuk bekerja sama. Dengan kompetensi tersebut diharapkan peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah tidak pasti dan kompetitif.

Di setiap jenjang pendidikan, mulai jenjang sekolah dasar hingga universitas bahkan jenjang pendidikan pra sekolah terdapat bidang studi matematika namun secara informal. Sudah selayaknya pembelajaran matematika juga harus diimbangi dengan kecakapan penuh oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan dengan harapan agar dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran pada jenjang yang akan ditempuh.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan sekolah dasar. Menurut Permendiknas No.22 tentang standar isi pendidikan dasar yang pertama memahami konsep matematika dan dapat menggunakan konsep matematika dalam pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari, yang kedua melatih peserta didik dalam menggunakan nalarnya, yang ketiga peserta didik dilatih memecahkan masalah meliputi model matematika dan merumuskan solusinya, yang keempat adalah dapat mengkomunikasikan gagasan dalam simbol diagram atau tabel untuk memperjelas permasalahan, yang kelima adalah memupuk peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu minat dan perhatian dalam mempelajari matematika (Putri, dkk., 2019).

Pada faktanya karena matematika bersifat tidak nyata dan membutuhkan pemahaman konsep menjadikan matematika pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik (Raini, 2021). Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung takut menjawab pertanyaan dan bertanya. Alat peraga pembelajaran yang kurang menarik memunculkan rasa rasa cepat bosan dan tidak fokus pada materi pelajaran dan lebih senang untuk bermain dan mengobrol bersama temannya. (Raini, 2021).

Problema ini juga pernah terjadi oleh peserta didik kelas 1 di SD Negeri Pangongangan. Berdasarkan observasi di dalam kelas pada materi penjumlahan dan pengurangan secara kelompok di peroleh hasil yang masih rendah. Dimana siswa masih kurang berkolaboratif dengan teman untuk memecahkan masalah matematika secara kelompok. Anak-anak cenderung bermain sendiri dan hanya beberapa anak yang fokus pada pembelajaran matematika.

Dari penjelasan di atas peneliti berusaha menerapkan alat pelaga pembelajaran matematika yang menarik, mudah dan dapat meningkatkan kolaboratif peserta didik yaitu menggunakan media ular tangga yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Peneliti ini bermaksud menerapkan media agar siswa tidak merasa jemu dan bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Pada penelitian sebelumnya dari Stefani Galih Febriana,dkk (2018) bahwa penerapan model Cooperative tipe *Teams Games Tournament* berbantu media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan Collaborative siswa pada pelajaran matematika kelas 5. Sejalan dengan penelitian Fifi Fitriana Sari (2012) tentang implementasi model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika kelas 5 sekolah dasar dapat meningkatkan kolaboratif peserta didik dalam kelompok. Begitu juga sama halnya dengan penelitian Rudiansyah (2010) dan Rini Hadiyanti (2010) tentang

keefektifan penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama peserta didik. Sehingga, peserta didik dapat bekerjasama dengan teman sebayanya untuk memecahkan masalahnya.

Pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa untuk berkolaboratif dengan siswa yang lain dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang menarik. Sehingga siswa tertarik untuk lebih mendalami materi yang diajarkan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Harmin (dalam Isjoni, 2009 :36) pengertian kerjasama merupakan kegiatan bersamam yang dapat memberi pengalaman baru pada peserta didik untuk memperoleh waktu, mengungkapkan ide dan gagasan untuk berpendapat.

Menurut (Sutikno, 2012:212) kerjasama antara siswa dalam belajar adalah pembiasaan peserta didik untuk berkomunikasi dari berbagai sudut dalam bentuk kolaboratif untuk memahami materi. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat perlu bekerja sama untuk memperoleh banyak pengalaman.

Dalam proses pembelajaran, media ialah salah satu faktor penting untuk menciptakan keaktifan peserta didik. Menurut (Mawardi 2018: 29) mengungkapkan bahwa setiap bentuk pembelajaran berhubungan dengan media atau alat pembelajaran untuk meningkatkan hasil proses belajar mengajar.

Pengertian media pembelajaran adalah segala hal yang bisa digunakan sebagai alat pembelajaran di kelas untuk membantu proses belajar mengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Arsyad, Azhar (2014) berpendapat bahwa media merupakan alat peraga yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Hal tersebut dapat dirangkum bahwa pengertian media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dipakai oleh guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik. sehingga siswa tersebut dapat tertarik ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Media ular tangga memiliki keunggulan, menurut Afandi (2015) keunggulan media ular tangga yaitu (1) peserta didik dapat belajar sambil bermain, (2) peserta didik dapat belajar secara berkelompok dengan teman-temannya, (3) memudahkan peserta didik belajar karena belajar sambil bermain, (4) permainan media ular tangga berbiaya terjangkau. Di dalam permainan ular tangga terdapat soal-soal. Siswa diminta untuk berdiskusi memecahkan soal-soal tersebut. Penggunaan media ular tangga dapat diatur sesuai dengan kebutuhan baik secara individu ataupun kelompok (Hotman Tiolina Siregar, dkk. 2023)

Di dalam permainan ular tangga berisikan soal pada setiap kotak. Sistem permainan ular tangga dapat dirincikan sebagai berikut (1) Tiap kelompok permainan terdiri 4-5 siswa (2) Permainan dimulai ketika semua perwakilan kelompok maju kedepan (3) Perwakilan kelompok mengocok dadu untuk memulai permainan (4) Lalu kelompok tersebut menjawab soal yang telah ada di ular tangga. Jika jawabannya betul kelompok yang bermain akan melangkah dalam permainan ular tangga (5) Permainan dikatakan menang dengan skor tertinggi.

Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut di dapati rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana keefektifan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa dalam pembelajaran matematika?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 semester genap kelas I di SD Negeri Pangongangan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri Pangongangan yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek penelitian adalah meningkatkan kolaborasi siswa mata pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan kelas I di SD Negeri Pangongangan pada semester II tahun ajaran 2023/2024.

Menurut Kemmis & Taggart dalam Riset J mengungkapkan bahwa dalam PTK terdapat metode yang terdiri dari 4 langkah yaitu, perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi (Riset et al., 2019). Penelitian ini dilakukan dengan dua durasi, dalam satu durasi terdapat satu kali pertemuan.

Instrumen pengumpulan data yang terdiri dari (1) Pengamatan, untuk mengetahui problema yang dihadapi oleh guru dan siswa, (2) angket, berguna untuk mengetahui seberapa jauh keterampilan kolaboratif siswa, (3) Tes, digunakan untuk hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data Deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil wawancara observasi terhadap guru kelas. Data deskriptif kuantitatif diperoleh untuk mengetahui keefektifan media ular tangga untuk menggambarkan keterampilan kolaboratif siswa.

Pengamatan dilakukan dalam II siklus yang mana proses penelitian mencakup observasi, perencanaan, tindakan dan refleksi. sebagai langkah perolehan nilai ke efektifan kolaboratif melalui angket yang diberikan diakhir siklus. Aspek penilaian yang digunakan yakni saling ketergantungan yang positif, interaksi tatap muka, akurabilitas dan tanggung jawab personal individu, ketetapan komunikasi dan ketetapan bekerja dalam kelompok. (Meilinawati, 2018). Indikator keberhasilan terjadi jika ada peningkatan presentase keterampilan kolaboratif peserta didik pada kategori tinggi siklus I ke siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada hasil observasi mengenai kolaboratif dalam proses pembelajaran di SD Negeri Pangongangan diketahui sebagian besar peserta didik masih berada di kriteria rendah. Peserta didik kurang aktif di dalam kelompok. Masih banyak peserta didik yang lebih senang bekerja secara mandiri dan kurang memperhatikan teman di dalam satu kelompoknya.

Salah satu dampak dari kurangnya kolaboratif dalam proses pembelajaran adalah peserta didik kurang dapat bekerjasama dengan baik dengan teman satu kelompoknya. Hal tersebut dapat mengakibatkan dampak keberlanjutan terhadap hasil belajar peserta didik. Diharapkan dengan memakai model dan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik.

Dalam penelitian ini terdapat satu variable yaitu kolaboratif peserta didik. Menurut pendapat Suprihanto (2013) menjelaskan bahwa kolaboratif adalah interaksi dalam kelompok dengan cara tertentu, sehingga perilaku seseorang mempengaruhi perilaku orang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan Sutikno (2012) untuk mencapai hasil belajar yang optimal dianjurkan guru berkomunikasi yang melibatkan interaksi antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lain dalam bentuk kerjasama dalam memahami sebuah materi yang dipelajari.

Kondisi rendahnya keterampilan kolaboratif peserta didik bisa berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan yaitu masih terdapat 8 peserta didik yang masih belum mencapai KKM. Data yang diperoleh untuk meningkatkan hasil kolaboratif peserta didik diambil dari angket yang dilakukan diakhir siklus.

Dari analisis angket yang diperoleh terhadap kolaboratif peserta didik. Memiliki kriteria kategori penilaian yakni kategori rentang skor antara 0-20 sangat rendah, 21-40 rendah, 41-60 sedang, 61-80 tinggi dan 81-100 merupakan kategori yang sangat tinggi. Hasil keterampilan kolaboratif peserta didik pada siklus 1 didapatkan dari hasil angket sebagai berikut : 4 peserta didik berada pada kategori rendah, lalu 5 peserta didik masih berada pada kategori sedang dan sudah terjadi peningkatan pada kategori tinggi yaitu sebanyak 13 peserta didik.

Siklus II

Data tentang angket keterampilan kolaboratif peserta didik juga diambil setelah melakukan proses belajar mengajar di akhir siklus II. Hasil angket didapatkan dari hasil keterampilan kolaboratif peserta didik sudah tidak ada lagi peserta didik yang berada pada kategori rendah, sedangkan pada kategori sedang ada 5 peserta didik dan 17 peserta didik pada kategori tinggi.

Perbandingan hasil penelitian keterampilan kolaboratif peserta didik pada siklus I dan siklus II setelah dilakukan pengamatan saat proses belajar mengajar diperoleh sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan keterampilan kolaboratif pada siklus I dan siklus II



Berdasarkan data grafik diatas pada siklus 1 terjadi kenaikan keterampilan kolaboratif peserta didik pada kriteria tinggi 13 peserta didik. Pada siklus II terjadi peningkatan keterampilan kolaboratif yang mencapai 17 peserta didik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa.

Penelitian ini terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya, dimana penelitian sebelumnya menggunakan indikator angket yang masih terlalu banyak sedangkan penelitian ini indikator kolaboratif peserta didik lebih diringkas menjadi lebih sedikit.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian bawa media ular tangga pada pelajaran matematika efektif dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik yang dapat dilihat pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil angket yang diberikan setelah pembelajaran selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar pada tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik pada pelajaran matematika. Oleh karena itu media ular tangga adalah media alternatif strategi baru dalam proses pembelajaran didalam kelas supaya siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Saran peneliti selanjutnya ialah perlu adanya inovasi baru untuk meningkatkan kolaboratif peserta didik yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan katakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Galih Febriana, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal : Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. Bali : Universitas pendidikan Ganesha.

Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26-40.

Meilinawati. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/61478>

Raini, G. K. (2021). Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6 (1), 58. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.42944>

Siregar, Hotman Tiolina, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Hewan Berdasarkan Makannya Di Kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023. Indonesia : Universitas Quality.