



**Peningkatan Motivasi Belajar Melalui
Penggunaan Media Pembelajaran
Permainan Ular Tangga Dalam Mata
Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 2
Cijulang (Penelitian Tindakan Kelas Pada
Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 2 Cijulang)**



Fathi Nurlaeli¹⁾, Febri Fajar Pratama²⁾, Hatma Heris Mahendra³⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Perjuangan Tasikmalaya

^{a)}Corresponding Author: fathi.nurlhaeli@gmail.com, febripratama@unper.ac.id, hatma.1718@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the low learning motivation of students in class IV social studies at SDN 2 Cijulang. This is due to the lack of varied learning media. The aim of this research is to describe learning planning, learning implementation and increasing learning motivation using the snake and ladder game as media. The research method used was the classroom action research (PTK) method with the research subjects being class IV students at SDN 2 Cijulang. Based on the results of research using the snakes and ladders game media, it shows that the use of the snakes and ladders game media can increase students' learning motivation. This can be seen from the average value of students' learning motivation at the beginning of the pre-action of 18.18%. After using the snake and ladder game media in cycle I, there was an increase of 36.36% and the average score of students in cycle II was 77.27%. So the increase from cycle I to cycle II was 40.91%. This snake and ladder game media is recommended for use in increasing students' learning motivation.

Keyword: Snakes and Ladders Game Media, Learning Motivation

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Cijulang. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian peserta didik kelas IV SDN 2 Cijulang. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik pada awal pratindakan 18,18%. Setelah digunakannya media permainan ular tangga pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 36,36 % dan pada nilai rata-rata peserta didik pada siklus II yaitu 77,27%. Jadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 40,91%. Media permainan ular tangga ini direkomendasikan untuk digunakan dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar

Pendahuluan

Di era modern ini, perkembangan zaman sudah semakin melesat membuat tantangan baru bagi kehidupan manusia. Seperti halnya di Negara Indonesia ini yang memiliki permasalahan dalam bidang Pendidikan. Nyatanya, masih banyak daerah-daerah yang belum mendapatkan pendidikan selayaknya. Sekolah-sekolah masih banyak yang belum memiliki fasilitas dan guru-guru yang memenuhi standar kompetensi keguruan membuat pembelajaranpun belum sepenuhnya dapat terealisasi dengan baik. Apalagi dengan banyaknya mata pelajaran yang ada di sekolah membuat guru harus memaksimalkan potensi yang ada dengan fasilitas seadanya di sekolah, contohnya dalam mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran umum yang diajarkan di sekolah baik di jenjang SD, SMP maupun SMA. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN) pada penjelasan pasal 37 (dalam Wahyu,dkk 2013:6) menegaskan bahwa :

“IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.”

IPS bukanlah ilmu pengetahuan yang mandiri, namun IPS terintegrasi dengan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. Tujuan dari diberikannya pelajaran IPS ini guna menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik dan pandai bermasyarakat dimana pun mereka berada.

Mmenurut Cokrodikardjo (dalam Suherman, 2017:139) IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. Sama halnya menurut Trianto (dalam Suhardi, 2019:446) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya.

Berdasarkan pendapat tersebut, IPS adalah ilmu yang mencakup beberapa ilmu-ilmu sosial yang dipadukan menjadi satu yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan masing-masing. Dengan begitu di setiap jenjang pendidikan pembelajaran IPS yang diajarkan itu tentunya berbeda-beda. Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran yang banyak mempelajari konsep-konsep dan teori-teori sehingga pembelajarannya pun cenderung hanya membaca, menulis dan mendengarkan saja. Sehingga peserta didik cenderung merasakan bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh motivasi belajar yang dimiliki peserta didik rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 2 Cijulang khususnya di kelas IV saat mata pelajaran IPS, peneliti menemukan adanya permasalahan yaitu motivasi belajar peserta didik rendah ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini diperoleh berdasarkan lembar observasi motivasi belajar yang peneliti susun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno (214;23). Dari 22 orang siswa sebanyak 18 anak memiliki motivasi rendah dan 4 anak memiliki motivasi belajar tinggi. Artinya anak yang memiliki motivasi tinggi hanya sekitar 18,18% dan 81,82% anak yang memiliki motivasi rendah. Indikator motivasi belajar menurut Uno (dalam Muafidah dan Nasrah, 2020: 209) yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Hal yang menjadi penyebab permasalahan di atas, dikarenakan guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya papan tulis dan buku paket saja selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Apalagi dalam materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia guru hanya menjelaskan saja berdasarkan buku pegangan guru, siswa hanya mendengarkan dan sesekali menjawab pertanyaan guru. Karena hal ini, maka tak heran jika peneliti menemukan siswa yang bolak balik ke kamar mandi, mengobrol, bahkan tertidur saat pembelajaran berlangsung. Situasi belajar tersebut memungkinkan siswa bosan dan jenuh di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, penulis akan melakukan tindak lanjut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Media ular tangga ini belum sama sekali digunakan dalam proses pembelajaran IPS di SDN 2 Cijulang. Alasan penulis menggunakan permainan ular tangga ini karena permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang banyak digemari anak, khususnya anak-anak yang tengah duduk di bangku Sekolah Dasar (SD).

Dengan menggunakan media permainan ular tangga ini pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan dan peserta didik tidak hanya aktif dalam belajar namun paham juga mengenai materi yang diajarkan. Hal ini selaras dengan Melsi (dalam Setiawati,dkk, 2019:88) yang mengatakan bahwa media ular tangga ini dapat memotivasi siswa agar terus belajar, karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikkan. Bukan lagi sesuatu yang harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan. Tentu saja dalam hal ini peserta didik akan merasakan sensasi belajar yang berbeda dari sebelumnya. Meskipun demikian, unsur belajarnya harus tetap mendominasi di dalam kelas, sehingga tidak terfokus dalam bermainnya saja. Hal ini yang

membuat penulis berharap bahwa dengan digunakannya media permainan ular tangga ini motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran IPS dapat meningkat.

Urgensi penelitian ini adalah banyak siswa yang kurang sungguh-sungguh dalam belajar sehingga motivasi belajarnya pun rendah. Mereka hanya datang ke sekolah dan pulang tanpa membawa bekal ilmu ke rumahnya. Bekal ilmu ini yang nantinya akan mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, pada saat di sekolah mereka hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa memperoleh sesuatu yang bermakna yang berkesan bagi mereka. Maka sangatlah penting penelitian ini dilakukan agar siswa dapat kembali lagi memiliki motivasi belajar yang baik yang seharusnya dimiliki seorang pelajar.

Relevansi yang berkaitan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Umriah tahun 2017 berjudul pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran IPS kelas V SDN 015 Sumberjo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian Umriah menunjukkan bahwa media ular tangga tergolong dalam kategori valid, praktis dan efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa Kelas V SDN 015 Sumberjo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. Hal ini dibuktikan dengan kevalidan media ular tangga memperoleh nilai 4,33 dari akumulasi data validasi yang diberikan oleh dua validator ahli dan satu validator praktis. Kepraktisan media ular tangga dengan aspek ketergunaan media termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 4,3. Keefektifan media ular tangga tergolong efektif dengan hasil presentase 98,22% siswa dengan respon positif serta peningkatan hasil belajar 0,52 atau dengan kategori peningkatan hasil belajar adalah sedang. Relevansi penelitian ini adalah penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Meskipun terdapat perbedaan konten, seperti penelitian yang dilakukan Umriah lebih difokuskan kepada peningkatan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini lebih difokuskan kepada peningkatan motivasi belajar siswa.

Menurut Mc Donald (dalam Gustin, 2018), motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Uno (dalam Muafidah dan Nasrah, 2020:208) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Winkel (dalam Kafiar, dkk., 2020:71) mengartikan motivasi belajar sebagai segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Berdasarkan tersebut, motivasi belajar adalah keinginan dalam diri siswa untuk melakukan perubahan dalam belajar sehingga terdapat peningkatan dalam diri siswa itu sendiri. Motivasi juga berpengaruh terhadap prestasi siswa. Siswa yang memiliki prestasi tinggi cenderung memiliki motivasi yang tinggi, namun sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi prestasi belajarnya rendah.

National Education Association (NEA) (dalam Fauziah, 2022:11) mendefinisikan media sebagai suatu piranti untuk menyampaikan informasi baik cetak maupun audio-visual, serta pemanipulasian dalam piranti tersebut sehingga bisa melihat, mendengarkan, membaca, ataupun membicarakan suatu topik dari kegiatan pembelajaran yang berpengaruh dalam efektivitas program instruksional. Menurut Asyhar (dalam Fitrianti, dkk., 2020:325), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan penerimanya melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam lingkup pendidikan, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai alat bantu, peran media harus memperhatikan elemen-elemen pembelajaran seperti karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (dalam Aini, dkk., 2022:60). Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi guna mencapai tujuan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Menurut Indriasih (dalam Umriah, 2017:14), ular tangga merupakan media edukasi yang sangat menarik dan merupakan permainan yang termasuk ke dalam media visual. Menurut Yumarlin (dalam Umriah, 2017:14), permainan ular tangga termasuk permainan sosial yang menggunakan aturan-aturan dengan papan permainan yang dapat dibuat sesuai kebutuhan. Melsi (dalam Setiawati, dkk., 2019:88) menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, dengan papan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Berdasarkan pendapat tersebut, ular tangga adalah permainan yang dimainkan anak-anak yang bersifat edukasi, termasuk ke dalam media visual, dan menggunakan papan berbentuk kotak sebagai tempat permainannya.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SD. IPS bukanlah ilmu sosial melainkan multidisiplin ilmu yang mengkaji berbagai ilmu sosial. Terdapat perbedaan yang membedakan IPS dengan ilmu sosial, di antaranya IPS menggunakan pendekatan multidisipliner, sedangkan ilmu sosial menggunakan pendekatan monodisiplin. IPS dirancang untuk kepentingan pendidikan (persekolahan), sedangkan ilmu sosial keberadaannya bisa di dunia persekolahan, perguruan tinggi, ataupun di masyarakat (Yulia, 2016:2). Menurut Sumaatmadja (dalam Yulia, 2016:6), IPS adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan

sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Mata pelajaran IPS saat ini terpisah dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran IPS di SD mencakup geografi, ekonomi, sosiologi, dan sejarah. Namun, pada pembelajarannya di SD, materi-materi tersebut dipadukan menjadi satu kesatuan yaitu dalam pelajaran IPS.



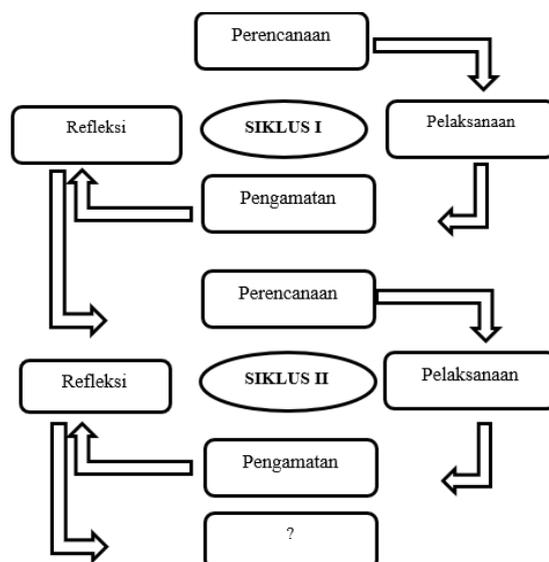
Gambar 1 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakannya adalah : "Jika media permainan ular tangga digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 2 Cijulang dalam materi pembelajaran Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, maka motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Cijulang menjadi meningkat".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian langsung di kelas dengan tujuan agar dapat mengetahui tindakan apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang peneliti teliti. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan tindakan di kelas IV SD Negeri 2 Cijulang sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media permainan ular tangga pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia dalam mata pelajaran IPS.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Pratiwi: 2018) karena dalam tahapan tindakannya sederhana, sehingga mudah dipahami oleh peneliti. Model ini memiliki 4 komponen sederhana dalam setiap siklusnya yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut dilakukan secara berulang sampai tercapainya tujuan penelitian yang diinginkan.



Gambar 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Sumber : Pratiwi, 2018)

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan berisi data mengenai proses kegiatan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dalam mata pelajaran IPS untuk peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini

dilakukan di kelas IV SDN 2 Cijulang yang beralamat di Jalan Cipurut, Cijulang, Kecamatan Cihaurbeuti, Kabupaten Ciarnis dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen pokok, diantaranya: 1) perencanaan (planning), 2) tindakan (action), 3) observasi (observing), 4) refleksi (reflecting).

Penelitian Tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Cijulang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga mengenai kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan langkah langkah yang sesuai dengan tahapan pembelajaran menggunakan pembelajaran ular tangga tersebut, yaitu guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, guru memberikan pengarahannya bagaimana cara bermainnya, peserta didik memainkan permainan ular tangga tersebut dengan cara melempar dadu, lalu menggerakkan pion sesuai nilai dadu yang didapat. Ketika berhenti di suatu kotak papan ular tangga yang tertentu, peserta didik menjawab pertanyaan yang tertulis pada kartu pertanyaan permainan ular tangga yang terpilih.

Kegiatan pra tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai imotivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Cijulang. Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan diperoleh melalui observasi dan wawancara. Hasil pra tindakan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan juga kurangnya penggunaan media pembelajaran. Adapun hasil pra tindakan motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data Kategori Hasil Pra Tindakan Motivasi Belajar IPS Siswa

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa (%)
1	Sangat tinggi (81%-100%)	4	18.18%
2	Tinggi (61%-80%)	0	0.00%
3	Cukup (41%-60%)	6	27.27%
4	Rendah (21%-40%)	12	54.55%
5	Sangat rendah (<21%)	0	0.00%
Motivasi Tinggi			18.18%
Motivasi Rendah			81.82%

Berdasarkan hasil pra tindakan pada tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata rata dari semua siswa adalah 45,13 terdapat 4 siswa memiliki motivasi belajar tinggi dengan persentase (18,18%) dan terdapat 18 siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan persentase (81,82%). Hasil akhir setelah dilakukan pra tindakan semua subjek belum meningkat dan belum mencapai target capaian rata-rata motivasi belajar yang telah ditentukan yaitu $\geq 75\%$.

Peningkatan pada siklus I dapat diamati melalui persentase rata-rata motivasi belajar. Peningkatan ini terlihat dengan membandingkan persentase hasil skala motivasi belajar sebelum tindakan (pratindakan) dengan skala motivasi belajar setelah diberikan tindakan pada siklus I. Berikut adalah tabel perbandingan kategori motivasi belajar pratindakan dan hasil skala motivasi belajar pada siklus I:

Tabel 2. Perbandingan Kategori Motivasi Belajar IPS Pratindakan dan Siklus I

No	Kategori Motivasi	Pratindakan	Siklus 1
1	Motivasi Tinggi	18,18%	36,36%
2	Motivasi Rendah	81,82%	63,64%

Berdasarkan data yang disajikan di atas, terdapat perubahan yang terjadi. Sebelum diberikannya tindakan motivasi tinggi siswa hanya sekitar 18.18% dan motivasi rendah siswa 81,82%. Setelah diberikannya permainan ular tangga motivasi tinggi siswa mencapai 36,36% dan motivasi rendah siswa mencapai 63,64%. Hal ini menunjukkan adanya potensi untuk memperbaiki motivasi siswa seiring berjalannya waktu dan intervensi yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada Siklus I di atas, terdapat beberapa aspek yang diamati untuk mengevaluasi kualitasnya. Identitas RPP dan komponen utama RPP, masing-masing mendapatkan skor sempurna yaitu 4. Rumusan tujuan pembelajaran juga mendapat penilaian yang baik dengan skor 9, menunjukkan adanya kejelasan dalam tujuan yang ingin dicapai. Meskipun demikian, terdapat sedikit kekurangan pada aspek media pembelajaran dan sumber belajar yang mendapatkan skor 6, serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang memperoleh skor 12. Namun, aspek penilaian hasil belajar dinilai sangat baik dengan skor 17, menunjukkan adanya upaya yang kuat dalam mengukur pencapaian siswa. Secara keseluruhan, RPP pada Siklus I mendapatkan jumlah skor sebesar 52, yang setelah diubah ke dalam persentase, menunjukkan tingkat kualitas sebesar 81,25%, kategori "Baik". Meskipun terdapat beberapa aspek yang masih

perlu ditingkatkan, namun RPP pada Siklus I secara umum dapat dianggap sudah baik dalam memberikan arahan dan bahan bagi proses pembelajaran yang efektif.

Peningkatan pada siklus II dapat diamati melalui persentase rata-rata motivasi belajar. Peningkatan ini terlihat dengan membandingkan persentase hasil skala motivasi belajar pada siklus I dan persentase hasil skala motivasi belajar pada siklus II. Berikut adalah tabel perbandingan kategori motivasi belajar hasil skala motivasi belajar pada siklus I dan skala motivasi belajar pada siklus II:

Tabel 3. Perbandingan Kategori Motivasi Belajar IPS Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus I	Siklus II
1.	Kategori Tinggi 8 siswa (36.36%)	Kategori Tinggi 17 siswa (77.27%)
2.	Kategori Rendah 14 siswa (63.64%)	Kategori Rendah 5 siswa (22.73%)

Berdasarkan data motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II pada tabel di atas, terlihat adanya perubahan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II. Dalam kategori tinggi (sangat tinggi (81%-100%) dan tinggi (61%-80%)), persentase siswa yang termasuk dalam kategori tersebut meningkat secara dramatis dari 36.36% pada Siklus I menjadi 77.27% pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa program atau intervensi yang dilakukan antara dua siklus tersebut mungkin efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang sudah memiliki tingkat motivasi yang relatif tinggi sebelumnya. Di sisi lain, terjadi penurunan yang cukup besar dalam kategori rendah (cukup (41%-60%), rendah (21%-40%) dan sangat rendah (<21%)), dengan persentase siswa yang termasuk dalam kategori tersebut turun dari 63.64% pada Siklus I menjadi hanya 22.73% pada Siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa upaya yang dilakukan juga berhasil dalam mengurangi jumlah siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah. Kesimpulannya, program atau intervensi yang diterapkan antara dua siklus tersebut tampaknya berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan, dengan peningkatan yang paling mencolok terlihat pada kategori tinggi (sangat tinggi (81%-100%) dan tinggi (61%-80%)) dan penurunan yang signifikan pada kategori rendah (cukup (41%-60%), rendah (21%-40%) dan sangat rendah (<21%)).

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Data tersebut dapat dilihat dari perbandingan pada hasil motivasi belajar dari kegiatan pra tindakan, siklus I dan siklus II sebagaimana dalam table berikut ini:

Tabel 4. Perbandingan Berbagai Kategori Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 2 Cijulang pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa Pra Tindakan	Persentase Siswa Pra Tindakan	Jumlah Siswa Siklus I	Persentase Siswa Siklus I (%)	Jumlah Siswa Siklus II	Persentase Siswa Siklus II (%)
1	Motivasi Tinggi	4	18,18%	8	36,36%	17	77,27%
2	Motivasi Rendah	18	81,82%	14	63,64	5	22,73%

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS telah membawa dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari pra tindakan hingga siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam tingkat motivasi siswa, dengan jumlah siswa dalam kategori "Sangat tinggi" meningkat secara signifikan dari pra tindakan (18.18%) ke siklus II (77,27%). Perubahan persentase siswa di setiap kategori motivasi juga mencerminkan pengaruh positif dari penggunaan metode pembelajaran yang menarik, di mana kategori "Sangat tinggi" dan "Tinggi" mengalami peningkatan yang cukup besar. Penggunaan permainan ular tangga mungkin memberikan elemen kesenangan dan tantangan yang tidak ada dalam metode pembelajaran konvensional, sehingga meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran IPS terutama dalam materi kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia. Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa penggunaan media permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran telah membawa dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas IV SDN 2 Cijulang yang beralamat di Jalan Cipurut, Cijulang, Kecamatan Cihaurbeuti, Kabupaten Ciamis yang bertujuan untuk peningkatan pembelajaran IPS materi kerajaan Hidnu dan Budha di Indonesia dengan menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian dilakukan pada 18

maret 2024 sampai 26 april 2024 dengan membandingkan pratindakan, siklus I, dan siklus II. Perbandingan tersebut difokuskan pada tiga sub bahasan, yakni:

Perencanaan Pembelajaran

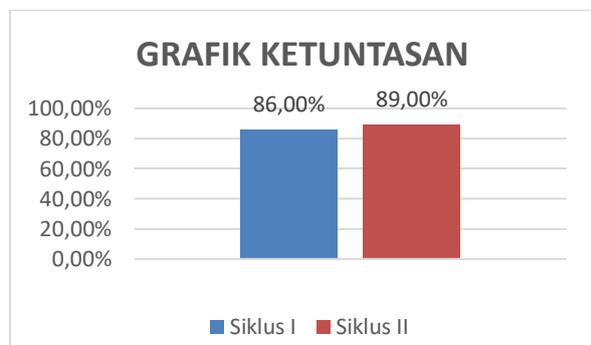
Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan satu tes tulis pada akhirnya. Dalam tahap perencanaan, peneliti menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penilaian berupa hasil belajar siswa. Menurut Dolong (2016), perencanaan ini melibatkan analisis kebutuhan proses belajar dengan alur yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk evaluasi terhadap materi pelajaran dan aktivitas pengajaran.

Sebelum memulai penelitian, dilakukan kegiatan pratindakan untuk mengetahui kondisi awal. Kemudian, peneliti merencanakan siklus I dan siklus II. Pada perencanaan pembelajaran siklus II, terdapat peningkatan skor pada komponen penilaian RPP, seperti rumusan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, serta penilaian hasil belajar. Hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II direpresentasikan dalam table di bawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP antar Siswa

Pencapaian	Siklus I	Siklus II
Presentase	86%	89%

Dari tabel rekapitulasi hasil penilaian RPP antar siswa pada siklus I dan siklus II di atas, terlihat peningkatan presentase pencapaian dari 86% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam implementasi rencana pembelajaran dari siklus I ke siklus II yakni 3,49%. Peningkatan presentase pencapaian ini mengindikasikan bahwa perubahan yang dilakukan dalam perencanaan pembelajaran pada siklus II telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Berikut rekapitulasi hasil observasi yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan II

Pelaksanaan Pembelajaran

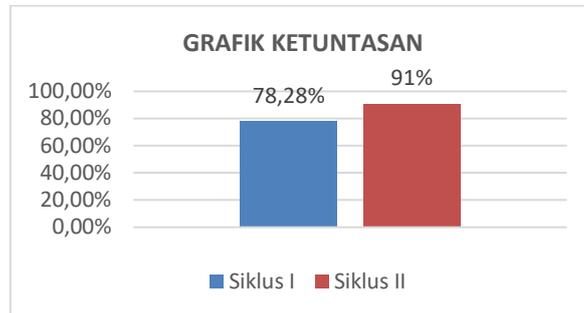
Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, Menurut Dolong, (2016) guru tidak hanya menguasai materi pelajaran tetapi juga menguasai metode pengajaran sesuai kebutuhan materi ajar yang mengacu pada prinsip pedagogik, yaitu memahami karakteristik siswa. Tahap pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama satu kali pertemuan pada setiap siklusnya. Pertemuan pertama (siklus I) dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2024, pertemuan kedua (siklus II) dilaksanakan pada tanggal 25 April 2024. Setiap kali pertemuan mengacu pada RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Pada pelaksanaan siklus I sudah dilakukan dengan baik dan terstruktur namun masih terdapat kekurangan yaitu guru masih kurang berinteraksi dengan siswa, kurang memotivasi siswa, dan kurang mengkondisikan siswa. Maka pada siklus II guru memberi perhatian lebih dengan cara akan memberikan penjelasan lebih detail terait pembelajaran yang akan dipelajari agar siswa semangat belajar serta pada siklus II guru lebih aktif lagi dalam melakukan interaksi dengan siswa sehingga pada siklus ke II mengalami peningkatan skor. Adapun hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi antar Siklus

Pencapaian	Siklus I	Siklus II
Presesntase	78,28%	90,78%

Dari rekapitulasi hasil observasi antar siklus di atas, terlihat bahwa presentase pencapaian meningkat dari 78,28% pada siklus I menjadi 90,78% pada siklus II. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas implementasi tindakan dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan ini menandakan bahwa langkah-langkah perbaikan dan penyesuaian yang dilakukan dalam siklus II telah berhasil meningkatkan efektivitas pelaksanaan tindakan. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 15,97%. Berikut rekapitulasi hasil observasi yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 4. Grafik Ketuntasan Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan II

Peningkatan Motivasi Belajar

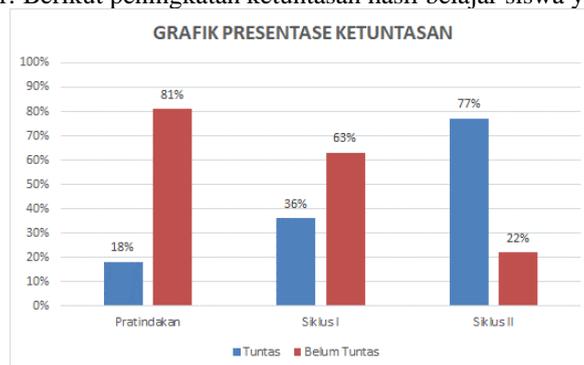
Hasil peningkatan motivasi belajar siswa pada kondisi awal masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang terdapat peningkatan. Kata peningkatan juga dapat menggambarkan perubahan dari keadaan atau sifat yang berubah menjadi positif (Risdayanti, 2019). Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar numerik mereka. Hasil motivasi belajar siswa SDN 2 Cijulang dari dua siklus ini menunjukkan hasil yang beragam dari masing-masing siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Pratindakan	Tuntas	4	18,18%
	Belum Tuntas	18	81,82%
Siklus I	Tuntas	8	36,36%
	Belum Tuntas	14	63,64%
Siklus II	Tuntas	17	77,27%
	Belum Tuntas	5	22,73%

Berdasarkan data yang di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam tingkat ketuntasan motivasi belajar siswa dari tahap Pratindakan hingga Siklus II. Pada tahap Pratindakan, hanya 18,18% siswa yang telah menyelesaikan tugas, sedangkan 81,82% siswa masih

belum menyelesaikan tugas tersebut. Namun, ketika memasuki tahap Siklus I, persentase siswa yang telah terjadi peningkatan motivasi belajar menjadi 36,36%, sementara persentase siswa yang belum terjadi peningkatan motivasi belajar turun menjadi 63,64%. Kemudian, pada tahap Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam tingkat ketuntasan, di mana 77,27% siswa telah terjadi peningkatan motivasi belajar. Hanya 22,73% siswa yang masih belum terjadi peningkatan motivasi belajar pada tahap ini. Hal ini mengindikasikan bahwa seiring berjalannya waktu dan progres tahapan, terjadi peningkatan yang konsisten dalam pencapaian siswa dalam peningkatan motivasi belajar. Berikut peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada grafik:



Gambar 5. Presentase Ketuntasan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV melalui permainan ular tangga di SDN 2 Cijulang dalam mata pelajaran IPS dilaksanakan dalam II siklus. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS tentang materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia beserta media pembelajaran ular tangga. Nilai rata-rata perencanaan pembelajaran pada siklus pertama yaitu memperoleh nilai 3,35 dengan presentase 81,25%. Sedangkan pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata 3,6 dengan presentase 90,6 %.
2. Pelaksanaan upaya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Cijulang dilaksanakan dalam II siklus. Siklus yang sesuai dengan PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, teramati bahwa partisipasi siswa meningkat secara signifikan. Mereka menjadi lebih aktif dalam menjawab kuis dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Cijulang dengan materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan media permainan ular tangga dengan kuis terintegrasi dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Dengan memperhatikan variasi dalam tingkat motivasi siswa dan mengadopsi pendekatan yang berfokus pada interaktivitas dan kesenangan, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inspiratif dan efektif. Awal pratindakan motivasi belajar siswa hanya 18,18 %. Setelah digunakannya media pembelajaran ular tangga motivasi siswa mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 22,7 %. Kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II yaitu 77,27 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 2 Cijulang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disajikan, maka saran dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Guru perlu terus mengembangkan variasi permainan ular tangga yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan elemen tambahan seperti tantangan atau pertanyaan yang beragam untuk memperkaya pengalaman pembelajaran siswa.
2. Guru perlu lebih memperhatikan kebutuhan individu dan gaya belajar siswa untuk meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran. Dengan menggunakan teknik diferensiasi instruksional, guru dapat menyajikan materi secara menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman serta minat siswa. Melibatkan siswa dalam proses perencanaan dan pengembangan permainan juga dapat meningkatkan rasa kepemilikan mereka terhadap pembelajaran.
3. Guru harus secara rutin melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan melakukan analisis terhadap pembelajaran, guru dapat membuat perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan untuk memastikan pembelajaran tetap relevan dan bermanfaat bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Aghni,I,R. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No 1.
- Aini,dkk. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, Vol.6, No.1.
- Dolong, M. J. (2016). Sudut pandang perencanaan dalam pengembangan pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(1), 65-76.
- Fauziah,L. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Dalam Pokok Bahasan Revolusi Industri di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Semeser Genap Tahun Ajaran 2021/2022. Skripsi
- Fitrianti,dkk. (2020). Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. Vol.8, No.2.
- Gustin,F. (2018). BAB II Kajian Pustaka. Diakses dalam (<https://repository.uir.ac.id/4708/4/bab2.pdf>). Pada Tanggal 18 Agustus 2023.
- Kafiar,dkk. (2020). Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung samofa High School. *Jurnal Inovasi dan Penelitian*.Vol.2, No.7.

-
- Muafidah dan Nasrah. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol 3, No.20.
- Mulyaningsih, S. (2019). BAB II. Diakses dalam (<http://repositori.unsil.ac.id/679/5/3%20BAB%20II.pdf>). Pada Tanggal 18 Agustus 2023
- Mery, M. (2021). BAB III Metode Penelitian. Diakses dalam (<http://repository.iainpare.ac.id/3138/4/16.3300.047%20BAB%203.pdf>). Pada tanggal 1 Agustus 2023
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Vol.3, No.1.