



Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi Peserta Didik Kelas II Materi Operasi Hitung

Retno Sintya Dewi^{*1}, Leni Khusniah², Eka Wulandari³, Siti Mutia Rusmana⁴

Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: retnosintyadewi@gmail.com, lenikhusniah09@gmail.com, ekawulandarie18@gmail.com, mutiabungo01@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-01	Education is the main key to a person's academic formation. In education there are many goals to be achieved, goals can be achieved if participants can concentrate while learning. Students who are not concentrating can cause many distractions, therefore as a facilitator you can prepare teaching tools to help achieve these goals. One of the teaching tools is learning media, learning media that can be used to increase students' concentration, namely snakes and ladders media. The method used in this research is classroom action research with test and non-test types, non-test in the form of observation, interviews and documentation. The research stages are planning, implementation, observation and reflection. Snakes and Ladders learning media can increase students' learning concentration. It can be seen from the data that has been presented that in cycle I 42% of students concentrated on learning then this increased in cycle II, namely 76%. So it can be concluded that the application of snakes and ladders learning media can increase students' learning concentration by looking at the data that has been presented and can be used in other learning.
Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Concentration.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-01	Pendidikan merupakan kunci utama dari pembentukan akademik seseorang. Dalam pendidikan banyak tujuan yang ingin dicapai, tujuan dapat tercapai apabila peserta dapat berkonsentrasi saat pembelajaran. Peserta didik yang tidak konsentrasi dapat menyebabkan banyak hal yang terganggu, oleh karena itu sebagai fasilitator dapat menyiapkan perangkat ajar untuk membantu tercapainya tujuan tersebut. Salah satu perangkat ajar yaitu media pembelajaran, media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik yaitu media ular tangga. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan jenis tes dan non tes, non tes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Dapat dilihat dari data yang sudah dipaparkan yaitu pada siklus I 42% peserta didik yang berkonsentrasi pada pembelajaran lalu meningkat pada siklus II yaitu 76%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik dengan melihat data yang telah dipaparkan serta dapat digunakan pada pembelajaran yang lain.
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Konsentrasi.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama dari pembentukan akademik, karakter, sikap, sosial dan spiritual seseorang. Dalam Pendidikan diperlukan adanya rencana pembelajaran, agar pembelajaran yang akan berlangsung sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kegiatan pembelajaran merupakan bagian penting dari struktur pendidikan sekolah, yang menunjukkan bahwa cara siswa belajar adalah bagian penting dari mencapai tujuan pendidikan. Belajar adalah tindakan yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh wawasan yang lengkap dari pengalaman mereka dan berinteraksi dengan lingkungan mereka (Selameto, 2010). Pembelajaran di sekolah yang menyenangkan adalah ketika

siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Lumbantobin, Silvester, & Dimmera, 2022).

Prosedur yang dijalankan oleh siswa terkadang tidak sesuai (tidak teratur). Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa terdapatnya kendala saat pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa dapat berubah sesuai dengan *mood* ada masanya berjalan dengan lancar dalam pembelajaran, siswa yang terlihat antusiasme dan mudah memahami materi yang diajarkan. Namun, ada kalanya tidak berjalan dengan lancar seperti siswa yang sukar berkonsentrasi. Menurut Asmani dalam (Aviana & Hidayah, 2015) Perubahan perilaku siswa dan daya serap terhadap pelajaran merupakan dua indikator

keberhasilan suatu proses belajar. Konsentrasi adalah salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang memahami materi. Konsentrasi berarti bahwa fokus pada suatu hal yang dikerjakan dengan menepikan hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan utama. Secara teoritis jika siswa memiliki konsentrasi yang rendah, maka dapat dipastikan bahwa menimbulkan aktivitas yang rendah sehingga tidak adanya keseriusan dalam belajar.

Pendidikan merupakan pilar penting dalam menciptakan masa depan generasi bangsa dan kemajuan suatu negara. Pendidikan yang paling efektif memerlukan peserta didik yang memiliki kecakapan belajar yang apik, salah satunya ialah kemampuan untuk berkonsentrasi (Burhayani, et al., 2023). Namun, tantangan dalam mempertahankan konsentrasi peserta didik semakin besar dalam era modern ini karena terdapat gangguan-gangguan dari informasi yang melampaui batas, teknologi, serta faktor-faktor lain yang mengganggu konsentrasi (Dermawan, et al., 2023).

Guru diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Untuk berhasil dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memahami dan dapat membuat perangkat ajar, termasuk media pembelajaran. Media pembelajaran diterapkan untuk menyampaikan informasi berupa perasaan, perhatian, dan pikiran yang berguna selama proses belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu mengajarkan konsep-konsep abstrak, membuat siswa lebih mudah memahaminya. Media yang tepat diperlukan untuk mendukung pembelajaran, yang merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar lainnya. Ada banyak sumber pembelajaran yang dapat membantu siswa. Jika ditinjau dari belajar mengajar, maka hal yang sangat dibutuhkan yaitu perangkat ajar, Dimana di dalamnya terdapat 5 komponen yaitu tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Menurut (Hamalik, 1990) 5 komponen tersebut merupakan alat dan bahan bantuan untuk mempengaruhi kondisi lingkungan kelas.

Media pembelajaran sangat penting untuk membuat lingkungan belajar yang menarik dan efektif (Melati, et al., 2023). Game ular tangga adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk muatan matematika. Inovasi dalam pembelajaran matematika harus terus dilakukan. Para guru harus menggunakan berbagai alat dan pendekatan untuk menarik siswa matematika. Matematika adalah pelajaran yang diajarkan di

sekolah dasar. Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang mendukung kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan dasar dari ilmu hitung yang sangat penting karena matematika berkembang sendiri dan dapat berkembang dengan mata pelajaran lain seperti biologi, kimia, dan ilmu alam lainnya karena rumus matematika membutuhkan hasil yang matematis dan faktual.

Mata pelajaran matematika harus diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk mengajarkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk mengajarkan peserta didik untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup dalam lingkungan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Matematika adalah pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Matematika adalah ilmu universal yang mendorong kemajuan teknologi kontemporer, memainkan peran penting dalam berbagai disiplin, dan meningkatkan pemikiran manusia. Perkembangan matematika di bidang bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika distrik berkontribusi pada perkembangan pesat di bidang teknologi dan komunikasi dewasa ini. Penguasaan matematika yang kuat diperlukan sejak kecil untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan.

Pada hari Sabtu, 17 Februari 2024, peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas II mata pelajaran matematika di SD Negeri 111/I Muara Bulian. Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa peserta didik tidak fokus saat belajar matematika tentang materi operasi hitung. Jika siswa tidak berkonsentrasi saat belajar, siswa mungkin tidak mendapatkan hasil yang terbaik. Peserta didik yang jenuh dan bosan dengan kegiatan pembelajaran dapat menyebabkan konsentrasi yang rendah. Jadi, sebagai fasilitator, guru dapat membuat strategi dan media untuk mengatasi kejenuhan siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas dilaksanakan dengan menganalisis permasalahan terlebih dahulu. Menurut Suyadi dalam (Adhimah & Hidayah, 2022) penelitian tindakan kelas berarti pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar yang sengaja muncul dan terjadi secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian refleksi diri yang dilakukan peneliti dalam situasi

sosial (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan sosial atau praktik pendidikan, pemahaman praktik, dan situasi berlangsung praktik. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan kondisi pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis tes dan non-tes

Pada jenis non-tes, peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan keadaan Dimana kita mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar dan menilai secara langsung. Sedangkan wawancara, peneliti melakukan wawancara bersama dengan wali kelas II untuk mendapatkan informasi. Untuk Teknik pengumpulan dokumentasi peneliti mengumpulkan data melalui rencana pembelajaran dan perangkat ajar lainnya. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan mulai dari 17 Februari sampai 2 Mei. Penelidikan ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dengan menerapkan media ular tangga pada materi operasi hitung kelas II. Adapun siswa yang diteliti yaitu sebanyak 20 orang. Yang terdiri dari 13 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini menggunakan pengkajian 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

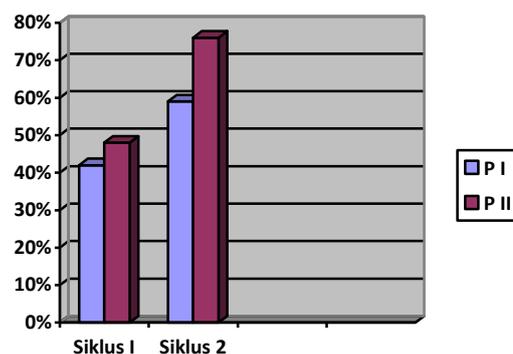
A. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian di SDN 111/I Muara Bulian, Peneliti mendapatkan beberapa data tentang bagaimana konsentrasi peserta didik terhadap pembelajaran. Adapun indikator konsentrasi yang peneliti gunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Konsentrasi

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Fokus berpusat pada satu hal	
2.	Merespon dengan baik sumber informasi	
3.	Menjawab dan membuat pertanyaan	
4.	Melakukan aktivitas lain	

Dari table diatas, maka peneliti dapat menampilkan grafik keberhasilan dari penelitian dari siklus I dan siklus II



Gambar 1. Grafik Peningkatan Siklus

Dari grafik di atas, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan setiap siklus dari siklus I pertemuan 1 dan 2 hingga siklus II dari pertemuan 1 dan 2. Siklus I pertemuan pertama Tingkat konsentrasi peserta didik berada pada 42% pada pertemuan 2 meningkat menjadi 48%, selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 memperoleh 59% dan meningkat menjadi 76% pada pertemuan 2. Hasil ini berjalan sesuai dengan penelitian dari (Munadah & dkk, 2021) menyatakan bahwa media ular tangga sangat efektif digunakan pada pembelajaran, dan sebaiknya guru melaksanakannya secara rutin untuk menggunakan media tersebut.

Penggunaan media ular tangga ini dianggap lebih mengangkat semangat peserta didik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menyatakan bahwa penelitian ini dianggap berhasil.

B. Pembahasan

Dari pemamapan hasil di atas, maka dapat diberikan pembehasan mengeniannya. Setelah melakukan pengamatan langsung, maka peneliti menyiapkan Langkah selanjutnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi untuk mendapatkan hasil yang maksimal

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan untuk mengejarkan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga di SD Negeri 111/i Muara Bulian. Adapun yang harus dipersiapkan dalam tahap perencanaan yaitu sebagai berikut:

- Menentukan subjek dan waktu penelitian
- Melakukan observasi
- Menentukan materi yang akan diajarkan

- d) Membuat modul ajar dengan media pembelajaran ular tangga
- e) Menyiapkan media ular tangga
- f) Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan
- g) Menyiapkan lembar observasi konsentrasi belajar peserta didik pada materi operasi hitung.

2. Pelaksanaan

Setelah semua persiapan sudah terancang dengan baik, peneliti melakukan tindakan secara langsung di kelas II menggunakan skenario yang telah disiapkan. Pada kegiatan ini merupakan kegiatan pokok Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam kegiatan pelaksanaan tindakan harus dibarengi dengan observasi, interpretasi serta evaluasi.

3. Observasi

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti mendapatkan beberapa data-data yang diperlukan, yaitu sebagai berikut.

- a) Karakteristik peserta didik pada saat melakukan pembelajaran terlihat kurang konsentrasi dan cenderung bosan.
- b) Dari aksi pertama, peneliti mendapatkan hanya 4 peserta didik yang bisa menganalisis dan memecahkan soal-soal cerita pada materi operasi hitung.
- c) Pada saat penggunaan media berupa ular tangga, peserta didik lebih berantusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, peserta didik belum mengikuti peraturan permainan sehingga keadaan kelas menjadi tidak kondusif.

4. Refleksi

Setelah melakukan observasi kami mendapatkan beberapa masalah yang terjadi di lapangan, yaitu pada saat penerapan media berupa ular tangga, peserta didik lebih berantusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, peserta didik tidak mengikuti peraturan yang telah dibuat. Maka, peneliti akan memperbaiki dengan cara membuat dan mempertegas peraturan dalam permainan ular tangga kepada peserta didik. Adapun peraturannya sebagai berikut.

- a) Peserta didik memilih salah satu perwakilan kelompok untuk maju

bermain ular tangga dengan melempar dadu.

- b) Jika mereka mendapatkan kartu soal, maka dapat melakukan diskusi bersama kelompok. Jika tidak bisa menjawab akan mundur satu langkah.
- c) Peserta didik secara bergantian untuk mengutus perwakilan kelompok setiap gelombang pelemparan dadu.

Dari refleksi di atas, maka peneliti memperbaiki kegiatan belajar mengajarnya. Adapun langkah-langkah dalam memainkan game ini yaitu sebagai berikut:

- a) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b) Setiap kelompok maksimal berisikan 4 orang.
- c) Setiap kelompok diberikan satu kali kesempatan perorang dalam satu putaran untuk melempar dadu.
- d) Apabila pelembar dadu mendapatkan kartu soal, maka pelembar dadu dapat Kembali kepada kelompoknya untuk mendiskusikan hasil yang tepat.
- e) Jika kelompok tersebut benar dalam menjawab soal maka dapat diberikan 1 kali kesempatan lagi untuk melempar dadu.
- f) Jika salah jawaban yang diberikan, maka kelompok tersebut mundur 1 langkah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Dapat dilihat dari data yang sudah dipaparkan yaitu pada siklus I 42% peserta didik yang berkonsentrasi pada pembelajaran lalu meningkat pada siklus II yaitu 76%. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan Langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Serta pada bagian perencanaan peserta didik juga menyiapkan lembar observasi indikator konsentrasi belajar peserta didik.

B. Saran

Peneliti berharap bahwa hasil yang penelitian ini dapat berguna untuk semua orang. Peneliti sadar masih terdapat banyak kekurangan yang dimiliki dalam penelitian ini.

Oleh karena itu peneliti berharap ada yang berkenan untuk melakukan tinjauan ulang.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhimah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*.
- Aviana, R., & Hidayah, F. F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batan. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 30.
- Burhayani, Nurindah, S., Saputra, A. M., Sayuti, Sarumaha, Y. A., & Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.
- Dermawan, H., Malik, R. F., Suyitno, M., Dewi, R. P., Solissa, E. M., Mamun, A. H., & Hita, I. A. (2023). Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca Pada Anak Sekolah Dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 311–328.
- Hamalik, O. (1990). *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsilo.
- Lumbantobin, W. L., Silvester, & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan. *Jurnal Sebatik*.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. A., Saputra, A. M., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk*, 732-741.
doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Munadah, & dkk. (2021). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo. *Jurnal Pendidikan*.
- Selameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.