



Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya

Asni Ilham, Samsiar RivaI, Gamar Abdullah, Nafilah Basalamah
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo
Email: asni_ilham@ung.ac.id
Email: samsiar_rivai@ung.ac.id
Email: gamar@ung.ac.id

Received: 23 August 2023; Revised: 12 October 2023; Accepted: 22 November 2023
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.901-914.2023>

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas 3 SDN 2 Telaga Jaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh permainan ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III SDN 2 Telaga Jaya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, adapun sampel yang di ambil dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 22 siswa. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Terdapat Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika di SDN 2 Telaga Jaya”.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan hasil pre test dari 22 siswa terdapat 49,95% siswa yang memiliki minat belajar yang termasuk kategori minat belajar matematika rendah, sedangkan pada hasil post test dari 22 siswa terdapat 77,54 % Siswa yang memiliki minat belajar matematika yang termasuk kategori minat belajar matematika sangat tinggi. Maka hasil minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 27,59%. Hasil hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} = 0,000 < t_{tabel} = 0,05$ dengan kriteria uji hipotesisnya yaitu, Jika nilai signifikan uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya.

Kata Kunci : Media Ular Tangga dan Minat Belajar Matematika.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan cabang ilmu dalam pendidikan dan sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar untuk melatih siswa dalam berpikir kritis, logis, sistematis dan mampu menghitung dengan baik. Matematika merupakan pengetahuan yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, yang berisi penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak karena objek dan simbol-simbol dalam matematika tidak ada dalam kehidupan nyata. Belajar matematika pada hakikatnya yaitu belajar konsep, struktur konsep, serta mencari hubungan antara konsep dan strukturnya. Namun di zaman sekarang banyak siswa yang kurang minat terhadap pembelajaran matematika dikarenakan ruang lingkup pembelajaran matematika sangatlah luas. Hal tersebut mengakibatkan minat belajar siswa masih rendah pada pembelajaran matematika karena kebanyakan siswa beranggapan pelajaran matematika itu sangat sulit dan membosankan, oleh sebab itu siswa kurang tertarik dengan pelajaran tersebut.



Minat belajar merupakan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Minat belajar pada setiap pembelajaran itu penting terlebih pada pembelajaran matematika yang kurang diminati oleh siswa. Jika siswa kurang berminat untuk mempelajari matematika maka kemampuan siswa di bidang matematika akan terhambat. Dari hasil pengamatan ada beberapa faktor yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam pembelajaran matematika, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, kebanyakan siswa yang masih suka bermain saat proses belajar mengajar, dalam pengerjaan soal-soal masih sering dibantu oleh orang tua didalam kelas, kurangnya motivasi dan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, dan tidak menarik perhatian siswa sehingga siswa cepat merasa bosan dalam menerima pembelajaran.

Hal tersebut mengakibatkan minat belajar matematika pada siswa kelas III SDN 2 Telaga Jaya masih sangat sulit bagi mereka, dari 22 siswa hanya 8 Siswa yang memiliki minat belajar matematika sedangkan 14 siswa lainnya kurang minat dengan pembelajaran matematika. Sehingga perlu strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa. Untuk menarik perhatian siswa agar semangat mengikuti pembelajaran, tentunya guru harus menggunakan strategi dan media pembelajaran yang menarik, karena anak sekolah dasar adalah anak yang membutuhkan pembelajaran langsung dalam setiap pembelajarannya, sebagaimana diungkapkan oleh Edgar Dale (Dimiyati dan Mudjiono 2009 : hal 45) bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati, tetapi menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa, ada berbagai macam media pembelajaran salah satunya yaitu media ular tangga. Media ular tangga merupakan media permainan yang terbuat dari papan yang berbentuk kotak-kotak kecil terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan kotak satu dengan kotak yang lainnya. Menurut Satrianawati (2018 : 69) media ular tangga merupakan media 3D yang memerlukan ruang, karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tebal, sehingga akan mempermudah anak ketika belajar dengan permainan dilaksanakan. 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 menghubungkannya dengan kotak lain.

Dengan menggunakan media ular tangga ini juga akan menjadikan proses belajar mengajar lebih beragam, tidak membosankan, siswa akan lebih semangat serta aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan minat belajar matematika siswa. Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam menerima pembelajaran sehingga lebih memudahkan siswa dan guru untuk melanjutkan pembelajaran ke jenjang berikutnya serta tujuan utama dalam pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik. Banyak macam media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu media ular tangga, menurut Satrianawati (2018 : 69) media ular tangga merupakan media 3D yang memerlukan ruang, karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tebal, sehingga akan mempermudah anak ketika belajar dengan permainan dilaksanakan. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau



lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap papan dimulai dengan bidaknya dikotak pertama (biasanya kotak disudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu bidak yang dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila bidak permainan mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi menaiki tangga tersebut hingga ke ujung sisi tangga yang lainnya. Bila mendarat dikotak yang terdapat ekor ular, mereka harus turun di kotak di ujung bawah ular di kotak bagian kepala ular). Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga adalah media permainan yang berbentuk papan yang terdapat kotak-kotak kecil serta terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan kotak satu dengan kotak yang lainnya.

Kelebihan Dan Kelemahan Media Ular Tangga

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan kelebihan dari media ular tangga menurut Satrianawati (2018 : 72) yaitu : 1) Termasuk dalam media pembelajaran tematik, 2) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa dapat bermain dalam pembelajaran, 3) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, 4) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika, 5) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak, 6) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Adapun kelemahan dari media ular tangga menurut Satrianawati (2018 : 73) yaitu: 1) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemukan ekor ular, 2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, 3) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, 4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan, 5) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan bermain.

Bahan Dan Langkah-Langkah Membuat Media Ular Tangga

Untuk membuat media ular tangga bahan – bahan yang harus disediakan yaitu, Triplek kecil / kardus / karton asturo, Kertas origami, Sterofom (untuk pion-pion pemain dan dadu), Pensil, Penggaris, Gunting / Cutter , Spidol, Lem tembak dan Dubletip Langkah-langkah membuat ular tangga sederhana sebagai berikut : 1) Guntinglah kertas origami berbentuk kotak hingga sesuai ukuran, 2) Kemudian setelah digunting kita tempelkan kertas origami ke triplek F4 sampai selesai, 3) Berilah nomor pada tiap-tiap kolom sesuai banyak kolom yang dibuat, 4) Setelah kolom-kolom selesai dibuat, langkah berikutnya yaitu membuat gambar "ular" dan "tangga" dengan jumlah sesuai keinginan si pembuat, 5) Jika sudah selesai menempel gambar ular dan tangga, langkah selanjutnya yaitu membuat dadu dari sterofom.

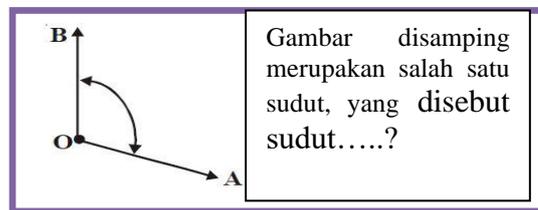
Langkah – langkah membuat dadu yaitu: 1) Potonglah sterofom berbentuk segiempat 6 bagian dengan menggunakan cutter , 2) Setelah berbentuk kubus, tiap sisi diberi bulatan-bulatan hitam 1-6, 3) Kemudian dadu tersebut di beri glue gun (lem tembak) agar sterofom tidak mudah rusak, 4) Untuk pion-pion pemain dapat

menggunakan sterofom yang dilapisi lem tembak, atau kertas origami yang dibentuk semenarik mungkin. Cara membuat kartu pertanyaan yaitu : 1) gunting karton berwarna atau kertas origami berbentuk persegi panjang, 2) Kemudian tulislah pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan.

Gambar 2.1 kartu pertanyaan 1



Gambar 2.2 kartu pertanyaan 2



Gambar 2.3 tampilan belakang kartu pertanyaan

Kartu Pertanyaan

Cara Penggunaan Media Ular Tangga

Cara penggunaan media ular Tangga yaitu : 1) Siswa dibagikan kedalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, 2) Tiap kelompok bergantian melempar dadu, hingga dadu mempunyai mata enam, 3) Siswa yang mendapatkan mata dadu 6 berhak untuk memasuki kotak start dan melempar dadu kembali, 4) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 3, maka siswa harus berjalan 3 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut, 5) Jika pion siswa berhenti di kotak yang terdapat soal-soal maka siswa harus mengerjakan soal tersebut, 6) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin, 7) Jika siswa berhenti di kotak yang terdapat ekor ular maka siswa harus turun menuju ke kolom yang terdapat kepala ular tersebut. Sebaliknya jika siswa berhenti di kolom yang terdapat gambar tangga maka siswa harus naik ke atas, 8) Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya, 9) Selanjutnya guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan. 10) Setelah diskusi berakhir siswa dari tiap kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil pekerjaan mereka kemudian mengumpulkan tugas mereka di atas meja guru, 11) Kemudian Guru menentukan kesimpulan pembelajaran

Menurut Arifin (Zebua, 2021 : 71) minat belajar matematika adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi untuk memberikan perhatian yang lebih besar sekaligus terlibat sepenuhnya dalam kegiatan belajar matematika. Menurut Rajagukguk (Zebua, 2021:71) minat belajar matematika adalah perasaan senang, keinginan, dan kecenderungan seseorang untuk mempelajari matematika sehingga matematika menjadi



pelajaran yang menyenangkan baginya tanpa ada paksaan. Sedangkan menurut Narendrati minat belajar matematika adalah keterlibatan diri secara penuh dalam melakukan aktivitas belajar matematika baik di rumah, di sekolah dan di masyarakat.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika merupakan keinginan atau kesenangan dalam belajar, untuk mencari informasi, memahami materi dan menerapkan ilmu matematika. dalam hal ini matematika dijadikan salah satu mata pelajaran yang ia senangi tanpa adanya paksaan dari orang lain. Sehingga matematika mmenjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Faktor penyebab minat belajar matematika itu ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Zebua, 2021:72-8). Faktor-faktor itu sebagai berikut:

1. Faktor internal (faktor dari dalam)

Faktor internal merupakan faktor penyebab dalam belajar matematika yang berasal dari dalam atau dari matematika itu sendiri dan juga dari siswa itu sendiri. Faktor internal itu, yaitu :

- a. Dari matematika yaitu : matematika bersifat abstrak, matematika memiliki banyak rumus, matematika itu ribet dan rumit, dalam matematika terdapat angka, gambar, simbol maupun huruf.
- b. Dari diri sendiri yaitu: bakat, motivasi, dan lain sebagainya.

2. Faktor eksternal (faktor dari luar)

Faktor eksternal meupakan faktor penyebab minat belajar matematika yang berasal dari luar matematika dan siswa itu sendiri. Yaitu :

- a. Alam. Alam dapat menjadi penyebab dari timbulnya minat dalam belajar matematika. Hal tersebut melalui peristiwa alam yang dapat dijelaskan dengan matematika atau matematika yang dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari. Misalnya, gaya gravitasi bumi sebesar 10m/s^2 , atau pergantian tanggal dan jam.
- b. Benda. Benda merupakan sesuatu yang ada di lingkungan atau kehidupan kita yang merupakan buatan tangan manusia atau peristia alam. Misalnya, balok atau kubus yang bisa dibuat bentuknya semenarik mungkin, sehinggah timbullah minat pada siswa untuk belajar matematika.
- c. Mahluk hidup lain. Mahluk hidup lainnya juga dapat menumbuhkan minat belajar dalam matematika. Misalnya, seekor burung beo yang diajarkan tuannya berhitung, dengan siswa melihat hal tersebut siswa akan berpikir dimana hewan saja dapat belajar matematika. Hal tersebut dapat mendorong minat siswa untuk belajar matematika.
- d. Orang tua. Orang tua dapat menyebabkan timbulnya minat dalam belajar matematika. Misalnya, ketika ada tugas yang diberikan oleh guru di sekolah yang belum di pahami oleh siswa, orang tua dapaat menjelaskan atau membantu tentang bagaimana cara pengerjaannya dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami oleh anaknya. Sehingga dapat menimbulkan minat siswa dalam belajar matematika
- e. Keluarga, teman dan sahabat. Keluarga, teman dan sahabat dapat meningkatkan minat dalam belajar matematika. Misalnya, saudara atau teman yang menjelaskan pelajaran matematika yang ia tidak ketahui, serta diberikan motivasi/ semangat pada siswa sehingga ia minat dalam belajar matematika.
- f. Pemerintah atau pemangku kepentingan. Pemerintah atau pemangku kepentingan adalah kepala sekolah, guru, dan lain sebagainya. Hal ini dapat



- menyebabkan siswa memiliki minat dalam belajar matematika. Misalnya, cara pengajaran guru yang baik atau guru memberikan hadiah kepada siswa yang giat belajar, sehingga timbul minat siswa untuk belajar matematika.
- g. Komunikasi. Komunikasi yang baik dapat membuat siswa memiliki minat belajar matematika. Misalnya, setiap kali pertemuan guru selalu menjelaskan maksud dan manfaat dari kegiatan pembelajarannya matematika.
 - h. Sifat atau sikap yang negatif. Sifat atau sikap negatif dapat mendorong timbulnya minat belajar matematika. Misalnya guru menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas, jika tidak dikerjakan maka siswa tersebut akan mendapatkan hukuman. Hal tersebut dapat menimbulkan minat siswa dalam belajar matematika karena takut akan hukuman yang akan diberikan oleh guru.
 - i. Stres. Stres dapat menyebabkan timbulnya minat belajar matematika. Misalnya stres ketika diberi hukuman oleh guru jika tidak bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan. Sehingga timbul minat siswa dalam belajar matematika.
 - j. Pengetahuan yang masih minim. Pengetahuan yang masih minim dapat membuat siswa menjadi mudah dibohongi saat membeli, sehingga hal tersebut dapat menimbulkan minat belajar matematika.
 - k. Kebutuhan. Matematika dapat ditemukan dimana saja dan kapan saja sehingga matematika termasuk dalam kebutuhan sehari-hari kita. Sehingga timbul minat dalam belajar matematika.

Jenis Minat Belajar Matematika

Menurut Zebua (2021: 79) Jenis atau klasifikasi dari minat belajar matematika, yaitu :

1. Minat Bawaan / Personal
Minat bawaan atau personal adalah minat belajar matematika yang bersifat personal atau bawaan dari lahir. Dimana ada siswa yang dari lahir suka atau bisa matematika, entah itu karena ayahnya atau ibunya maupun dari generasi sebelumnya yang suka atau bisa matematika.
2. Minat Situasional
Minat situasional adalah minat belajar matematika yang sesuai dengan situasi atau kondisi. Entah itu karena lingkungan rumahnya atau lingkungan sekitarnya yang berminat matematika. Bahkan bisa juga melalui lingkungan sekolah dimana cara mengajar guru matematikayang menarik, sehingga dapat menimbulkan minat siswa dalam belajar matematika
3. Minat Yang Diekspresikan
Minat yang diekspresikan adalah minat belajar yang diwujudkan dengan kata-kata. Misalnya siswa mengatakan “aku suka matematika” atau “aku senang belajar matematika”, dan lain sebagainya.
4. Minat Yang Diwujudkan
Minat yang diwujudkan adalah minat belajar matematika yang dilakukan atau diwujudkan dengan tindakannya. Misalnya saat di rumah siswa belajar matematika tanpa disuruh orang tua.
5. Minat Diinventariskan
Minat diinventariskan adalah minat belajar matematika yang dituliskan atau diwujudkan dalam bentuk sejumlah pertanyaan atau pernyataan.
6. Minat Spontan



Minat spontan adalah minat belajar matematika yang dilakukan dengan spontan atau timbul secara spontan tanpa diperhitungkan atau dipertimbangkan. Dimana minat belajar matematika ini adalah reaksi seseorang. Misalnya saat seorang guru sedang menjelaskan matematika dengan mudah dan menyenangkan, siswa dengan spontan timbul rasa suka atau minat dalam belajar matematika.

7. Minat Disengaja

Minat disengaja adalah jenis minat belajar matematika yang disengaja karena hal tertentu. Misalnya siswa di tuntut oleh orang tua nya untuk memperbaiki nilai matematikanya karena nilainya rendah, hal tersebut dapat menimbulkan minat belajar matematika.

Dari tujuh jenis minat belajar matematika diatas, penulis hanya menggunakan lima jenis minat belajar matematika yang dijadikan sebagai indikator dalam penyusunan angket. lima jenis minat belajar matematika tersebut yaitu:

1. Minat Situation
2. Minat yang Diekspresikan
3. Minat yang Diwujudkan
4. Minat Diinventariskan
5. Minat Spontan

Indikator Dan Tahapan Minat Belajar Matematika

Menurut Zebua (2021 : 81) indikator dan tahapan minat belajar matematika sebagai berikut, indikator minat belajar matematika yaitu:

1. prasaan senang dalam belajar matematika.
2. ketertarikan dalam belajar matematika.
3. perhatian dalam belajar matematika.
4. Kererlibatan dalam belajar matematika

Tahapan/ kategori minat belajar matematika yaitu :

1. kategori tidak memiliki minat belajar matematika sama sekali ($x = 0\%$)
2. kategori minat belajar matematika sangat rendah ($0\% < x \leq 25\%$)
3. kategori minat belajar matematika rendah ($25\% < x < 50\%$)
4. kategori minat belajar sedang ($x = 50\%$)
5. kategori minat belajar matematika tinggi ($50\% < x \leq 75\%$)
6. kategori minat belajar matematika sangat tinggi ($75\% < x < 100\%$)
7. kategori penuh atau sangat minat belajar matematika (100%)

Hubungan Media Ular Tangga Dengan Minat Belajar Matematika

Media ular tangga merupakan permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan pembelajaran matematika dimana setiap petak terdapat soal yang harus dijawab oleh siswa, sehingga media ini cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain, dengan menggunakan media ular tangga siswa dapat belajar sambil bermain.

Penggunaan media ular tangga ini bertujuan agar siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga media ular tangga dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa dikarenakan perasaan senang yang muncul dari dalam diri siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yang menarik sehingga muncullah minat belajar spontan dari dalam diri siswa. Media ular tangga ini juga dapat membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini membahas tentang pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika di SDN 2 Telaga Jaya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika akan di kaji dengan menggunakan pendapat siswa mengenai situasi dan kondisi yang sesuai dengan kurangnya minat belajar matematika siswa yang nantinya akan tertuang dalam pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kuesioner/angket, dan data yang dihasilkan berupa angka, sehingga penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif memiliki bnyak macam jenis penelitian, dan peneliti memilih untuk menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental design dengan jenis *One group pre test-post test*. Desain penelitian ini digunakan untuk menggambarkan pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika di SDN 2 Telaga Jaya.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

O_1 = nilai pre tes (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai post test (setelah diberikan perlakuan)

Pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika ($O_1 - O_2$).

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel X dan Y atau variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (dependen). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya yang berjumlah 22 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampel jenuh yang dijadikan sample seluruh anggota populasi sample yang diambil yaitu seluruh siswa kelas III SDN 2 Telaga Jaya yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yaitu untuk memperoleh data mengenai media ular tangga terhadap minat belajar matematika, yang terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Dalam angket tersebut terdapat 4 pilihan jawaban yang akan dipilih siswa dan masing-masing memiliki skor yaitu, selalu dengan skor 4, sering skor 3, kadang-kadang skor 2, dan tidak pernah dengan skor 1.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Minat Belajar

NO	Indikator	Nomor soal		Jumlah item
		Positif	Negatif	
1.	Prasaan Senang	1, 3	2, 4, 5	5
2.	Ketertarikan siswa	1, 3, 5	2, 4, 6	6
3.	Keterlibatan siswa	1, 3	2, 4, 5	5
4.	Rajin belajar dan mengerjakan tugas matematika	1, 2, 3	4, 5	5
5.	Tekun dan disiplin dalam belajar dan memiliki jadal belajar	1, 2	3, 4	4
Jumlah Butir				25



Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban Minat Belajar

Alternatif	Skor pertanyaan positif	Skor pertanyaan negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang – kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2013 : 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam hal ini lembar observasi yang digunakan untuk melihat aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Menurut Bloor (Siyoto & Sodik , 2015 : 84) validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes telah memiliki validitas atau daya ketetapan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu ; dari segi tes itu sendiri dan dari segi itemnya, sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari tes tersebut. Untuk mengukur validitas instrumen peneliti menggunakan aplikasi SPSS 21.

Uji Reliabilitas

Menurut Siyoto & Sodik (2015 : 91) reliabilitas adalah terjemahan dari kata reliability yang mempunyai asal kata rely yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dapat dipercaya. keterpercayaan berhubungan dengan ketetapan dan konsistensi. Test dikatakan dapat dipercaya apabila memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap secara konssisten. Untuk menguji reliabilitas maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean dan median berada dipusat. Distribusi normal diartikan sebagai sebuah distribusi tertentu yang memiliki karakteristik berbentuk seperti lonceng jika dibentuk menjadi sebuah histogram (Nuryadi dkk, 2017 : 79).

Untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal dengan menggunakan nilai a (sig) = 0,05.

- Ho : data uji normalitas tidak berdistribusi normal
- H1 : data uji normalitas berdistribusi normal

Jika sig < 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya nilai uji normalitas tidak berdistribusi normal. Jika sig > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya nilai uji normalitas berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.



Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Hipotesis diubah ke dalam pasangan hipotesis statistik yaitu :
Ho : Tidak terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya
H1 : Terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya
- b) Hipotesis diuji dengan menggunakan rumus uji t-test dengan menggunakan aplikasi SPSS.
- c) Kriteria uji hipotesis
 - Jika nilai signifikan uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya.
 - Jika nilai signifikan uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dimana tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III SDN 2 Telaga Jaya. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yaitu pre-eksperimental design dengan jenis *One group pre test - post test*. Pada desain ini terdapat pre test yang dimana pengukuran minat belajar matematika sebelum adanya perlakuan ular tangga, kemudian post test untuk mengukur minat belajar matematika setelah adanya perlakuan ular tangga. Dengan demikian dari hasil pre test dan post test dapat diketahui lebih akurat, karena adanya perbandingan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberinya perlakuan. Desain penelitian ini digunakan untuk menggambarkan pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika di SDN 2 Telaga Jaya. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik sampel jenuh, jadi sampel yang di ambil dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN 2 Telaga Jaya yang berjumlah 22 siswa. Untuk memperoleh data tentang minat belajar matematika peneliti menggunakan instrument angket, dengan item pernyataan 25 butir yang diberikan pada setiap siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket, peneliti melaksanakan pengamatan (observasi) dalam proses pembelajaran pre test dan post test. Kemudian setelah proses pembelajaran pre test selesai peneliti membagikan angket minat belajar matematika kepada seluruh siswa yang terdiri dari 22 item pernyataan untuk mengumpulkan data pre test minat belajar matematika sebelum adanya penggunaan media ular tangga. Begitu juga pada Proses Pembelajaran post test selesai peneliti membagikan angket minat belajar matematika yang sama kepada seluruh siswa untuk mengumpulkan data post test mengenai minat belajar matematika setelah adanya penggunaan media ular tangga.



Deskripsi Data Minat Belajar

Untuk menentukan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan kategori indikator minat belajar matematika yaitu, kategori minat belajar matematika sangat rendah ($0\% < x \leq 25\%$), kategori minat belajar matematika rendah ($25\% < x < 50\%$), kategori minat belajar sedang ($x = 50\%$), kategori minat belajar matematika tinggi ($50\% < x \leq 75\%$), kategori minat belajar matematika sangat tinggi ($75\% < x < 100\%$), kategori penuh atau sangat minat belajar matematika (100%).

Hasil data minat belajar matematika siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya dapat dilihat yaitu pada hasil pre test dari 22 siswa terdapat 49,95% siswa yang memiliki minat belajar yang termasuk kategori minat belajar matematika rendah, sedangkan pada hasil post test dari 22 siswa terdapat 77,54% Siswa yang memiliki minat belajar matematika yang termasuk kategori minat belajar matematika sangat tinggi. Maka hasil minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 27,59%. Berdasarkan kategori indikator minat belajar matematika di atas minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya mengalami peningkatan yaitu 77,54% yang termasuk dalam kategori minat matematika sangat tinggi.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang memiliki dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media ular tangga dan variabel terikat yaitu minat belajar matematika. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian one group pre-test post-test yang di laksanakan di SDN 2 Telaga Jaya yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu sluruh siswa kelas 3 yang berjumlah 22 siswa. Adapun yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian disini adalah apakah terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas 3 SDN 2 Telaga Jaya.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengamati bagaimana keadaan ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas III SDN 2 Telaga Jaya, dari hasil pengamatan tersebut disaat pembelajaran matematika berlangsung banyak siswa yang suka bermain, bercerita, dan keluar masuk kelas, dikarenakan mereka merasakan pembelajaran matematika yang sangat sulit dan membosankan, oleh sebab itu siswa kurang tertarik dengan pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan diatas, maka tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh permainan ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III SDN 2 Telaga Jaya. Untuk mengumpulkan data minat belajar matematika dalam penelitian ini, peneliti membagikan angket sebagai alat instrument untuk mengukur minat belajar matematika pada siswa kelas III.

Diawal proses penelitian, peneliti melakukan penyusunan angket minat belajar matematika, kemudian peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap angket minat belajar matematika. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan agar dapat mengetahui apakah angket minat belajar matematika yang disusun dapat digunakan untuk penelitian atau tidak. Pelaksanaan uji validitas dilaksanakan di SDN 1 Tapa dengan membagikan angket kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 15 siswa.

Hasil validitas dari angket minat belajar matematika memperoleh 22 Item yang valid dan 3 item yang tidak valid, kemudian setelah melakukan uji validitas peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan uji Alpha Cronbach's. hasil dari uji reliabilitas yaitu $0,934 > 0,5$ maka dapat disimpulkan bahwa angket minat belajar matematika reliabel.



Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan mengamati proses pembelajaran berlangsung dikelas III sebelum adanya penggunaan media ular tangga, kemudian peneliti membagikan angket minat belajar matematika yang terdiri dari 22 item pernyataan yang diberikan kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 22 siswa, seperti pada kegiatan sebelumnya peneliti mengamati pembelajaran berlangsung dikelas III namun pada proses pembelajaran ini sudah menggunakan media ular tangga, kemudian peneliti membagikan angket minat belajar matematika yang sama kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 22 siswa. Setelah siswa mengisi angket pre test dan post test peneliti memberikan skor berdasarkan pedoman yang ada.

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan berdistribusi secara normal atau tidak. Dari hasil yang di dapat nilai sig pre test yaitu $0,200 > 0,05$ dan nilai sig post test yaitu $0,326 > 0,05$ artinya data tersebut berdistribusi dengan normal, kemudian setelah melakukan uji normalitas peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test dengan taraf signifikan $0,05$. Hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 0,000 < t_{tabel} = 0,05$ dengan kriteria uji hipotesisnya yaitu, Jika nilai signifikan uji t $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya. Jika nilai signifikan uji t $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya.

Maka dapat disimpulkan bahwa, nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya.

Berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu adanya pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} = 0,000 < t_{tabel} = 0,05$ dengan kriteria uji hipotesisnya yaitu, Jika nilai signifikan uji t $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya. Dengan demikian terdapat pengaruh media ular tanga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya.

Hasil pre test dari 22 siswa terdapat 49,95% siswa yang memiliki minat belajar yang termasuk kategori minat belajar matematika rendah, sedangkan pada hasil post test dari 22 siswa terdapat 77,54 % Siswa yang memiliki minat belajar matematika yang termasuk kategori minat belajar matematika sangat tinggi. Maka hasil minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 27,59%.



DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati,., Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Citra. Tersedia dari Google book.
- Friantini, R,N., Winata, R. (2019). *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika*. Ngabang : Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 4 (1), 6-11.
- Hasan , M., Milawati., Darodjat., Harahap , T., Tahrim, T., Anwar, A., Rahmat, A., Masdiana., Indra, I. et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta media group. Tersedia dari Google book.
- Kusumo.(2020). *Jenis-jenis Media Pembelajaran*. Diakses pada 16 Februari 2022, dari <https://milennialjoss.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>
- Mais, Asrorul. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember : Pustaka Abadi. Tersedia dari Google book.
- Nurfadillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang : CV Jejak. Trsedia dari Google book.
- Nurfadillah, Septy., dkk. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Tangerang : CV Jejak. Trsedia dari Google book.
- Nuryadi., Astuti , T,D., Utami , E,S., Budiantara, M. et al. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta : Sibuku Media.
- Putrawangsa, S. (2017). *Desain Pembelajaran Matematika Realistik*. Mataram : CV. Reka Katra Amerta.
- Ruqayyah, S., Murni, S., Linda. (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resilensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta : CV. Tre Alea Jacta Pedagogie. Tersedia dari Google book.
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish (CV Budi Utama). Tersedia dari Google book.
- Siyoto, S., Sodik, M, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi media publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia . Tersedia dari Google book.
- Zebua, T.G. (2021) . *Menggagas Konsep minat Matematika*. Gunungsitoli : Guepedia. Friantini.



Volume 03 (4), December 2023

<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>