

# **MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA TEMA BERBAGAI PEKERJAAN MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 074/VIII WIROTHOAGUNG RIMBO BUJANG**

**Rini Daniyati**

Institut Agama Islam Yasni Bungo  
[rinidaniyati47@gmail.com](mailto:rinidaniyati47@gmail.com)

**Fitria Carli Wiseza**

Institut Agama Islam Yasni Bungo  
[fitriawiseza@gmail.com](mailto:fitriawiseza@gmail.com)

**Soni Yuda Ariyanto**

Institut Agama Islam Yasni Bungo  
[Sonyuda05@gmail.com](mailto:Sonyuda05@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengaruh motivasi belajar siswa dalam tema berbagai pekerjaan di SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang masih sangat rendah. Hal itu dikarenakan dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan rekan sebagai observer dengan konsultasi kepada guru kelas sebelum melakukan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajarsiswa kelas IV SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang yang masih rendah dengan menggunakan media ular tangga. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan desain penelitian Kemmis and Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi, dan perencanaan ulang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang yang berjumlah 22 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga pada tema berbagai pekerjaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang. Rata-rata hasil motivasi belajar pada prasiklus sebesar 36,06% dalam kategori kurang mengalami peningkatan, peneliti melakukan pengamatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tanggapada siklus I menunjukkan rata-rata motivasi belajar sebesar 56,5% dalam kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II rata-rata motivasi belajar sebesar 88,4% dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga setiap siklus mengalami peningkatan hasil motivasi belajar siswa sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

**Kata Kunci:** Ular Tangga, Motivasi Belajar, Tema Berbagai Pekerjaan

### **Abstract**

This study was brought to the background by the influence of students' learning motivation in the theme of various jobs at SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang was still very low. That is because the learning process has not yet used a wide range of learning media. This type of study is a class action study collaboratively conducted between researchers and observers by consulting class teachers before doing research. The study was intended to increase the motivation for the study of class IV SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang media by using a staircase medium. The research is conducted in a 2 loop using the research design of the kemmis and taggart research of four stages of planning, action and observation, reflection, and replanning. The subject of this study was an iv SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang of 22 students. Data collection involves observation, documentation, and interviews. Research shows that application of a ladder media on the theme of various jobs can increase the motivation for studying the student IV SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang. The average result of learning on a 36.06% in the category of underimprovement, researchers using learning media on the I cycle show a learning average of 56.5% in sufficient category and an increase in the ii cycle an average of 88.4% in the category very well. Based on research and discussions it may conclude that the use of a snake's media in each cycle is increasing the result of student study motivation and thus can be said to be successful.

**Keywords:** snake and ladder game, learning motivation, the theme of a variety of jobs

### **PENDAHULUAN**

Dalam beberapa tahun terakhir, pemerintah secara sigap dan cermat melakukan perubahan dan perbaikan terhadap kurikulum KTSP 2016 menjadi Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar hingga jenjang menengah atas, yang hingga saat ini masih disempurnakan. Pembelajaran terpadu adalah pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran sebagai upaya melaksanakan proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak. Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai persatuan kegiatan untuk memadukan beberapa mata pelajaran disebut sebagai pembelajaran tematik. Sementara Departemen Agama (Depag) menegaskan bahwa pembelajaran Tematik adalah bentuk pembelajaran terpadu yang akan mendorong keterlibatan peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik aktif, terlibat dalam

proses pembelajaran, dan menciptakan situasi pemecahan masalah yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>1</sup>

Kenyataan yang terjadi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran Tema Berbagai Pekerjaan masih sangat rendah. Berdasarkan hasil skala observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran pada tanggal 15 April 2021 yaitu dalam kelas IV yang berjumlah 22 siswa motivasi belajar siswa masih sangat rendah yaitu 36,06% hal ini disebabkan karena siswa tidak mau bertanya tentang materi yang belum dipahami dan mengemukakan pendapatnya, selain itu siswa kurang memperhatikan dan berpartisipasi kepada guru saat pembelajaran berlangsung, siswa juga sulit ditertibkan dan bersikap pasif, sehingga pembelajaran di kelas tersebut tidak berlangsung dengan baik.<sup>2</sup>

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif, motivasi menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.<sup>3</sup> Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga orang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.<sup>4</sup>

Salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan Subtema I Jenis-jenis Pekerjaan sehingga dapat diterima siswa dengan baik adalah dengan menerapkan media pembelajaran Ular Tangga. Media Ular Tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani

---

<sup>1</sup> Eko setiawan, *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis* (Jakarta : Esensi Erlangga Group, 2018), h. 20.

<sup>2</sup> Hasil observasi Tanggal 15 April 2021 di SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang

<sup>3</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), cet. 23, h. 73

<sup>4</sup> *Ibid.*, h.75

bidak.<sup>5</sup> Mengingat media pembelajaran harus tersedia kapan saja dibutuhkan dengan mengutamakan kesesuaian perkembangan siswa sedapat mungkin media dimanfaatkan untuk membangkitkan gairah peserta didik dalam belajar.<sup>6</sup>

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Berbagai Pekerjaan Menggunakan Media Ular Tangga Di Sekolah Dasar Negeri 074/Viii Wirotho Agung Rimbo Bujang”.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Motivasi Belajar**

#### **a. Defenisi Motivasi Belajar**

Motivasi adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis menggerakkan perilaku seseorang. Dalam arti yang lebih luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi: kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsang.<sup>7</sup> Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh didalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan keseluruhan, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa

---

<sup>5</sup>Nafiah Nurul Ratnaningsih, “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman” (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan UIN Yogyakarta, 2014), h. 58

<sup>6</sup>Fitria Syuhada, “Penerapan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi PAI Pada Siswa Kelas VII di SMPN 1 Kota Jantho” (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-RANRY DARUSSALAM Banda Aceh, 2017), h. 20.

<sup>7</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Depok: Rajawali Pers, 2018), cet. 3, h. 127.

untuk belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual.<sup>8</sup>

### **b. Memotivasi Peserta Didik Belajar**

Berikut berbagai cara atau strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu:<sup>9</sup>

1. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepeserta didik
2. Hadiah dan Pujian
3. Hukuman
4. Kompetisi
5. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar
6. Membentuk kebiasaan belajar yang baik
7. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok

### **c. Indikator Motivasi Belajar**

Sadirman mengemukakan indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:<sup>10</sup>

1. Tekun menghadapi tugas, yaitu dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai.
2. Ulet menghadapi kesulitan, yaitu tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas untuk berprestasi sebaik mungkin.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, misalnya kritis terhadap masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi yang terjadi disekitar.
4. Senang mencari dan memecahkan masalah dan soal-soal.
5. Tidak mudah menjelaskan hal-hal yang diyakini .
6. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, hal yang bersifat ulang-ulang kurang disukai karena tidak mengasah kreatifitas.
7. Lebih senang bekerja mandiri, lebih menyukai untuk mengerjakan tugas sendiri tidak melihat jawaban teman.
8. Dapat mempertahankan pendapatnya.

---

<sup>8</sup>*Ibid.*, h. 75

<sup>9</sup>*Ibid.*

<sup>10</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), cet. 23, h. 83

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dalam kegiatan belajar akan berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. Siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutinitas dan mekanis. Siswa harus mampu mempertahankan pendapatnya, kalau ia sudah yakin dan dipandanginya cukup rasional. Bahkan lebih lanjut siswa harus lebih peka dan responsif terhadap berbagai masalah umum, dan bagaimana memikirkan pemecahannya. Hal-hal itu semua harus dipahami benar oleh guru, agar dalam berinteraksi dengan siswanya dapat memberikan motivasi yang tepat dan optimal.<sup>11</sup>

## **2. Media Permainan Ular Tangga**

### **a. Pengertian Media Permainan Ular Tangga**

Ular Tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.<sup>12</sup> Ular Tangga merupakan salah satu Tangga banyak ditemukan sehingga hampir sebagian orang tau cara bermain Ular Tangga. Permainan Ular Tangga adalah permainan yang sederhana bisa dilakukan dimana saja. Permainan Ular Tangga juga permainan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak membuat siswa bosan dan membuat siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.<sup>13</sup>

Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.<sup>14</sup> Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali dan seterusnya. Pemain pertama mengocok dan

---

<sup>11</sup>*Ibid.*, h. 84

<sup>12</sup> A. Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia* (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2009), cet. 1, h. 145

<sup>13</sup> Ade Ma'ruf, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas 5 Menggunakan Permainan Ular Tangga" (Skripsi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2017), h. 194

<sup>14</sup> Prisca Fanditha, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi" (Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017), h. 13

melempar dadu, lalu melangkah pada kotak sesuai pada jumlah titik pada dadu. Jika dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak 6 langkah dan mengocok kembali. Bidak yang berhenti di ekor ukar harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di garis finish adalah pemenangnya.<sup>15</sup>

### **b. Tujuan Media Permainan Ular Tangga**

Tujuan media ular tangga adalah sebagai berikut:<sup>16</sup>

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.
2. Memodifikasi model pembelajaran dengan pendekatan bermain
3. Meletakkan dasar yang konkret untuk berfikir ilmiah.
4. Memperbesar atau meningkatkan perhatian dan membangkitkan motivasi kegiatan pembelajaran.
5. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
6. Memberikan pengetahuan yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
7. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kesinambungan sehingga peserta didik dapat menarik pelajaran dari padanya.
8. Membantu menumbuhkan pengertian atau pemahaman dan dengan demikian membantu perkembangan kemampuan keterampilan.
9. Memberikan pengetahuan-pengetahuan yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain sehingga membantu mengembangkan efisiensi dan variasi pembelajaran.

### **c. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga**

Menurut Rahman Faisal, penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan, antara lain:<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup>A. Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia* (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2009), cet. 1, h. 145

<sup>16</sup>F Khamim <https://eprints.walisongo.ac.id> Diakses pada tanggal 09 April 2012.

<sup>17</sup> Prisca Fanditha, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi"

1. Permainan Ular Tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Permainan Ular Tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
4. Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.
5. Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun luar kelas.
6. Penggunaan permainan Ular Tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

#### **d. Kekurangan Media Permainan Ular Tangga**

Kekurangan media permainan Ular Tangga yaitu:<sup>18</sup>

1. Penggunaan permainan Ular Tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
2. Permainan Ular Tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.
3. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan kericuhan.
4. Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Definisi PTK adalah penelitian yang dilakukan atas dasar hasil refleksi terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Hasil Refleksi tersebut digunakan guru sebagai indikator dalam pengambilan

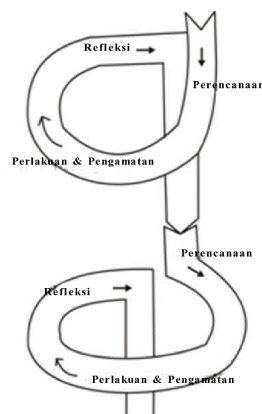
---

(Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017), h. 13

<sup>18</sup>*Ibid.*, h.14



keputusan tindakan yang mengatasi akar masalah dalam kelas.<sup>19</sup> Pendekatan yang digunakan dalam PTK ini yaitu pendekatan kolaboratif atau partisipatis. Kegiatan yang kolaboratif mengandung pengertian bahwa masing-masing individu, seperti guru-peneliti dan siswa, atau guru dan siswa yang terlibat dalam penelitian mempunyai tugas, tanggung jawab dan kepentingan yang berbeda. Namun tujuannya sama, yaitu sama-sama untuk meningkatkan kinerja guru bagi guru, mengembangkan ilmu pengetahuan bagi peneliti dan meningkatkan kinerja siswa bagi siswa sendiri, dengan terpecahkannya masalah yang terjadi di dalam kelas.<sup>20</sup> Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model penelitian dari *Kemmis and Taggart*. Prosedur dalam pelaksanaan PTK menurut *Kemmis and Taggart* yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi, dan perencanaan ulang. Prosedur Pelaksanaan Tindakan Kelas dapat dilihat dari dalam bagan dibawah ini:



**Gambar 3.1 Desain Tahapan Penelitian Tindakan Model Kemmis and Taggart**

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif untuk mengukur skala motivasi belajar siswa dengan langkah-langkah berikut ini:

Adapun rumus dari deskriptif presentase adalah, sebagai berikut:<sup>21</sup>

Rumus :

---

<sup>19</sup> Mona Novita, *PTK Tidak Horor: Fokus pada Refleksi* (Surabaya : Pustaka Media Guru, 2018), cet. 1, h. 15

<sup>20</sup>*Ibid.*, h. 17

<sup>21</sup>*Ibid.*

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% = nilai prosentase/hasil

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor yang diharapkan

Kriteria keberhasilan nilai siswa dalam penelitian tentang motivasi belajar siswa ditetapkan sebagai berikut:

<b>Kriteria</b>	<b>Presentasi</b>
<b>Sangat Baik</b>	<b>86% - 100%</b>
<b>Baik</b>	<b>76% - 85%</b>
<b>Cukup</b>	<b>60% - 75%</b>
<b>Kurang</b>	<b>55% - 59%</b>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pra Siklus**

Sebelum melakukan penelitian pada siklus I, peneliti telah melakukan observasi dikelas IV pada tanggal 15 April 2021. Dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari lembar observasi aktivitas siswa dalam belajar yang dilakukan oleh peneliti dengan subyek terkait dengan strategi, metode, dan media yang digunakan ketika dalam proses pembelajaran Tema 4 Berbagai Pekerjaan berlangsung di kelas. Dari hasil observasi bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih sangat rendah dengan hasil rata-rata motivasi belajar dari 22 siswa yaitu 36,06%. Sedangkan indikator motivasi belajar siswa bias dikatakan meningkat apabila 85% siswa memperoleh skor yaitu 75%.

Dari hasil persentase pra siklus peneliti melakukan perbaikan tindakan pembelajaran pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan di kelas IV, sesuai dengan fokus permasalahan yang diajukan dengan hasil observasi dan dapat dilihat hasil dari setiap siklusnya sebagai berikut:

## **Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan pelajaran Tema Berbagai Pekerjaan di kelas IV. Pada pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 April 2021 mulai pukul 07.30-08.45 WIB. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri dan rekan peneliti sebagai observer. Dengan materi Tema Berbagai Pekerjaan menggunakan media Ular Tangga. Pembelajaran ini dilakukan 2 x 35 menit. Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 April 2021 mulai pukul 07.30-08.45 WIB.

### **a. Perencanaan**

Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini anatara lain adalah :

#### **1. Penyusunan Materi Pembelajaran**

Peneliti melakukan penyusunan materi untuk siklus I pertemuan I dan II. Materi yang akan dipelajari adalah Tema 4 Berbagai Pekerjaan pada pertemuan I mengenai pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar. Pada pertemuan II meliputi pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

#### **2. Penyusunan RPP**

Peneliti melakukan penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman dalam berlangsungnya proses belajar mengajar dengan konsultasi kepada guru agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

#### **3. Penyusunan Kuis Permainan**

Peneliti melakukan penyusunan kuis pertanyaan permainan ular tangga tentang jenis-jenis pekerjaan dengan berkonsultasi kepada guru kelas agar jenis pertanyaan tidak menyulitkan siswa dalam menjawab.

#### **4. Pembentukan Kelompok Bermain Ular Tangga**

Pembentukan kelompok berdasarkan keragaman tingkat pengetahuan siswa dan jenis kelamin siswa. Kemudian siswa diberi waktu satu sampai dua hari untuk belajar bersama kelompoknya di rumah tentang Tema 4 Berbagai Pekerjaan pada pertemuan I mengenai pekerjaan yang ada

di lingkungan sekitar. Pada pertemuan II meliputi pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri dan rekan peneliti sebagai observer. Dengan materi Tema Berbagai Pekerjaan menggunakan media Ular Tangga. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga menunjukkan perbedaan dengan pelaksanaan pembelajaran sebelumnya hal ini membuat siswa antusias dan semangat dalam pembelajaran berlangsung.

Pada observasi siklus 1 hasil persentase dari 22 siswa kelas IV kategori motivasi belajar mengalami peningkatan dari prasiklus yaitu 36,06% menjadi 56,5% pada siklus I. Hal ini belum bisa dikatakan berhasil sedangkan rata-rata indikator motivasi bisa dikatakan meningkat apabila 85% siswa memperoleh skor yaitu minimal 75%.

### **c. Refleksi**

Pada siklus I ini belum bisa dikatakan berhasil terlihat dari proses pembelajaran siswa masih belum tertib pada Tema Berbagai Pekerjaan menggunakan media Ular Tangga yang dilakukan selama tindakan penelitian berlangsung. Berikut ini kekurangan yang masih ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran:

1. Banyak siswa yang belum memahami peraturan permainan karena saat peneliti menjelaskan peraturan banyak siswa yang tidak sabar ingin cepat memulai permainan sehingga kelas menjadi gaduh. Hal ini membuat siswa banyak yang melanggar peraturan permainan dan peneliti mengulangi peraturan berkali-kali supaya siswa mengerti dan paham. Hal tersebut memakan waktu yang lebih lama.
2. Terdapat siswa yang masih curang dalam mengikuti permainan, kelompok tersebut mendapati ekor ular tetapi tidak mau turun dan meloncat di kotak berikutnya. Peneliti segera menegur lalu bidak diturunkan pada ujung ekor ular.
3. Terdapat siswa yang iri dengan siswa yang mendapatkan bintang terbanyak sehingga terjadi kesalahpahaman dan suasana kelas menjadi ramai. Hal ini membuat peneliti kewalahan lalu peneliti menyarankan

yang belum mendapatkan bintang terbanyak diusahakan belajar yang lebih giat agar bisa menjawab dan mendapatkan banyak bintang.

#### **d. Perencanaan Ulang**

Peraturan permainan Ular Tangga di perbaiki pada siklus II. Peneliti menjelaskan penambahan peraturan permainan dengan cara jika siswa tersebut mendapatkan bintang tetapi melanggar peraturan maka tidak akan mendapatkan bintang tersebut.

### **Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini antara lain adalah :

##### **1. Penyusunan Materi Pembelajaran**

Peneliti melakukan penyusunan materi untuk siklus II pertemuan I dan II. Materi yang akan dipelajari adalah Tema 4 Berbagai Pekerjaan pada pertemuan I menentukan tempat dari berbagai jenis pekerjaan. Pada pertemuan II meliputi manfaat masing-masing pekerjaan.

##### **2. Penyusunan RPP**

Peneliti melakukan penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman dalam berlangsungnya proses belajar mengajar dengan konsultasi kepada guru agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

##### **3. Penyusunan Kuis Permainan**

Peneliti melakukan penyusunan kuis pertanyaan permainan ular tangga tentang jenis-jenis pekerjaan dengan materi yang sudah disesuaikan dan berkonsultasi kepada guru kelas agar jenis pertanyaan tidak menyulitkan siswa dalam menjawab.

##### **4. Pembentukan Kelompok Bermain Ular Tangga**

Pembentukan kelompok pada siklus II masih sama dengan kelompok pada siklus I. Kemudian siswa diberi waktu satu sampai dua hari untuk belajar bersama kelompoknya di rumah tentang Tema Berbagai Pekerjaan Pekerjaan.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri dan rekan peneliti sebagai observer. Dengan materi Tema Berbagai Pekerjaan menggunakan media Ular Tangga. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga menunjukkan perbedaan dengan pelaksanaan pembelajaran sebelumnya hal ini membuat siswa antusias dan semangat dalam pembelajaran berlangsung.

Pada observasi siklus II hasil persentase dari 22 siswa kelas IV kategori motivasi belajar mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 56,5% menjadi 88,4% pada siklus II. Hal ini bisa dikatakan berhasil karena mengalami peningkatan pada rata-rata indikator motivasi belajar.

### **c. Refleksi**

Hasil observasi terhadap siswa selama pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam Tema 4 Berbagai Pekerjaan sudah dikatakan berhasil dikarenakan pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan RPP dan peraturan permainan Ular Tangga. Meskipun terdapat masalah pada pertemuan pertama yaitu adanya siswa yang marah membuat suasana kelas ramai. Akan tetapi hal ini dapat diselesaikan oleh peneliti dengan menenangkan siswa tersebut dan menyuruh siswa tersebut meminta maaf kepada teman satu kelompoknya.

### **d. Perencanaan Ulang**

Dilihat dari tindakan pada pertemuan I dan II pada siklus II sudah dilaksanakan sangat baik pada pertemuan II hal ini dapat dilihat siswa sangat aktif dan antusias pada saat pembelajaran berlangsung sehingga peneliti memutuskan perencanaan tindakan berhenti di tahap siklus II.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Berdasarkan observasi prasiklus bahwa pemahaman siswa tentang Tema Berbagai Pekerjaan masih kurang dari rata-rata yang sudah ditentukan. Siklus I yang dilakukan dengan menggunakan media Ular Tangga belum mencapai rata-rata tindakan keberhasilan siswa dalam perencanaan awal. Siswa masih belum tertib

dalam melakukan pembelajaran masih banyak yang melanggar peraturan atau berbuat curang hal ini disebabkan saat peneliti menjelaskan peraturan permainan banyak siswa yang ingin cepat mulai permainan sehingga suasana kelas menjadi gaduh ini memakan banyak waktu karena peneliti harus menjelaskan satu-satu kepada tiap kelompok.

Pada siklus II peneliti berusaha dengan semaksimal mungkin agar motivasi belajar siswa meningkat menggunakan media Ular Tangga Tema 4 Berbagai Pekerjaan dilihat dari hasil persentase observasi motivasi belajar siswa sudah bisa dikatakan meningkat pada hasil persentase rata-rata motivasi belajar siswa. Hasil prasiklus yaitu 36,06%, pada siklus I yaitu 56,5% dan pada siklus II yaitu 88,4% maka pelaksanaan Media Ular Tangga pada Tema Berbagai Pekerjaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 074/VIII Wirotho Agung Rimbo Bujang berhasil dilakukan dengan sangat baik. Peningkatan dapat dilihat dari perbandingan persentase hasil motivasi belajar siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Berikut adalah tabel perbandingan hasil observasi motivasi belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II:

**Tabel 4.1**

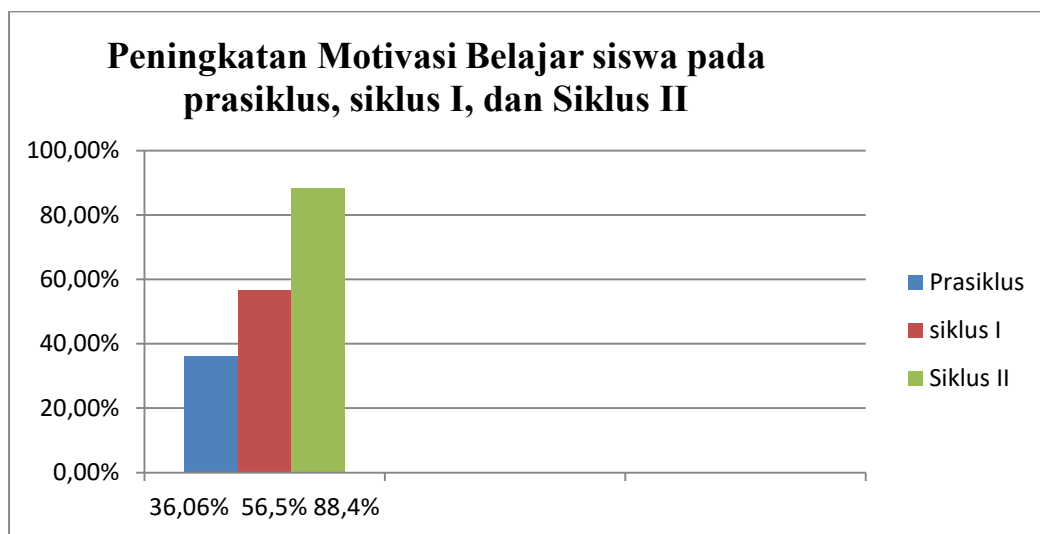
**Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Indikator Motivasi Belajar	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Ketekunan dalam mengerjakan tugas	31,8%	56,7%	81,7%
2	Ulet menghadapi kesulitan	36,4%	45,5%	77,2%
3	Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah	27,2%	54,5%	72,7%
4	Senang mencari dan memecahkan masalah	50%	49,5%	63,6%
5	Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu	29,5%	51,1%	78,3%
6	Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin	45,5%	68,1%	90,9%
7	Lebih senang bekerja mandiri	40,9%	61,3%	84,0%

8	Dapat mempertahankan pendapatnya	27,2%	65,8%	86,3%
<b>Jumlah</b>		<b>288,5%</b>	<b>452,5%</b>	<b>707,4%</b>
<b>Rata-rata per siklus</b>		<b>36,06%</b>	<b>56,5%</b>	<b>88,4%</b>

Dapat dilihat dari gambar grafik berikut ini:

**Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**



Dari hasil pembelajaran Tema Berbagai Pekerjaan dapat diketahui dengan membandingkan motivasi belajar siswa setelah diberi tindakan dua siklus hal ini bisa dikatakan meningkat dari hasil tindakan siklus II dengan menunjukkan persentase rata-rata. Prasiklus persentase rata-ratanya adalah 36,06% termasuk kedalam kategori kurang, mengalami peningkatan sebesar 20,44% pada siklus I menjadi 56,5% masih termasuk kedalam kategori kurang, kemudian mengalami peningkatan sebesar 31,9% pada siklus II menjadi 88,4% dan termasuk kategori sangat baik atau tinggi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media Ular Tangga pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan dapat meningkatkan motivasi



belajar siswa. Permainan Ular Tangga yang peneliti gunakan berbeda dengan permainan pada umumnya, disini peneliti memberikan soal kuis dengan materi yang sudah dipelajari oleh siswa. Pemberian bintang sebagai poin membuat siswa antusias dan termotivasi untuk bisa menjawab soal kuis. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase prasiklus yaitu 36,0% dan meningkat pada siklus 1 yaitu 56,5% lalu meningkat lagi di siklus II yaitu 88,4%.

### DAFTAR PUSTAKA

- A Husna M. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2009, cet. 1
- Ade Ma'ruf. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas 5 Menggunakan Permainan Ular Tangga" (Skripsi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2017)
- Eko setiawan. *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis* Jakarta : Esensi Erlangga Group, 2018.
- F Khamim. "BAB II Fungsi dan Tujuan Pembelajaran", <https://eprints.walisongo.ac.id>.
- Fitria Syuhada. " Penerapan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi PAI Pada Siswa Kelas VII di SMPN 1 Kota Jantho" (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-RANRY DARUSSALAM Banda Aceh, 2017).
- Mona Novita. *PTK Tidak Horor: Fokus pada Refleksi* . Surabaya : Pustaka Media Guru, 2018, cet. 1
- Nafiah Nurul Ratnaningsih. "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman" (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan UIN Yogyakarta, 2014).
- F Khamim. "BAB II Fungsi dan Tujuan Pembelajaran", <https://eprints.walisongo.ac.id>.
- Prischa Fanditha. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi" (Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017).

Rohmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers, 2018, cet. 3.

Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers, 2016, cet. 23.