

PENGIMPLEMENTASIAN MEDIA UTANG TIKA UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK

Andi Alim Syahri¹, Khairunnisa Abdullah^{2*}, Irmawati Indah³, Nur Inzani⁴, Nur Ishlah A.R⁵, Novi Safitri N.N⁶, Muftihaturrahmah⁷, Nur Wahidah⁸, Agus Yulianti⁹, Sulfikar Asdi¹⁰

^{1*,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

andialims@unismuh.ac.id¹

khairunnisaabdullah45@gmail.com^{2*}

irmawatiindah2109@gmail.com³

inzaninur312@gmail.com⁴

nurishlahar9@gmail.com⁵

novisnn2801@gmail.com⁶

mufthy.92@gmail.com⁷

wahidahnur055@gmail.com⁸

agusyulianti1799@gmail.com⁹

sulfikarasdi68@gmail.com¹⁰

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII.K di SMP Negeri 3 Sungguminasa dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif bernama "Utang Tika" (Ular Tangga Matematika). Latar belakang pelaksanaan kegiatan ini adalah rendahnya semangat belajar siswa terhadap matematika, yang kerap dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Media pembelajaran ini menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, di mana setiap langkah dalam permainan mengharuskan siswa menyelesaikan soal matematika. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan tiga tahapan utama: sosialisasi, pelaksanaan permainan, dan evaluasi. Pada tahap sosialisasi, sebanyak 33 siswa mendapatkan penjelasan tentang cara bermain Utang Tika. Selanjutnya, 32 siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan ini pada tahap pelaksanaan. Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa. Evaluasi dilakukan menggunakan angket untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar matematika setelah menggunakan media ini. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, serta mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Matematika, Media Pembelajaran Inovatif, Utang Tika

Pendahuluan

Perkembangan zaman di abad ke-21 menuntut guru untuk terus menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan perubahan yang terjadi di berbagai aspek pendidikan. Sebagaimana dikemukakan oleh Rahayu et al. (2022), guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan keterampilan pembelajaran yang relevan agar dapat mengikuti arus perubahan, termasuk perubahan kurikulum. Dalam konteks ini, efektivitas kurikulum menjadi semakin penting, terutama dalam menghadapi kondisi khusus yang memerlukan desain dan strategi pembelajaran yang lebih

komprehensif (Sapitri, 2022). Namun, meskipun sudah banyak upaya dilakukan, permasalahan dalam proses pembelajaran masih sering ditemukan di sejumlah sekolah.

Salah satu tantangan signifikan yang dihadapi adalah menurunnya semangat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Sebagai contoh, hasil observasi di SMP Negeri 3 Sungguminasa, Kabupaten Gowa, menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di kelas masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah. Pendekatan ini sering kali membuat peserta didik menganggap matematika sebagai beban karena sifat materinya yang memuat banyak perhitungan dan konsep yang dianggap rumit. Selain itu, kurangnya penjelasan yang relevan mengenai keterkaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari semakin memperburuk situasi. Akibatnya, banyak peserta didik kehilangan semangat dalam mempelajari mata pelajaran ini (Wahyunda et al., 2023).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, guru harus mampu mencari inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2012), pembelajaran idealnya bersifat kontekstual, yang berarti materi harus disampaikan sedemikian rupa sehingga relevan dengan pengalaman dan kehidupan peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah merancang media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi sekaligus memfasilitasi evaluasi dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan media yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian peserta didik, mengurangi kejenuhan, dan menumbuhkan semangat belajar mereka.

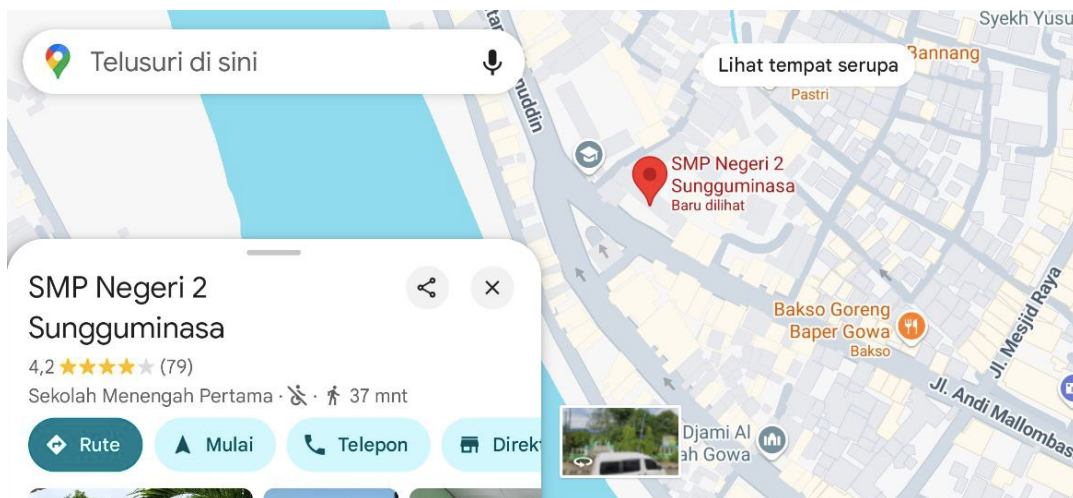
Sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran, tim kami melalui tugas Proyek Kepemimpinan PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2024 di Universitas Muhammadiyah Makassar merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dinamakan "Ular Tangga Matematika" atau disingkat "Utang Tika." Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk mata pelajaran matematika dengan tujuan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Pendekatan berbasis permainan ini didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Sebagaimana disampaikan oleh Supriadi et al. (2020), permainan dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, mengembangkan kemampuan kognitif, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Dalam konteks "Utang Tika," media ini dirancang untuk menggabungkan elemen permainan tradisional ular tangga dengan soal-soal matematika yang disesuaikan dengan kurikulum. Setiap kotak pada papan permainan mengandung pertanyaan atau tantangan matematika yang harus diselesaikan oleh peserta didik sebelum mereka dapat melanjutkan permainan.

Penerapan media pembelajaran ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, kami melakukan analisis kebutuhan untuk memahami tantangan utama yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil analisis ini, kami merancang prototipe "Utang Tika" yang mengintegrasikan konsep-konsep matematika dasar seperti operasi bilangan, geometri, dan pecahan. Selanjutnya, kami mengadakan uji coba di kelas untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran ini dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan "Utang Tika" menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang termotivasi mulai menunjukkan peningkatan partisipasi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, mereka juga merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika karena pendekatan permainan membuat proses belajar terasa lebih ringan dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Saputri et al. (2019), yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar hingga 30% dibandingkan metode konvensional.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sungguminasa pada bulan Agustus 2024. Proses kegiatan dimulai dengan tahap sosialisasi yang berlangsung pada tanggal 15 Agustus 2024 di kelas VII.K, diikuti oleh 33 siswa serta beberapa guru matematika. Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan pada 22 Agustus 2024, melibatkan 32 siswa yang dibagi ke dalam 6 kelompok. Setiap kelompok memainkan permainan Utang Tika dengan menggunakan dadu serta menyelesaikan soal matematika pada setiap langkah permainan. Tahap evaluasi dilakukan pada 29 Agustus 2024 melalui kegiatan refleksi yang melibatkan pembagian angket kepuasan kepada siswa. Indikator keberhasilan kegiatan ini diukur berdasarkan peningkatan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari partisipasi aktif dalam permainan dan hasil angket yang menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap metode pembelajaran tersebut.

Kegiatan ini terdiri dari tiga tahap utama. Tahap pertama adalah Sosialisasi, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai aturan permainan dan mekanisme Utang Tika. Pada tahap ini, dilakukan simulasi dan penjelasan tentang tujuan serta konsep matematika yang akan digunakan dalam permainan, sehingga siswa siap untuk berpartisipasi secara aktif. Tahap kedua adalah Pelaksanaan, di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk memainkan Utang Tika. Dalam kelompok, siswa diajak bekerja sama untuk menyelesaikan soal-soal matematika yang terdapat dalam permainan, dengan harapan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka. Tahap terakhir adalah Evaluasi dan Refleksi, di mana keberhasilan kegiatan dievaluasi melalui umpan balik yang diberikan siswa melalui angket. Pada tahap ini, siswa memberikan pendapat mengenai pengalaman mereka selama mengikuti permainan, yang kemudian digunakan untuk mengukur apakah tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan semangat belajar matematika, telah tercapai dengan baik.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Para siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, terutama karena permainan Utang Tika berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan data angket yang dibagikan kepada 33 siswa, sebanyak 85% di antaranya menyatakan bahwa permainan ini membantu mereka lebih mudah memahami konsep matematika, khususnya pada materi bilangan bulat. Keberhasilan media pembelajaran ini juga tercermin dari tingginya tingkat partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Selain itu, hasil tes evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep yang dipelajari. Permainan Utang Tika tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga

memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kerja sama dalam kelompok. Selama permainan, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menyelesaikan soal matematika, dan memecahkan masalah secara mandiri.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Dengan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih percaya diri dalam memahami materi yang dianggap sulit. Permainan ini juga mendorong interaksi sosial yang positif di antara siswa, sehingga mereka dapat belajar saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media permainan, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar-mengajar. Permainan Utang Tika layak untuk terus dikembangkan dan diterapkan di berbagai konteks pembelajaran lainnya, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa.

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Utang Tika efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VII.K SMP Negeri 3 Sungguminasa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar efisiensi waktu permainan dapat lebih diperhatikan. Selain itu, media ini juga berpotensi untuk diterapkan pada mata pelajaran lain, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa. Guru diharapkan terus berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih efektif.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah serta seluruh staf di SMP Negeri 3 Sungguminasa, Kabupaten Gowa, yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Bantuan dan kerja sama yang diberikan selama kegiatan berlangsung sangat membantu kami dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan. Kami juga menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama proses pelaksanaan kegiatan hingga penyusunan artikel ini. Dengan dukungan dan kontribusi dari semua pihak, kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan artikel ini dapat terselesaikan dengan maksimal. Semoga hasil dari kegiatan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Referensi

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2012). Panduan Pembelajaran Kontekstual.
- Pratiwi, S. M., Nugraha, A., & Kusuma, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 13(3), 157-165.
- Rahayu, S., et al. (2022). Pengembangan Keterampilan Pembelajaran Guru dalam Menghadapi Perubahan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 25(2), 45-56.
- Rohman, A., Sulastri, E., & Nugroho, A. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 103-110.
- Sapitri, F. (2022). Efektivitas Kurikulum dalam Pembelajaran Matematika di Era Perubahan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 30(1), 121-133.

- Saputri, N., et al. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(4), 66-74.
- Suharto, A., Rahmawati, E., & Permadi, D. (2018). Pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 77-88.
- Supriadi, D., et al. (2020). Potensi Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(3), 78-89.
- Wahyunda, A., et al. (2023). Tantangan Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 3 Sungguminasa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 18(2), 105-112.
- Yuliana, N., & Santoso, R. (2019). Inovasi pembelajaran matematika berbasis permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 45-52.