

KEAKTIFAN SISWA DALAM PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS MODEL TGT

Encep Andriana¹, Siti Rokmanah², Patra Aghtiar Rakhman³, Annisa Rahma Septiani⁴
^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
 e-mail: ¹andriana1188@untirta.ac.id, ²sitirokmanah@untirta.ac.id,
³parakhman@untirta.ac.id, ⁴2227210026@untirta.ac.id

Abstract. Urgency of Education Elementary school is a student's first formal education, and the time their initial knowledge begins to be constructed. So that can be developed at the next level. This developing in elementary schools can be done with Mathematics Learning, because it can build cognitive abilities and improve students' reasoning abilities to be continu, starting from education in elementary schools. However, in reality the implementation is still less effective in improving students' cognitive and thinking abilities, this is caused by the lack of student activity in learning mathematics. Therefore, researchers conducted qualitative research on efforts to increase the activeness of class V students at SDN Secang Serang in learning mathematics. Based on data from interviews, classroom observations, documentation studies, validation by analyzing with reference to indicators of student activity, and writing it in a descriptive report, significant changes were identified before and after implementing learning with the snake game based on TGT model. This proves that learning mathematics using the snake and ladder game based on TGT model can increase student activity up to 85%. Therefore, it is important for teachers to develop the learning presented. It can attract students' interest learning and increase the learning effectiveness for students.

Keyword: Student Activeness, snake game, TGT

Abstrak. Melihat urgensi Pendidikan Sekolah dasar yang merupakan pendidikan formal pertama siswa, pada saat ini mulai dikonstruksi pengetahuan awal agar kemampuan berfikir siswa dapat dikembangkan pada jenjang selanjutnya. Pengembangan kemampuan berfikir siswa di sekolah dasar dapat dilakukan dengan Pembelajaran Matematika. Pembelajaran matematika dapat membangun kemampuan kognitif dan meningkatkan kemampuan penalaran siswa secara berkelanjutan dimulai dari pendidikan di sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran matematika masih kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan berfikir siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian, terhadap upaya dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN Secang Serang dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam mendeskripsikan data yang didapat. Data diambil dengan instrumen berupa wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kemudian dituliskan dalam laporan penelitian. Berdasarkan hal tersebut, dapat diidentifikasi perubahan sikap siswa yang signifikan pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran dengan permainan ular tangga berbasis model TGT. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran matematika dengan permainan ular tangga berbasis model TGT, mampu meningkatkan keaktifan siswa hingga 85%. Maka dari itu, pentingnya upaya guru untuk mengembangkan pembelajaran yang disajikan agar dapat menarik minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran pada siswa.

Kata Kunci: Keaktifan Siswa, Ular tangga, TGT

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan masa awal kemampuan kognitif anak dikembangkan dalam pendidikan Formal, dan sangat diperlukan bagi pembangunan konsep dasar anak dalam berfikir di masa perkembangan kognitif untuk masa depannya. Menurut teori kognitif Bruner, hal ini berkaitan erat dengan perkembangan dan fungsi otak serta sangat berpengaruh bagi perkembangan siswa pada aspek yang lainnya. Sehingga, menurut pendapat Hatip (2021:87) dari teori tersebut dapat memberikan dorongan kepada para pendidik dalam proses pendidikan agar pengembangan terhadap kemampuan berfikir siswa mendapatkan perhatian sebagai suatu hal yang penting didapatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dengan cara mementingkan partisipasi aktif pada setiap individu dan mengenali pada setiap individu terkait adanya perbedaan kemampuan bereksplorasi dan menemukan penemuan baru.

Maka dari itu, Proses tersebut bertahap dibangun dengan pemberian tugas-tugas kognitif dengan tingkat kesulitan yang semakin meningkat namun saling berkaitan. Seperti yang dikatakan Wardani (2021:41) Menurut hasil penelitiannya misalkan dalam kasus pembagian pada materi operasi hitung yang merupakan operasi dasar yang harus dikuasai karena operasi hitung pembagian ini akan selalu digunakan siswa dalam berbagai materi di pembelajaran matematika dari SD sampai tingkat perguruan tinggi. Selain itu, operasi dasar ini juga penting dikuasai oleh siswa sebagai syarat agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya tanpa

hambatan kesulitan belajar. Sebab, jika siswa tidak mampu menguasai operasi dasar ini, siswa akan kesulitan untuk memahami materi selanjutnya di jenjang yang lebih tinggi yang masih ada kaitannya dengan materi ini. Hal ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang dimiliki siswa ke tingkat yang lebih tinggi, siswa sekolah dasar dibimbing memahami konsep dengan tugas-tugas yang sesuai dengan masa perkembangannya. Sehingga tingkat pemahaman yang diperoleh dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa secara utuh, juga mampu membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikirnya agar dapat berkembang ke tahap yang lebih tinggi dengan baik dan efektif.

Dari pendapat di atas, maka dalam meningkatkan kemampuan berfikir siswa secara utuh dapat dilakukan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar yang sedari dulu menjadi pelajaran yang tetap ada hingga saat ini. Tingkat berfikir siswa dikembangkan pada kemampuan kognitifnya, yang dapat mempengaruhi pula perkembangan hasil belajar pada aspek lainnya. Pembelajaran matematika memiliki visi untuk dapat mengarahkan siswa kepada tuntutan masa depan, yaitu dalam memberikan kesempatan siswa untuk menumbuhkembangkan kemampuan menalar pada aspek kognitif siswa agar dapat berfikir logis, sistematis, kritis, kreatif dalam memecahkan masalah, cermat, memiliki rasa keindahan, rasa percaya diri, dan dapat mengembangkan sifat obyektif siswa. Dimana hal tersebut perlu dimiliki oleh setiap siswa untuk menghadapi masa depannya. (Sumarmo, 2010:3).

Hal ini diperkuat dengan kemampuan pembelajaran matematika yang dapat mendukung proses untuk membangun kemampuan kognitif secara utuh pada siswa, seperti yang dikatakan pendapat Mursalin (2016:250-258) bahwasanya pada setiap Proses pembelajaran matematika yang dibelajarkan di sekolah dasar, membelajarkan tentang berbagai konsep matematis dan berbagai materi dasar di pelajaran matematika. Sehingga dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pada pelajaran matematika di jenjang selanjutnya.

Dari ketiga pendapat di atas, membuktikan bahwa pembelajaran matematika sangat cocok untuk membangun pemahaman konseptual siswa secara bertahap. Dapat kita lihat juga, dari pembelajaran matematika yang dilaksanakan pada tiap jenjang pendidikan dibelajarkan secara bertingkat dan bertahap, sehingga hal ini membuktikan proses pembelajaran matematika dalam membangun penalaran siswa dapat terbangun kemampuan kognitif dengan pemahaman konseptual yang utuh dan bertahap, diikuti perkembangan pada aspek yang lainnya. Maka, efektivitas pembelajaran matematika berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa ke tingkat yang lebih tinggi.

Namun, pada kenyataannya masih banyak kendala bagi guru untuk menanamkan kemampuan penalaran matematis pada siswa. Pelajaran yang mempelajari ilmu abstrak ini, dianggap tidak penting bagi sebagian besar siswa. Padahal secara tidak langsung, implementasinya akan sangat bermanfaat untuk

dirinya dikemudian hari. Hal ini dikarenakan siswa kerap kali mengalami kesulitan belajar dalam pembelajaran matematika di kelas,

Berdasarkan hasil penelitian Rizqi, dkk (2023:481-488) disimpulkan Kesulitan siswa pada saat mempelajari pembagian dalam materi Operasi Hitung Matematika yang meliputi: kesulitan siswa dalam memahami suatu konsep tentang pembagian dalam materi operasi hitung matematika, kesulitan siswa pada saat melaksanakan prosedur (algoritma) dalam memecahkan soal pembagian dengan benar, kesulitan siswa untuk mengingat konsep dasar dalam kemampuan pembagian pada operasi hitung, kesulitan siswa dalam proses pada operasi pembagian bersusun dalam menempatkan nilai saat menghitung pembagian bersusun, dan kesulitan siswa dalam menuliskan susunan bilangan pembagi pada proses menghitung pembagian.

Hal tersebut kurang disadari oleh para siswa karena kurangnya pemahaman konsep matematika pada siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan belajar dalam mempelajari matematika. Seperti dalam materi pembagian Melalui hasil penelitian yang dilakukan Wardani, dkk (2021:52), dapat disimpulkan bahwasannya terdapat beberapa siswa di sekolah dasar yang masih kurang memahami konsep pembagian. Namun, tidak sedikit pula siswa yang sudah memahami konsep pembagian dan mampu melakukan operasi hitung pembagian. Walaupun pemahaman konsep pembagian yang diperoleh berbeda-beda, tidak selalu seperti yang sebenarnya yang mengartikan pembagian

sebagai pengurangan berulang. Meski begitu mereka tetap dapat mampu memperoleh suatu nilai akhir yang benar menurut perhitungan matematika, hal ini cenderung mengurangi motivasi belajar bagi siswa dalam pembelajaran di kelas.

Selain itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran juga kerap menjadi permasalahan yang terjadi dalam menghambat tercapainya tujuan pembelajaran matematika secara optimal, seperti pendapat Fauzi (2020:144) kesulitan yang kerap kali dialami siswa pada pelajaran matematika menyebabkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika cenderung menurun. Hal ini menyebabkan siswa menjadi malas dalam mengikuti dan memahami materi yang diberikan di setiap pembelajaran matematika, ditambah dengan alokasi waktu belajar matematika yang semakin terbagi dengan jam pelajaran lain, sehingga pembelajaran matematika cenderung kurang efektif bagi siswa. Hal ini tentu memberi dorongan pada guru untuk berupaya lebih agar terus mengulang materi tertentu dan memanfaatkan di setiap adanya kesempatan, baik itu dilakukan pada sebelum masuk kelas ataupun dilakukan pada saat pulang sekolah untuk mengatasi pula rendahnya prestasi siswa dalam pelajaran matematika.

Dapat disimpulkan dari ketiga pendapat diatas, bagi pendidikan di sekolah dasar pembelajaran matematika yang seharusnya mempelajari konsep dasar-dasar dari matematika untuk bekal pemahaman mereka di tingkat pendidikan selanjutnya. Ternyata masih banyak tantangan bagi guru untuk dapat menyampaikan pembelajaran

secara optimal dan efektif, untuk dapat membangun pemahaman matematis secara konseptual dan pemahaman yang utuh.

Maka dari itu guru perlu meningkatkan efektifitas pembelajaran di sekolah dasar, agar dapat mengatasi hal tersebut untuk selanjutnya ditumbuhkembangkan di tingkat pendidikan berikutnya. Untuk itu diperlukan keaktifan siswa dalam pembelajaran, agar pesan atau konteks pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut keaktifan siswa dapat diukur dengan hal berikut menurut pendapat Sudjana (2016, hlm. 61) menjelaskan lebih lanjut terkait indikator dari keaktifan belajar yaitu: siswa dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas belajarnya, siswa mau terlibat ikut serta dalam pemecahan masalah, siswa mau bertanya kepada siswa lain ataupun guru terkait hal yang tidak diketahuinya, siswa mau mencari berbagai informasi terkait penyelesaian masalah yang mereka hadapi, siswa mau melakukan diskusi bersama kelompok, siswa dapat menilai kemampuan dirinya, siswa mau berlatih untuk dapat memecahkan suatu masalah, dan siswa dapat menerapkan informasi yang diperoleh pada kehidupannya.

Selain itu juga, untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran terutama matematika. Guru dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa pada pembelajaran, sehingga siswa ikut serta secara aktif dalam rangkaian aktivitas belajar dalam pembelajaran. Salah satunya dapat dengan menerapkan model *Cooperative Learning*, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Menurut

Yunita & Trisiantari (2019) suatu pembelajaran yang disajikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) akan dapat membantu guru meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dengan meningkatkan interaksi dan menumbuhkan kerjasama yang baik di antara siswa dengan siswa ataupun diantara siswa dengan guru.

Adapun upaya lainnya, guru dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran terhadap keaktifan, minat, dan motivasi siswa melalui metode permainan. Seperti pendapat Zuhriyah (2020:28), bahwa prinsipnya karakteristik siswa sekolah dasar yang masih pada masa kanak-kanak cenderung masih dalam fase suka bermain. Maka dari itu, pembelajaran dengan metode permainan dapat digunakan sebagai suatu cara bagi guru untuk menyampaikan pelajaran yang menyenangkan, dengan menciptakan situasi kelas yang serius tetapi santai sehingga tidak terasa membosankan, namun juga tidak mengebaikan inti dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat itu. Oleh karena itu, ketika siswa jenuh dengan materi pelajaran yang di jelaskan atau ketika ketertarikan siswa untuk belajar dan mengikuti pembelajaran menurun, metode ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kembali rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Bermain yang bersifat edukatif, dapat membuat pembelajaran terlihat menjadi lebih menarik. salah satu contoh yang bisa digunakan adalah permainan ular tangga.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat menjadi evaluasi guru untuk mengembangkan

pembelajarannya agar efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran, agar dapat mendorong keberhasilan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran supaya pendidikan yang disajikan dapat mengkontruksi pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Maka dari itu, peneliti memilih penyelesaian permasalahan pada tingkat keaktifan siswa yang terjadi di SDN Secang Serang dengan menggunakan metode permainan ular tangga dan model kooperatif TGT. Hal ini dirasa tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas V dalam pembelajaran matematika di kelas.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Dimana Pendekatan kualitatif ini sangat relevan untuk meneliti fenomena di masyarakat salah satunya adalah pelaksanaan pembelajaran di sekolah, karena pengamatan yang dilakukan terarah secara holistiknya latar belakang dan individu kemudian memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan, bukan hanya berdasarkan pada variable atau hipotesis. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti akan dapat memperoleh informasi yang lebih detail mengenai kondisi yang sebenarnya pada penelitian yang dilakukan, situasi pada saat penelitian dilakukan, dan peristiwa yang terjadi pada saat penelitian dilakukan (Moleong, 2014:3).

Selanjutnya, topik penelitian yang diangkat sesuai dengan pendekatan yang akan

digunakan pada penelitian kali ini. Hal tersebut dilihat dari aspek latar penelitian, dimana peneliti mencoba untuk menguraikan seluruh keaktifan siswa dalam proses belajar yang ditunjukkan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan metode deskriptif, maka dari itu dalam pengumpulan datanya peneliti menggunakan data yang berupa kata-kata dan juga gambar. Sehingga pengkajian data yang dilakukan menggunakan data yang berasal dari hasil wawancara, catatan observasi di sekolah, dan dokumentasi atas segala hal yang berkaitan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada saat penelitian dilakukan.

Metode deskriptif ini juga mampu menunjukkan cara berfikir secara induktif, yang artinya peneliti dalam mengumpulkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan mengenai Keaktifan siswa dalam pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan upaya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN Secang Serang kemudian dikerucutkan pada suatu kesimpulan teori. Penelitian kualitatif deskriptif ini juga menunjukkan proses untuk menafsirkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi terkait keaktifan yang ditunjukkan siswa dalam pembelajaran matematika.

Dalam penelitian kualitatif sendiri, peneliti berperan sebagai instrumen atau alat penelitiannya. Peneliti menjadi human instrument yang akan mengoptimalkan seluruh alat indranya dalam proses penelitian untuk dapat memperoleh kemampuan yang baik dalam mencatat informasi, menanyakan

informasi, mendengarkan informasi dari narasumber, melihat dan menyimpulkan berbagai informasi yang dikumpulkan di lapangan pada saat penelitian dilakukan.

Peneliti juga berperan dalam menetapkan fokus penelitian yang akan digunakan, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data yang ada di lapangan, menilai kualitas data yang diperoleh, analisis data yang diperoleh, menafsirkan data yang diperoleh dan membuat kesimpulan atas temuannya untuk dijadikan data yang akan di olah dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti akan selalu tetap terlibat pada saat proses pengumpulan data yang rencananya akan dilaksanakan di SDN Secang Serang.

Dalam penelitian kualitatif segala sesuatu yang akan dicari dari obyek penelitian dapat dilakukan adanya perubahan atau disorientasi arah penelitian jika masalah, sumber data, dan hasil yang diharapkan semuanya belum jelas.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, antara lain:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengkaji teori yang relevan , selanjutnya menentukan masalah yang akan diangkat, dan menyiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data-data yang ada di lapangan nanti saat penelitian dilaksanakan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, penelitian tidak luput dari pengambilan data dari segala sesuatu fakta yang ditemukan di lapangan menggunakan dan menyesuaikan dengan instrumen

penelitian yang sudah dibuat.

3. Tahap Penulisan Laporan

Dan pada tahap ini, data diolah untuk selanjutnya dapat dideskripsikan dalam penulisan laporan untuk menjadi hasil dari penelitian yang dilakukan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VA dan VB SDN Secang Serang, pedoman Observasi untuk mencatat hasil dari pengamatan terhadap situasi kelas yang ditunjukkan, dan studi dokumentasi untuk memvalidasi data yang dicantumkan dalam hasil penelitian pada laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini, dapat membuktikan efektifitas pembelajaran dengan permainan Ular Tangga berbasis model TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN Secang Serang dalam pelajaran matematika. Dari keaktifan siswa dalam aktivitas pembelajaran matematika yang cenderung kurang, jika dipresentasikan hanya 10% dari 24 siswa. Ditunjukkan dengan sikap belajar siswa yang pasif, kurang memperhatikan, tidak adanya interaksi tanya jawab baik ketika guru bertanya pada siswa atau siswa yang mengajukan pertanyaan pada guru, dan tidak adanya sikap siswa melakukan suatu hal untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Hasil

Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menunjukkan peningkatan yang baik, dari pelaksanaan pembelajaran dengan permainan ular tangga berbasis model TGT

yang disajikan peneliti pada pembelajaran matematika. Terhitung keaktifan siswa mampu meningkat hingga 85% di kelas VA atau VB yang terdiri atas 30 siswa perkelas. Peningkatan siswa ditunjukkan dengan berubahnya sikap yang memenuhi kriteria indikator keaktifan siswa saat diajakannya kembali permasalahan dalam soal pembagian melalui permainan ular tangga dengan model TGT.

Jika dilihat dari sikap awal siswa saat hari pertama peneliti melakukan pengamatan di dalam kelas, tampak siswa memiliki keaktifan yang bisa dibilang cukup baik. Performa tersebut ditampilkan dalam pembelajaran mata pelajaran lain dengan menggunakan metode kuis yang di request oleh siswa, soal tes diajukan dengan tanya jawab ataupun teka teki seru. Permasalahan terlihat ketika peneliti mengajukan sebuah soal tentang pembagian, tidak ada respon yang ditunjukkan siswa dari permasalahan yang diberikan, baik mengajukan jawaban, berdiskusi, bertanya pada guru, ataupun kemauan untuk mencoba menyelesaikannya. Sehingga presentase keaktifan siswa hanya 10%, keaktifan yang ditunjukkan siswa, hanya 4 orang dari 30 siswa yang terlihat melakukan interaksi, dengan menebak jawaban, mau mencoba mengerjakan di papan tulis terkait cara, bertanya pada teman jawabannya, dan mencoba menghitung atau mencari jawaban di buku.

Dari kondisi ini memberi gambaran terhadap permasalahan penelitian, juga hipotesis atas solusi yang dapat diuji cobakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga dari hasil penelitian ini, peneliti

memutuskan untuk menyelesaikan permasalahan terkait kekurangaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menyajikan aktivitas pembelajaran sambil bermain permainan ular tangga berbasis model TGT. Serta dengan membuktikan hipotesa yang terdapat pada bagian pendahuluan yang berpacu pada indikator keaktifan siswa.

Permasalahan akan ketidakaktifan siswa itu muncul karena dari kondisi kelas yang diteliti sebelum diterapkannya metode TGT dengan permainan Ular Tangga ini, terjadi kecenderungan pada indikator yang tidak terpenuhi. masalah tersebut antara lain:

1. Partisipasi pasif dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Siswa tidak bertanya kepada siswa lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
3. Siswa tidak berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah.
4. Tidak dapat melatih diri siswa dalam memecahkan soal atau masalah.

Maka dari itu, dari indikator yang tidak terpenuhi dipertimbangkan cara untuk memunculkan indikator tersebut dalam pembelajaran matematika selanjutnya. Berangkat dari sikap anak yang menyukai permainan dan pada dasarnya anak senang bermain serta kurang menyukai pembelajaran yang monoton, maka peneliti menyajikan pembelajaran dengan permainan ular tangga, disertai dengan tugas yang harus diselesaikan. Ini akan menambah minat anak pada pembelajaran, sehingga menumbuhkan partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran,

kemudian memunculkan indikator untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sekaligus melatih diri siswa untuk memecahkan masalah.

Permainan yang dipilih adalah ular tangga dengan 40 blok, 3 tangga dan 5 ular yang dimainkan secara bergantian oleh 4 kelompok siswa yang beranggotakan 6-7 orang dalam 1 kelompok. Agar siswa dapat dengan mudah memahami cara bermainnya, sehingga tidak membingungkannya terkait langkah yang harus mereka lakukan dalam kegiatan pembelajaran itu. Kemudian persaingan tersebut dikebangkan untuk menjadi pertandingan antar kelompok siswa untuk terlebih dahulu mencapai *finish*, tak hanya itu setiap kelompok juga harus mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Dimana setiap pemberhentiannya harus menjawab soal pembagian terlebih dahulu untuk mendapat skor, kemudian skor itu dikumpulkan untuk memenangkan permainan tersebut.

Permainan ini dapat menumbuhkan motivasi kelompok yang selanjutnya membangun tujuan bersama, mendorong semangat siswa untuk mencapai tujuannya bersama-sama, menumbuhkan indikator agar dapat mendorong siswa untuk bertanya kepada siswa lain atau bertanya kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, mendorong siswa berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, mendorong siswa melaksanakan diskusi kelompok, dan mendorong kemauan siswa untuk mencoba menyelesaikan.

Selain itu, dar penelitian yang dilakukan mulai dari awal dimulainya permainan hingga

akhir permainan. Terlihat siswa dapat memunculkan indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut, antara lain:

1. Menciptakan partisipasi aktif siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, dilihat dari keikutsertaan siswa dalam kegiatan tersebut.
2. Menumbuhkan kemauan siswa untuk bertanya kepada siswa lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, tanya jawab siswa yang kurang menguasai pembagian dengan teman kelompoknya ketika turut ingin ikut serta dalam pemerolehan poin kelompoknya.
3. Motivasi untuk mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, siswa yang kurang maupun yang sudah menguasai konsep pembagian mencari validasi jawaban ataupun kesesuaian cara ketika ikut serta dalam pemerolehan poin kelompoknya.
4. Melaksanakan diskusi kelompok ketika antar anggota kelompok gotong royong dalam memecahkan soal pembagian yang didapat untuk mendapatkan poin.
5. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah, sehingga memfasilitasi siswa belajar dan berlatih menghitung pembagian dari soal yang diberikan.

Berdasarkan munculnya indikator keaktifan siswa tersebut, dan perkembangan dari sikap yang ditunjukkan oleh seluruh siswa baik di kelas VA atau VB. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika hingga 85% ,

ditunjukkan oleh 30 orang siswa di kelas tersebut dari yang sebelumnya hanya 4 orang siswa yang menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran matematika dan persaingan yang kompetitif antar kelompok.

Pembahasan

Keaktifan belajar berarti aktivitas ataupun kesibukan siswa dalam pembelajaran yang menunjang siswa dalam memperoleh keberhasilan mencapai hasil belajar dari pembelajaran yang diikuti (Ulun, 2013: 12). Maka keaktifan belajar itu merupakan suatu upaya sebagai sebuah kegiatan yang dijalani yang dilakukan oleh siswa pada usahanya mengembangkan potensi dirinya melalui serangkaian suatu proses dalam kegiatan belajar pada suatu pembelajaran, baik pembelajaran tersebut dilakukan secara tatap muka maupun dilakukan secara daring untuk membantu siswa dalam mencapai hasil belajarnya. (Prasetyo, A. D., 2021:1718).

Tolak ukur keberhasilan dari penelitian dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran ini dapat menggunakan indikator menurut Sudjana (2010:61), karena dengan indikator tersebut peneliti dapat mengetahui bagaimana siswa yang disebut aktif dalam pembelajaran dan siswa yang pasif dalam pembelajaran dari sikap yang ditunjukkan dalam pembelajaran dan kesesuaiannya indikator tersebut. Hal ini seperti yang dikatakan Prasetyo & Abduh (2021) dalam Puspita sari et al (2022), keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari performa partisipasi siswa yang ditunjukkan saat bertanya kepada guru atau kepada siswa lainnya, menjawab pertanyaan, dan

mengerjakan tugas-tugasnya pada saat pembelajaran berlangsung. Dimana sikap tersebut sesuai dengan indikator yang dikatakan Sudjana (2010:61).

Menurut pendapat Hamalik yang ditulis dalam Arsyad 2011, dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa, dapat membangkitkan motivasi dan juga rangsangan untuk mau berpartisipasi dalam kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi dalam siswa.

Media pembelajaran dapat menggunakan permainan papan, dengan metode dan tujuan pada permainan papan yang dikembangkan setiap digunakan menambah beragamnya macam dan bentuk permainan papan. Salah satu jenisnya adalah permainan Ular tangga, yang dimainkan mulai dari kalangan anak-anak hingga remaja. Permainan ini tidak hilang termakan zaman sehingga menjadi kelebihan bagi permainan ini untuk dapat digunakan sepanjang masa, hanya perlu dilakukan pengembangan fungsi dan tujuannya. Sehingga dapat menjadi permainan yang sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif. (Haqiqi, 2017:216). Permainan ini juga memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dalam menyajikan pembelajaran, sehingga baik untuk perkembangan sensorik, motorik, moral, sosial, emosional dan *problem solving* (Iva Rifa, 2012: 15).

Menurut pendapat Jannah (dalam Nafiah Nurul Ratnaningsih, 2014:61), permainan ular tangga tidak memiliki bentuk standar, sehingga sangat bebas dalam

menciptakan sendiri papan ular tangga dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Model pembelajaran TGT merupakan strategi untuk melaksanakan pembelajaran dengan menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda, dan di akhir pembelajaran guru mengadakan turnamen untuk bahan evaluasi guru dalam memastikan pemahaman siswa pada materi pelajaran (Solihah, 2016:47-48).

Menurut pendapat Sutirman, 2013 langkah-langkah model pembelajaran TGT ialah sebagai berikut:

a. Persentasi materi

Guru terlebih dahulu memberikan motivasi terhadap siswa, melakukan apersepsi serta menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran terlebih dahulu, agar memberi pemahaman dengan menyampaikan materi dengan baik sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai siswa. Baik secara langsung melalui ceramah, maupun dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual.

b. Pembentukan kelompok

Setelah materi disampaikan, selanjutnya guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok heterogen yang dengan prestasi belajar yang berbeda-beda, jenis kelamin yang beragam, keragaman suku dalam satu kelompok, maupun

keragaman dalam hal lainnya. kemudian, setiap kelompok diberi tugas untuk didiskusikan dan dikerjakan dalam kegiatan diskusi kelompok.

c. Game turnamen (permainan turnamen)

Selanjutnya mengadakan permainan turnamen antar kelompok yang bersifat akademik untuk mengukur tingkat penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan tersebut berupa semacam lomba Cerdas Cermat, antar kelompok. Soal diberikan oleh guru dalam bentuk pertanyaan lisan ataupun dalam bentuk kartu soal untuk selanjutnya dipilih secara acak oleh siswa.

d. Penghargaan kelompok

Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata dan menjadi skor kelompok. Kemudian dapat ditemukan tingkatan skor dari tiap kelompok, jika kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu akan memenangkan perlombaan dan mendapat penghargaan.

Hal ini yang kemudian diterapkan peneliti dalam melaksanakan model TGT dalam permainan ular tangga, beberapa dapat menjadi panduan namun sisanya dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhannya.

SIMPULAN (PENUTUP)

Maka dari itu, dari diperolehnya hasil peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika pada siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Terutama kemampuan berfikir dan penalaran yang dapat meningkatkan kemampuan pada

aspek lainnya. diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada kasus lainnya, untuk dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan terutama pendidikan sekolah dasar. Penelitian ini dapat membuktikan bahwa, keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan permainan Ular Tangga. Dari performa peningkatan signifikan yang ditunjukkan oleh siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran dan tidak memenuhi kriteria indikator keaktifan siswa. Yang kemudian dapat memunculkan indikator keaktifan siswa. Maka dapat disimpulkan, bahwa metode pembelajaran TGT dengan permainan Ular Tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika hingga 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fauzi, A., Sawitri, D., & Syahrir. 2020. *Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah: Mandala Education. 6(1) hal. 144.
- Haqiqi, A. (2017). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas Vii*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling 3(6) hal 216.

- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). *Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika*. Surabaya : Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 87.
- Iva, Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Mursalin. (2016). *Pembelajaran Geometri Bidang Datar di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget*. DIKMA (Jurnal Pendidikan Matematika), 4(2), 250–258.
- Ratnaningsih, N. N. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu 5(4).
- Rizqi A. Fajar., Adilla B. Luthfi., Sulistiyawati E., Taufiqurrohmah. (2023). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Dan Alternatif Pemecahannya*. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata. 4(1) hal. 481-488.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Rosdikarya.
- Sumarmo, Utari. (2010). *Berfikir dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada siswa*. Jurnal online Matematika : FMIPA, h.3.
- Ulun. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardani. A. Diyah., dkk. (2021). *Analisis Kesalahan Konsep Dalam Penyelesaian Soal Pembagian Siswa Sekolah Dasar*. Leibniz: Jurnal Matematika. 1(2) hal. 52.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia, 1(2), 96.
- Zuhriyah, Amifatuz. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(2) hal. 28.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3), 3251–326