



# PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR TEMATIK MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV

Dewi Sekar Langit<sup>1</sup>, Slameto<sup>2</sup>, Eunice Widyanti Setyaningtyas<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UKSW Salatiga, [292014034@student.uksw.edu](mailto:292014034@student.uksw.edu)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UKSW Salatiga, [slameto@staff.uksw.edu](mailto:slameto@staff.uksw.edu)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UKSW Salatiga, [Eunice.widyanti@gmail.com](mailto:Eunice.widyanti@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 25-03-2018

Disetujui: 06-04-2018

### Kata Kunci:

Motivasi  
Hasil Belajar  
Model Pembelajaran  
PBL berbantuan  
Permainan Ular Tangga

## ABSTRAK

**Abstrak:** Keterbatasan metode, media dan komunikasi guru pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV menjadi latar belakang dilakukannya PTK ini. Keterbatasan tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa 66,67% rendah dan hasil belajar 58,33 % belum tuntas. Jurnal ini menjawab rumusan masalah apa dan bagaimana metode *Problem Based Learning* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini ialah, pada kondisi awal siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi hanya 33%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 54,17% dan semakin meningkat di siklus II menjadi 83,33%. Kuncinya terletak pada belajar sambil bermain berhasil menguatkan motivasi belajar.

**Abstract:** *Limitations of methods, media and teacher communication on the learning of grade IV Mathematics students to the background of this PTK. These limitations have an impact on the motivation of learning 66.67% students low and 58.33% learning outcomes have not been completed. This journal answers the formulation of what problems and how the Problem Based Learning method-aided game of snakes ladder can improve motivation and student learning outcomes. The result of this research is, in the initial condition of students who have high learning motivation only 33%, then in the first cycle increased to 54.17% and increased in cycle II to 83.33%. The key lies in learning while playing successfully strengthens the motivation to learn.*

## A. LATAR BELAKANG

Metode mengajar yang bervariasi dan menarik dapat menumbuhkembangkan motivasi dan hasil belajar siswa serta dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menumbuhkan motivasi anak didik, dibutuhkan teknik penyampaian informasi yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar (Yamin, 2009:174).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 November 2017, didapat hasil bahwa guru belum sepenuhnya memberikan materi pelajaran dengan menerapkan metode yang bervariasi. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah karena metode tersebut merupakan metode yang “familiar” dan “praktis” serta masih digunakan oleh kebanyakan guru untuk mengajar. Selain itu, tidak digunakannya media sebagai alat bantu belajar juga tidak digunakan. Pada intinya, penulis mengamati bahwa komunikasi hanya berjalan satu arah

dengan guru berada di depan kelas dan anak-anak hanya duduk diam, mendengarkan guru memberikan penjelasan, membaca materi, dan pembelajaran tersentral kepada guru.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, penulis berinisiatif melakukan pengamatan lebih lanjut pada tanggal 20 November 2017 dengan meminta data hasil belajar siswa. Selain itu, karena pada hari sebelumnya para siswa tampak tidak bersemangat dalam belajar, penulis memberikan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar siswa, masih menjumpai beberapa pencapaian yang kurang memuaskan. Pencapaian tersebut hasil belajar siswa yang masih rendah. Sebanyak 14 siswa atau 58,33% dari jumlah siswa dinyatakan tidak tuntas atau nilainya tidak memenuhi KKM. Sedangkan, siswa yang dinyatakan tuntas hanya sebanyak 10 siswa atau 41,67%. Artinya, presentase siswa yang tidak tuntas belajarnya lebih banyak jika dibandingkan dengan siswa yang telah tuntas belajarnya atau memenuhi KKM.

Kemudian, pada hari selanjutnya yaitu pada tanggal 21 November 2017 peneliti kembali datang ke

SDN untuk memberikan angket guna mengukur motivasi belajar siswa. Hasil yang didapat yaitu 16 siswa atau 67% mendapat predikat motivasi belajar dengan kategori rendah. Kemudian, 8 siswa atau 33% mendapat predikat motivasi belajar yang masuk dalam kategori tinggi.

Pada pendalaman studi awal nampak bahwa angket motivasi belajar menyatakan, 16 siswa atau 67% mendapat predikat motivasi belajar dengan kategori rendah. Kemudian, 8 siswa atau 33% mendapat predikat motivasi belajar yang masuk dalam kategori tinggi. Berbekal data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV masih didominasi oleh siswa dengan motivasi belajar yang rendah. Hal tersebut ditandai dengan besarnya presentase siswa dengan motivasi belajar yang masuk dalam kategori rendah lebih besar jika dibandingkan dengan siswa dengan motivasi belajar tinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar tematik siswa kelas IV?
2. Apakah melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar tematik siswa kelas IV?

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau yang sering kali disingkat dengan PTK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research*, yaitu satu *Action Research* yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan secara kolaboratif, yaitu dengan melakukan kolaborasi kerjasama antara guru kelas dengan peneliti. Penelitian dilakukan pada sejumlah 24 siswa Kelas IV di salah satu SDN yang ada di daerah Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan.

### 1. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini tergolong menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### a. Variabel bebas (x)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi pengaruh atau sebab berubahnya variabel terikat. Adapun variabel bebas mempunyai sifat dapat berdiri sendiri atau Independent. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga.

#### b. Variabel terikat (y)

Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat dari pengaruh yang diberikan oleh variabel

bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas IV.

Sedangkan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga ialah model pembelajaran dimana guru menyajikan masalah kepada siswa dan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang akan dipilih. Kemudian, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok belajar untuk bermain ular tangga dimana setiap kotaknya berisi tugas atau soal yang kemudian dalam semua rangkaian kegiatan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga ini akan diukur dengan menggunakan lembar observasi.
- b. Motivasi belajar ialah dorongan dalam diri siswa untuk belajar baik itu dari dalam maupun luar yang dapat diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar.

Dalam mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan dua teknik yang meliputi observasi, tes dan angket.

#### a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengukur aktivitas guru dan siswa selama melaksanakan pembelajaran dengan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga. Dalam kegiatan ini, guru kelas IV akan berperan sebagai observer atau pengamat. Sedangkan peneliti akan bertindak sebagai pengajar atau praktikan yang bertugas mengajarkan materi pelajaran kepada siswa.

#### b. Angket

Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengukur motivasi belajar siswa. Maka dari, peneliti menggunakan teknik angket untuk mendapatkan data dari subjek penelitian tentang kecenderungan motivasi belajar siswa setelah adanya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga.

## 2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian tindakan kelas dirumuskan sebagai di bawah ini:

- a. Diduga langkah-langkah model yang terdapat dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga mampu membuat siswa lebih aktif dan senang karena adanya suasana bermain sambil belajar sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar tematik siswa kelas IV.
- b. Diduga motivasi belajar siswa kelas IV akan meningkat jika model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga diterapkan dengan ciri-ciri senang terhadap pelajaran, mempunyai kemauan keras untuk belajar,

mempunyai perhatian pada saat belajar dan ketekunan dalam belajar.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal, permasalahan yang diidentifikasi pada intinya ialah dalam proses pembelajaran komunikasi hanya berjalan satu arah dengan guru berada di depan kelas dan anak-anak hanya duduk diam, mendengarkan guru memberikan penjelasan, membaca materi, dan pembelajaran tersentral kepada guru. Dampaknya motivasi belajar siswa dominan rendah sebagaimana tersaji pada tabel di bawah.

TABEL 1  
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV  
PADA KONDISI AWAL

Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase
> 55,25 – 68,00	Sangat Tinggi		
> 42,50 – 55,25	Tinggi	8	33,33%
> 29,75 – 42,50	Rendah	16	66,67 %
= 17,00 – 29,75	Sangat Rendah		
Total		24	100%
Rata-Rata		40,46	
Kategori		R	

Sedangkan bukti rendahnya hasil belajar kognitif siswa untuk mata pelajaran matematika pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABEL 2  
HASIL BELAJAR KONDISI AWAL SISWA KELAS IV  
PADA RANAH KOGNITIF

KKM Matematika	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
$\geq 63$	Tuntas	10	41,67%
< 63	Tidak Tuntas	14	58,33%
Total		24	100%
Rata-Rata		58,13	
Nilai Tertinggi		80,00	
Nilai Terendah		15,00	

Dalam melakukan penelitian pada kondisi awal, penulis juga menemukan fakta rendahnya hasil belajar afektif siswa kelas IV. Untuk mendapat data hasil belajar afektif siswa, penulis meminta daftar nilai melalui wali kelas IV. Hasilnya terlihat pada tabel 3.

Tabel 3  
HASIL BELAJAR KONDISI AWAL SISWA KELAS IV  
PADA RANAH AFEKTIF

Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
Tuntas	9	37,50%
Tidak Tuntas	15	62,50%
Total	24	100%

Selain mendapat hasil belajar kognitif dan afektif, penulis juga mendapat hasil belajar psikomotorik. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABEL 4  
HASIL BELAJAR KONDISI AWAL SISWA KELAS IV  
PADA RANAH PSIKOMOTORIK

Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
Tuntas	8	33,33%
Tidak Tuntas	16	66,67%
Total	24	100%

#### b. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan kedua atau terakhir akan dilakukan pengukuran terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan angket motivasi belajar. Kompetensi dasar pada siklus I ini adalah 3.9 memahami luas segitiga, persegi panjang, dan persegi yang akan diajarkan dengan menerapkan model PBL berbantuan permainan ular tangga.

#### c. Pertemuan Pertama Siklus I

##### 1) Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama siklus I ini mencakup beberapa hal, diantaranya membuat beberapa instrumen atau alat ukur yang dibutuhkan selama penelitian tindakan kelas berlangsung. Kegiatan tersebut meliputi:

- Membuat RPP dengan langkah-langkah model PBL berbantuan permainan ular tangga. Adapun siklus I dirancang untuk Kompetensi Dasar 3.9 yaitu memahami luas segitiga, persegi panjang, dan persegi.
- Merumuskan indikator pembelajaran yang akan disampaikan. Pertemuan pertama siklus I ini indikator pembelajaran yang digunakan ialah Siswa dapat menjelaskan rumus keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta Siswa dapat menghitung keliling dan luas persegi.
- Membuat lembar observasi yang nantinya untuk mengukur aktivitas siswa dan guru.
- Berdiskusi dengan guru kelas yang nantinya akan berperan sebagai guru kolaborator untuk menentukan hari dan jam pelaksanaan tindakan.
- Menyiapkan kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa maupun guru dalam menerapkan model PBL berbantuan permainan ular tangga.

##### 2) Pelaksanaan (*Action*)

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas, diperoleh kesepakatan bahwa pertemuan pertama siklus I akan dilaksanakan pada hari

Rabu, 21 Maret 2018 pada jam pertama. Pertemuan pertama siklus I dihadiri oleh beberapa pihak yang berkepentingan dalam penelitian ini yaitu peneliti, guru kelas, dan siswa kelas IV. Adapun tugas dari beberapa komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti, bertugas sebagai pengajar yang nantinya akan menyampaikan materi pelajaran dengan menerapkan model PBL berbantuan permainan ular tangga.
- b) Guru kelas, berperan sebagai observer yang bertugas mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun observer juga dibantu oleh instrumen yang telah dibuat sebelumnya agar apa yang diukur sesuai dengan apa yang dibidik oleh peneliti.
- c) Siswa, bertugas mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan menerapkan model PBL berbantuan permainan ular tangga.

Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dibagi menjadi 3 kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam setiap kegiatan peneliti menambahkan sintak PBL agar implementasi berjalan sesuai secara sistematis. Pada pertemuan pertama siklus I ini, peneliti tiba di lokasi penelitian pukul 06.00 WIB. Hal ini dilakukan untuk melakukan beberapa persiapan diantaranya menyiapkan bahan ajar, RPP, lembar observasi, permainan ular tangga yang sudah dilengkapi dengan kartu soal-soal didalamnya, alat tulis, dan menyiapkan ruang kelas. Peneliti mendesain ruang kelas bersama guru kelas yang nantinya akan bertugas sebagai observer. Hal ini dilakukan untuk mencari tata ruang yang mempermudah observer dalam menjalankan tugasnya.

Setelah semuanya dirasa siap, penulis melihat jam sudah pukul 07.00 WIB. Artinya, kegiatan belajar mengajar akan segera dimulai. Seperti pada kegiatan belajar mengajar sehari-hari para siswa melaksanakan apel pagi di depan kelas. Apel tersebut digunakan para guru untuk memeriksa kerapian siswa. Setelah melaksanakan apel pagi, para siswa masuk ke dalam ruang kelas untuk selanjutnya melaksanakan do'a bersama. Pada situasi tersebut, peneliti duduk di kursi paling belakang dan memperhatikan siswa berdo'a. Selesai berdo'a, guru kelas meminta penulis untuk berdiri di hadapan para siswa untuk memperkenalkan diri. Nampak sebagian dari para siswa cukup antusias memperhatikan penulis memperkenalkan diri. Selain memperkenalkan diri, penulis juga tidak lupa

untuk menyampaikan mengapa peneliti hadir pada kegiatan belajar siswa kelas IV. Penulis menjelaskan kepada para siswa bahwa untuk sementara waktu, peneliti akan menggantikan guru kelas dan guru kelas mereka akan tetap mengawasi jalannya proses pembelajaran. Sampai pada tahap ini penulis juga mengamati beberapa fenomena adanya siswa yang asik bermain sendiri, berjalan-jalan, tidak memperhatikan, ada yang terlihat bosan dan tidak banyak yang memperhatikan.

Sesi perkenalan pun berakhir, pada hari itu penulis langsung memainkan peran sebagai guru yang bertugas menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa. Kegiatan belajar mengajar dibagi menjadi 3 yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada tahap ini, guru telah memasuki kegiatan penelitian dan melaksanakan sintak yang terdapat pada PBL yaitu *Orient student's to the problem*. Kegiatan pendahuluan diawali dengan melakukan absensi siswa. Pada pertemuan pertama siklus I ini semua siswa dapat hadir mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selesai melakukan absensi, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan akan menerapkan model PBL berbantuan permainan ular tangga untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika mendengar guru mengucapkan kata "permainan" seketika para siswa yang tadinya asik bermain sendiri, bosan, dan mengantuk berubah menjadi memperhatikan guru. Hal ini berarti bahwa mereka cukup antusias dengan rangsangan bahwa guru akan menerapkan suasana "belajar sambil bermain". Namun, tidak lupa guru juga memberikan apersepsi sekaligus "mengorientasikan siswa kepada masalah" hal tersebut sesuai dengan sintak PBL nomor 1. Apersepsi dilakukan dengan menanyakan "Anak-anak, berapa luas ruang kelas empat?" namun para siswa kembali terdiam seolah-olah mereka kembali malas untuk berpikir. Tidak kehabisan akal, guru kembali membangkitkan gairah siswa untuk belajar dengan memberikan motivasi kepada para siswa.

Memasuki kegiatan inti, penulis sudah sampai pada sintak PBL yang kedua yaitu *Organize student's for study* yang artinya, mengorganisasikan siswa untuk belajar. Kegiatan ini dibagi menjadi 3 yang meliputi eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi, guru mengeksplor pengetahuan para siswa tentang luas bangun datar dan guru memberikan sedikit permasalahan yang berhubungan dengan luas bangun datar. Dalam kegiatan ini, guru

memberikan tantangan kepada para siswa untuk mengerjakan soal yang ditulis di papan tulis. Namun, dari 24 siswa tidak ada satupun siswa yang mau maju untuk mengerjakan soal yang ada di papan tulis. Akhirnya, guru mengambil keputusan untuk membimbing para siswa secara perlahan untuk mengerjakannya secara bersama-sama.

Memasuki tahapan elaborasi, kegiatan belajar telah masuk pada sintak PBL yang ketiga yaitu *Assist independent and group investigations* yaitu membantu investigasi secara mandiri dan kelompok. Pada tahap ini, guru membagi siswa dalam kelas menjadi kelompok yang beranggotakan 4-5 anak. Pada saat pembagian kelompok, para siswa diminta untuk berhitung dari 1 sampai dan dihitung mulai meja depan paling kiri menuju kanan. Pada pertemuan pertama siklus I ini, penulis merasa agak kesulitan mengatur siswa untuk tetap tenang karena pada saat itu mereka sedikit susah untuk diatur. Setelah kelompok terbentuk dan para siswa duduk dengan masing-masing anggota kelompok, guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain ular tangga. Namun demikian guru juga menjelaskan beberapa persyaratan dalam bermain, diantaranya 1) dilarang merusak permainan ular tangga; 2) boleh bermain asal mau menjawab soal yang terdapat pada setiap kotak di petak ular tangga. Para siswa pun cukup antusias dengan model pembelajaran baru ini, dari wajah mereka penulis dapat menyimpulkan bahwa rangsangan yang dihadirkan penulis sudah mulai tampak. Setelah selesai membagikan permainan ular tangga beserta kartu soal, guru juga harus menyampaikan peraturan ular tangga dan mengharuskan setiap kelompok harus taat pada peraturan yang dibuat oleh guru dan yang paling pertama mencapai garis finish akan mendapat hadiah dari Ibu guru.

Setelah sesi bermain ular tangga selesai, guru meminta para siswa dalam kelompok untuk melakukan presentasi di depan kelas. Sampai pada tahap presentasi ini guru telah memasuki langkah ke empat dalam PBL *Develop and present artifacts and exhibit* yaitu mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit. Pada saat diminta melakukan presentasi, para siswa terlihat ketakutan dan kurang percaya diri. Namun berkat dorongan dan ketelatenan guru, para siswa mau untuk bergantian melakukan presentasi. Adapun guru juga menyampaikan kepada mereka yang tidak melakukan presentasi untuk tetap memperhatikan kelompok yang melakukan presentasi bila perlu memberikan tanggapan.

Kegiatan terakhir dalam pembelajaran ialah kegiatan penutup. Pada kegiatan ini guru telah memasuki langkah kelima dalam PBL yaitu *Analyze and evaluate the problem solving process* yang artinya Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Bersama para siswa, guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan untuk mendapat feedback dari siswa mengenai proses pembelajaran pada hari itu. Untuk mengakhiri kegiatan belajar mengajar pada hari itu, guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pertemuan esok hari dan pembelajaran pun ditutup dengan doa bersama.

### 3) Observasi (*Observation*)

Observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap suatu peristiwa atau fakta yang terjadi. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap aktivitas guru maupun siswa dalam menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga.

Tujuan dari observasi dari penelitian ini ialah untuk mendapatkan 2 (dua) data. Data tersebut meliputi aktivitas guru dan siswa. Untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa, observer menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Pada pertemuan pertama siklus I ini, aktivitas guru masuk pada kategori rendah. Berdasarkan hasil observasi, secara menyeluruh sebenarnya sudah baik namun masih ada beberapa kegiatan dimana guru belum melaksanakannya dengan baik. Misalnya pada tahap *Orient student's to the problem*. Guru tidak melakukan kegiatan motivasi siswa dan langsung mengorientasikan siswa kepada permasalahan dengan terburu-buru dan menyebabkan para siswa menjadi kebingungan. Selanjutnya pada tahap *Organize student's for study*, guru kurang jelas dalam meminta siswa untuk memainkan permainan ular tangga. Adapun dalam tahap *Assist independent and group investigations*, pada saat para siswa bermain permainan ular tangga, guru hanya berkeliling dan tidak melakukan pengawasan dan bimbingan kepada para siswa. Sehingga dalam bermain ular tangga, para siswa belum bisa merasakan suasana bermain sambil belajar melainkan mereka hanya bermain. Namun demikian pada fase *Develop and present artifacts and exhibit*, guru melaksanakannya dengan cukup baik. Seperti halnya dalam memberikan dorongan kepada kelompok yang merasa ketakutan pada saat diminta melakukan presentasi. Fase selanjutnya *Analyze and evaluate the problem solving process*, dalam

memberikan penguatan materi kepada siswa guru masih terlihat terburu-buru sehingga apa yang disampaikan kurang sempurna.

Sama halnya dengan aktivitas guru, aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I ini mendapat predikat sangat rendah karena siswa. Pada pertemuan pertama ini, para siswa lebih cenderung susah untuk diatur dan tidak mau memperhatikan guru. Sebagai contoh pada tahap pertama PBL (*Orient student's to the problem*), pada saat guru melakukan absensi ada siswa yang tidak mengangkat tangan ketika namanya dipanggil. Pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran mereka asik mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan ada yang bermain dengan melempar kertas ke teman yang lain.

Pada tahap *Organize student's for study*, siswa juga belum terlihat aktif dalam memainkan ular tangga. Selanjutnya untuk fase ketiga yaitu *Assist independent and group investigations*, dalam berdiskusi dan bekerjasama para siswa juga masih kurang aktif dan pada saat mereka bermain ular tangga, tanpa diketahui guru ada yang tidak mau menjawab soal yang terdapat pada petak ular tangga itu.

#### 4) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan kegiatan meninjau ulang setelah implementasi model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga berlangsung. Dari kegiatan ini, akan diperoleh beberapa informasi kekurangan maupun kelebihan dari jalannya proses pembelajaran. Dalam melakukan refleksi, penulis bersama guru kelas berdiskusi mengenai jalannya pembelajaran dengan model PBL berbantuan permainan ular tangga. Dari diskusi tersebut, diperoleh informasi sebagai berikut:

- Kekurangan dari guru:
  - a) Guru masih terlalu terburu-buru dalam memberikan motivasi kepada siswa.
  - b) Guru terlalu cepat dalam mengorientasikan masalah kepada siswa.
  - c) Guru belum memerintahkan siswa untuk melakukan diskusi secara intens.
  - d) Guru belum berkeliling untuk melakukan pengawasan dan bimbingan kepada siswa
  - e) Guru belum melakukan penguatan materi kepada siswa

Untuk memperbaiki beberapa kekurangan tersebut, peneliti dan guru kolaborator berdiskusi dan diperoleh solusi sebagai berikut:

- a) Agar tidak terburu-buru dalam memotivasi, waktu yang digunakan untuk

melakukan absensi lebih dipercepat dan tidak bertele-tele.

- b) Agar waktu yang digunakan untuk mengorientasikan masalah kepada siswa, guru memberikan saran untuk menyingkat waktu yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tanpa menghilangkan substansi dari isi tujuan pembelajaran tersebut.
- c) Agar tidak lupa dalam memberikan intruksi kepada siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama dalam kelompok, guru memasang timer 10 menit sekali sebagai pengingat untuk memberikan intruksi kepada siswa untuk tetap berdiskusi dan bekerjasama pada saat sesi diskusi dilaksanakan.
- d) Agar dapat melakukan bimbingan kepada para siswa, guru dan guru kolaborator menemukan solusi dengan cara bertanya kepada siswa apakah ada yang memerlukan bimbingan dari guru.
- e) Agar lebih lengkap dalam memberikan penguatan mengenai pembelajaran, guru kolaborator memberikan solusi kepada guru pengajar untuk terlebih dahulu membuat rangkuman mengenai materi pembelajaran yang diajarkan
  - Kekurangan dari siswa
    - a) Siswa tidak memperhatikan guru.
    - b) Siswa terlihat tidak bersemangat ketika guru memberikan apersepsi
    - c) Siswa terlihat kebingungan dalam memecahkan masalah
    - d) Aktif bermain sendiri dalam bermain ular tangga tanpa mengerjakan soal
    - e) Aktivitas siswa dalam diskusi dan kerjasama kelompok masih kurang.
    - f) Ada kelompok yang takut untuk melakukan presentasi di depan kelas.
    - g) Siswa tidak menjawab salam penutup dari guru.

Setelah berdiskusi mengenai solusi dari permasalahan yang muncul dari guru pengajar, juga dilakukan diskusi terhadap permasalahan yang muncul dari siswa untuk ditemukan solusinya.

- a) Agar siswa mau mendengarkan dan memperhatikan guru, ditemukan solusi dengan menegur siswa yang tidak mau mendengarkan dan memperhatikan.
- b) Agar lebih bersemangat, kegiatan apersepsi akan didahului dengan kegiatan bernyanyi lagu "gundul-gundul pacul" yang diakhiri dengan tepuk tangan.

- c) Agar siswa tidak merasa kebingungan, dalam menyajikan permasalahan agar lebih diperjelas lagi oleh guru pengajar.
- d) Untuk mengatasi siswa yang tidak menaati peraturan bermain ular tangga, guru akan memberikan teguran secara langsung.
- e) Memberikan semangat kepada siswa untuk melakukan diskusi dan kerjasama dalam kelompok.
- f) Untuk mengatasi kelompok yang takut untuk melakukan presentasi, guru pengajar akan menemani kelompok tersebut didepan kelas untuk melakukan presentasi.
- g) Agar siswa mau menjawab salam penutup dari guru pengajar, akan lebih ditekankan kepada siswa bahwa menjawab salam merupakan suatu hal yang mulia.

#### d. Pertemuan Kedua Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus I ini pada dasarnya sama dengan pertemuan pertama. Namun demikian, perencanaan pada pertemuan kedua lebih memperhatikan hasil refleksi dari pertemuan pertama siklus I. Hal tersebut dilakukan untuk perbaikan dari segala permasalahan yang muncul di pertemuan pertama siklus I. Selain itu, diakhir pertemuan kedua siklus II ini akan diadakan pengukuran motivasi belajar siswa.

#### e. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Output dari pelaksanaan tindakan pada siklus I ini ialah motivasi belajar siswa kelas IV. Pada bagian ini akan diberikan paparan data yang telah berhasil dijangking penulis terkait beberapa data dalam tabel berikut.

**TABEL 5**  
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV PADA KONDISI AWAL

Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase
> 55,25 – 68,00	Sangat Tinggi	0	0%
> 42,50 – 55,25	Tinggi	13	54%
> 29,75 – 42,50	Rendah	11	46%
= 17,00 – 29,75	Sangat Rendah	0	0%
Total		24	100%
Rata-Rata		41,13	
Kategori		R	
Skor Tertinggi		52	
Skor Terendah		29	

#### f. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan siklus I dimana implementasi model kooperatif PBL diterapkan 2 (dua) kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 23 Maret 2018 dan pertemuan kedua

dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 24 Maret 2018. Pada pertemuan kedua akan dilakukan pengukuran motivasi siswa dalam belajar.

#### g. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Keluaran dari pelaksanaan tindakan pada siklus II ini ialah motivasi belajar siswa kelas IV. Pada bagian ini akan diberikan paparan data yang telah berhasil dijangking penulis terkait beberapa data tersebut.

**TABEL 6**  
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV PADA SIKLUS II

Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase
> 55,25 – 68,00	Sangat Tinggi	4	16,67%
> 42,50 – 55,25	Tinggi	20	83,33%
> 29,75 – 42,50	Rendah	0	0,00%
= 17,00 – 29,75	Sangat Rendah	0	0%
Total		24	100%
Rata-Rata		46,88	
Kategori		T	
Skor Tertinggi		59	
Skor Terendah		42	

#### 2. Analisis Data

Motivasi belajar siswa selalu mengalami peningkatan pada kondisi awal, siklus I dan siklus II. Dimulai dari kondisi awal, dimana motivasi belajar siswa didapat pada saat guru belum menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga. Dari 24 siswa, 8 siswa dengan presentase 33% diketahui mempunyai motivasi pada kategori tinggi. Selanjutnya pada siklus I, guru mulai menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga dan menunjukkan adanya peningkatan namun belum memenuhi indikator keberhasilan. Pada siklus I, siswa yang mempunyai motivasi tinggi meningkat menjadi 13 siswa dengan presentase 54,17%. Peningkatan yang cukup signifikan terjadi pada siklus II. Pada siklus II, siswa yang mempunyai minat tinggi yakni sebanyak 22 orang dengan presentase sebesar 83,33%. Selain itu, ada juga 4 siswa yang mempunyai motivasi belajar sangat tinggi dengan presentase 16,67%. Artinya, motivasi belajar siswa pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80% siswa mempunyai motivasi belajar tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

Melalui hasil penelitian ini penulis juga menambahkan bahwa pembelajaran telah sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik. Dalam penelitian ini guru tidak lagi menjadi pusat dalam pembelajaran melainkan berpusat pada siswa dengan metode PBL berbantuan permainan ular tangga. Model pembelajaran tersebut tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga memberikan pengalaman secara langsung dalam bermain ular tangga dan kegiatan presentasi. Selain itu, model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular

tangga juga telah memenuhi prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

#### D. DISKUSI

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis terhadap pembelajaran matematika kelas IV, dijumpai beberapa kekurangan dalam kegiatan belajar mengajar. Kekurangan tersebut diantaranya guru belum sepenuhnya memberikan materi pelajaran dengan menerapkan metode yang bervariasi. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah karena metode tersebut merupakan metode yang “familiar” dan “praktis”. Selain itu, tidak digunakannya media sebagai alat bantu belajar juga tidak digunakan. Pada intinya, penulis mengamati bahwa komunikasi hanya berjalan satu arah dengan guru berada di depan kelas dan anak-anak hanya duduk diam, mendengarkan guru memberikan penjelasan, membaca materi, dan pembelajaran tersentral kepada guru. Beberapa kekurangan tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pengisian motivasi siswa yang dilakukan pada kondisi awal. Dari hasil pengisian angket, diperoleh fakta bahwa 16 siswa dengan presentase 66,67% mempunyai motivasi yang rendah. Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa juga dibuktikan dengan hasil ulangan siswa yang kurang memuaskan. Pada ranah kognitif, presentase siswa yang tuntas hanya sebesar 41,67%. Sementara itu, pada ranah afektif presentase ketuntasan hanya sebesar 37,50% dan pada ranah psikomotorik hanya 33,33%.

Kondisi awal tersebut memberikan adanya indikasi bahwa pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa, maka dari itu perlu adanya inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang diciptakan oleh penulis dalam penelitian ini ialah dengan menghadirkan suasana “belajar sambil bermain” dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Yumarlin (2013: 76) pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut diantaranya peserta tidak hanya belajar tentang berupa pengetahuan, melainkan benar-benar dialami secara nyata. Kemudian, materi pelajaran yang diterima secara menyenangkan, karena terkait sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Berdasarkan teori tersebutlah, penulis mempunyai gagasan untuk membuat suatu inovasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Permainan Ular tangga. Adanya suasana baru yang menyenangkan dan menggembirakan diyakini mampu mendongkrak motivasi siswa dalam belajar. Dengan motivasi belajar yang tinggi, peserta didik akan lebih giat lagi dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa diharapkan juga meningkat.

Model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga merupakan inovasi baru dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran

tidak lagi menjadikan guru sebagai pusat dalam kegiatan belajar mengajar. Para siswa dilibatkan langsung dalam memecahkan permasalahan yang disajikan oleh guru. Selain itu, dengan diterapkannya PBL, siswa akan lebih terfokus kepada makna suatu mata pelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Amir (2009:27), model pembelajaran PBL mempunyai kelebihan membuat fokus ke bermakna, bukan fakta (*deep versus surface learning*). Dengan langsung memfokuskan siswa kepada makna dari materi, pemahaman yang diterima oleh siswa akan lebih melekat karena disamping itu peserta didik juga dilibatkan. Karena siswa dilibatkan secara langsung, peserta didik tidak hanya mengetahui melainkan peserta didik juga melakukan. Hal-hal yang dilakukan oleh peserta didik akan lebih melekat dalam ingatan siswa jika dibandingkan siswa hanya mengetahui dan berusaha menghafal apa yang disampaikan oleh guru.

Dalam pelaksanaannya, model PBL berbantuan permainan ular tangga juga membantu guru untuk menguasai kelas. Karena peserta didik dilibatkan secara dominan dalam berkelompok, terutama pada saat bermain ular tangga. Model ini juga mampu meningkatkan kemampuan berdiskusi dan kerjasama peserta didik. Sebab, dalam pembelajaran siswa dituntut untuk saling berdiskusi dan bekerjasama dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Implementasi model pembelajaran ini melalui beberapa tahap. Pertama, guru menyajikan permasalahan kepada siswa yang diikuti dengan pemberian motivasi kepada siswa untuk belajar. Kedua, mengorganisasikan siswa untuk belajar. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar dan kemudian guru mengawali kegiatan bermain ular tangga dengan menjelaskan aturan main. Pada saat bermain ular tangga, siswa dapat bermain sambil belajar karena dimana pion siswa berhenti, siswa tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan yang ada dalam kotak tersebut sesuai dengan nomernya. Selain itu, siswa juga dituntut untuk aktif dan bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Dalam kegiatan inilah peserta didik akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan merasakan kesenangan dalam belajar, peserta didik akan memiliki kemauan keras untuk belajar, mempunyai perhatian pada saat belajar dan ketekunan. Akibatnya, motivasi belajar siswa juga akan lebih meningkat. Apabila peserta didik memiliki kemauan keras untuk belajar, mempunyai perhatian pada saat belajar dan ketekunan, maka pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan lebih meningkat dan juga hasil belajar lebih meningkat.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan pertama siklus I, secara menyeluruh sebenarnya sudah baik namun masih ada beberapa kegiatan dimana guru belum melaksanakannya dengan baik. Misalnya pada tahap *Orient student's to the problem*. Guru tidak memotivasi siswa dan langsung mengorientasikan siswa kepada permasalahan dengan terburu-buru dan menyebabkan



siswa kebingungan. Selanjutnya pada tahap *Organize student's for study*, guru kurang jelas dalam meminta siswa memainkan ular tangga. Adapun dalam tahap *Assist independent and group investigations*, saat para siswa bermain ular tangga, guru hanya berkeliling dan tidak melakukan pengawasan dan bimbingan kepada siswa. Sehingga dalam bermain ular tangga, para siswa belum merasakan suasana bermain sambil belajar melainkan hanya bermain. Namun demikian pada fase *Develop and present artifacts and exhibit*, guru melaksanakannya dengan cukup baik. Seperti halnya dalam memberikan dorongan kepada kelompok yang ketakutan pada saat diminta melakukan presentasi. Fase selanjutnya *Analyze and evaluate the problem solving process*, dalam memberikan penguatan materi, guru masih terlihat terburu-buru sehingga apa yang disampaikan kurang sempurna.

Pada pertemuan kedua siklus I guru telah memberikan motivasi kepada siswa dengan baik, yang dilanjutkan dengan kegiatan mengorientasikan siswa kepada permasalahan dengan jelas sehingga para siswa tidak kebingungan lagi. Pada tahap *Organize student's for study*, dengan sangat jelas guru memberitahukan aturan bermain ular tangga. Sementara itu, memasuki tahap *Assist independent and group investigations* guru juga telah memerintahkan para siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama. Memasuki tahap keempat PBL (*Develop and present artifacts and exhibit*), guru juga telah memberikan penghargaan untuk kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. Memasuki tahapan *Analyze and evaluate the problem solving process*, guru melakukan pengukuran motivasi dengan baik pula.

Aktivitas guru pada siklus II pertemuan kedua semakin menunjukkan adanya peningkatan. Pada tahap *Organize student's for study*, guru mampu menguasai kelas yang ditunjukkan dengan kecepatan guru dalam membagi kelompok dan pada tahap *Assist independent and group investigations* guru tidak hanya berkeliling tetapi juga memberikan bimbingan. Sementara itu, pada pertemuan kedua siklus II, guru semakin percaya diri dan mantap dalam melaksanakan aktivitasnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan dilakukannya aktivitas *Analyze and evaluate the problem solving process*. Pada tahap tersebut, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami dan juga guru merefleksikan pembelajaran.

Sama halnya dengan aktivitas guru, aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I mendapat predikat sangat rendah karena siswa. Pada pertemuan pertama ini, para siswa lebih cenderung susah untuk diatur dan tidak mau memperhatikan guru. Sebagai contoh pada tahap pertama PBL (*Orient student's to the problem*), pada saat guru melakukan absensi ada siswa yang tidak mengangkat tangan ketika namanya dipanggil. Pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran mereka asik mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan ada yang

bermain dengan melempar kertas ke teman yang lain. Pada fase *Organize student's for study*, siswa belum terlihat aktif dalam bermain ular tangga dan pada tahap *Assist independent and group investigations* siswa belum aktif dalam melakukan diskusi dan kerjasama dengan anggota kelompoknya. Adapun dalam *Develop and present artifacts and exhibit*, pada saat diminta untuk melakukan presentasi ada kelompok yang merasa ketakutan untuk melakukannya.

Aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus I semakin menunjukkan peningkatan. Pada fase *Orient student's to the problem*, dengan semangat siswa mengangkat tangan ketika nama mereka dipanggil dan siswa dengan semangat menanggapi kegiatan apersepsi yang dilakukan guru. Adapun pada tahap kelima PBL, siswa mulai menunjukkan keberaniannya dalam bertanya dan dengan tenang siswa mengisi angket motivasi belajar. Pada siklus II pertemuan kedua, aktivitas siswa mengalami peningkatan. Seperti halnya pada tahap *Orient student's to the problem*, siswa mampu memecahkan permasalahan sederhana yang diorientasikan oleh guru. Kemudian pada tahap *Organize student's for study*, dengan tertib siswa bergabung dengan kelompoknya. Selain itu, siswa juga aktif bermain ular tangga. Dengan dihidirkannya suasana belajar sambil bermain sangat membantu guru dalam meningkatnya motivasi belajar siswa. Mereka tidak lagi merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, peserta didik juga semakin bersemangat dengan adanya kerjasama dalam kelompok. Karena dalam kelompok tersebut, siswa tidak lagi bekerja secara individu melainkan bekerja dengan anggota lainnya.

Hasil observasi pada siklus II pertemuan kedua menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Pada tahap *Orient student's to the problem*, siswa berhasil menjawab tuntutan dari guru untuk memecahkan masalah yang diberikan. Selain itu, dengan dihidirkannya suasana belajar bermain sambil belajar merupakan hal baru bagi siswa kelas IV SDN 02 Jumo. Keterlibatan siswa secara langsung pada saat siswa bermain ular tangga membuat siswa lebih berkonsentrasi menjawab pertanyaan yang terdapat pada petak-petak ular tangga tersebut. Pada tahap *Assist independent and group investigations*, suasana kerjasama dalam kelompok sangat terasa dalam penelitian ini. Diskusi dilaksanakan dengan saling memberikan argumentasi antar anggota dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan. Sementara itu pada fase *Develop and present artifacts and exhibit*, semangat siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya sudah menunjukkan adanya peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari kepercayaan diri siswa. bahkan ada beberapa kelompok yang mempunyai inisiatif berlatih sebelum ditunjuk untuk melakukan presentasi.

Dengan adanya beberapa kegiatan dalam model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga,

mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar yang didapat juga lebih meningkat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya implementasi model tersebut yang dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 (dua) kali pertemuan.

Setelah adanya tindakan pada siklus I dengan implementasi model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga, motivasi belajar siswa mulai menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mempunyai motivasi tinggi meningkat menjadi 13 siswa dengan presentase 54,17%. Peningkatan yang cukup signifikan terjadi pada siklus II. Pada siklus II, siswa yang mempunyai minat tinggi yakni sebanyak 22 orang dengan presentase sebesar 83,33%. Selain itu, ada juga 4 siswa yang mempunyai motivasi belajar sangat tinggi dengan presentase 16,67%. Artinya, motivasi belajar siswa pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80% siswa mempunyai motivasi belajar tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Ditinjau dari skor rata-rata yang didapat siswa juga menunjukkan adanya peningkatan. Rata-rata skor pada siklus I sebesar 41,13 namun masih masuk pada kategori rendah. Namun pada siklus II skor rata-rata meningkat menjadi 46,88 dan masuk pada kategori tinggi.

Melalui pembahasan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui implementasi model PBL berbantuan permainan ular tangga terhadap siswa kelas IV dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan dihadapkannya suasana belajar bermain sambil belajar merupakan hal baru bagi siswa kelas IV. Keterlibatan siswa secara langsung pada saat siswa bermain ular tangga membuat siswa lebih berkonsentrasi menjawab pertanyaan yang terdapat pada petak-petak ular tangga tersebut. Suasana kerjasama dalam kelompok sangat terasa dalam penelitian ini. Diskusi dilaksanakan dengan saling memberikan argumentasi antar anggota dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan. Semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran juga semakin meningkat yang dibuktikan dengan kepercayaan diri siswa dalam melakukan presentasi.

Hasil penelitian yang telah diperoleh penulis memberikan petunjuk untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini. Adapun jawaban dari hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Bahwa langkah-langkah model yang terdapat dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga mampu membuat siswa lebih aktif dan senang karena adanya suasana bermain sambil belajar sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar tematik siswa kelas IV.

2. Bahwa implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dengan ciri-ciri senang terhadap pelajaran, mempunyai kemauan keras untuk belajar, mempunyai perhatian pada saat belajar dan ketekunan dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, salah satunya oleh Haryanto dengan judul Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 03 Jambangan Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Semester I Tahun Ajaran 2015/2016. Perbedaan penelitian Haryanto dengan penelitian ini terletak pada variabel penelitian yang diteliti. Jika penulis meneliti melakukan pengukuran pada motivasi belajar, Hariyanto hanya melakukan penelitian terhadap hasil belajar. Selain itu, penelitian Hariyanto hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif saja.

Namun demikian, penelitian Hariyanto juga memberikan kontribusi meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Jambangan semester I tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut dibuktikan hasil belajar matematika pada pra siklus sebesar 56,67% atau 17 dari 30, siklus I sebesar 73,33% atau 22 dari 30 siswa, siklus II sebesar 93,33% atau 28 dari 30 siswa. Ditinjau dari rata-rata, juga menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kenaikan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yakni 63,97, 72,83, dan 81,93.

Selanjutnya penelitian yang pernah dilakukan Afandy Rifki (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Afandy terletak pada variabel penelitian. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Afandy adalah sama-sama mengukur motivasi belajar siswa. Namun demikian penelitian Afandy juga memiliki kelebihan mengukur hasil belajar siswa. Kontribusi yang diberikan Afandy melalui penelitiannya dapat dilihat dari aspek keaktifan belajar dan semangat belajar yang meningkat sebesar 66,7%. Sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat sebesar 70%. Mengenai hasil belajar, dibuktikan dengan jumlah ketuntasan siswa dalam belajar. pada pra siklus, ketuntasan belajar hanya mencapai 40%, siklus I meningkat menjadi 55% dan meningkat pesat pada siklus II menjadi 100%.

Berdasarkan pembahasan dan penjelasan mengenai model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga, penulis merumuskan implikasi teoretis dan praktis seperti di bawah ini:

#### 1. Implikasi Teoretis

Setelah disesuaikan dengan standar proses nomor 41 terutama mengenai penggunaan media sebagai alat

bantu dalam pembelajaran dan diterapkan pada pembelajaran tematik integratif, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran dan dapat diimplementasikan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pembelajaran yang inovatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan mendeskripsikan langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar tematik.

## 2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran tematik integratif. Implementasi model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga mampu meningkatkan kualitas serta mutu kegiatan belajar mengajar di sekolah dimana implikasinya membantu menumbuhkembangkan keaktifan siswa.

## E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan bab-bab sebelumnya maka simpulan jurnal ini adalah :

- Langkah-langkah model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan dalam meningkatkan motivasi belajar adalah melalui tahap menyajikan permasalahan kepada siswa yang diikuti dengan pemberian motivasi kepada siswa untuk belajar. Kemudian guru mengorganisasikan siswa kepada kelompok belajar untuk bermain ular tangga dimana dalam kegiatan inilah peserta didik akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan merasakan kesenangan dalam belajar, peserta didik akan memiliki kemauan keras untuk belajar, mempunyai perhatian pada saat belajar dan ketekunan. Akibatnya, motivasi belajar siswa juga akan lebih meningkat. Apabila peserta didik memiliki kemauan keras untuk belajar, mempunyai perhatian pada saat belajar dan ketekunan, maka pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan lebih meningkat dan juga hasil belajar lebih meningkat.
- Implementasi model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IV. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa kelas IV pada kondisi awal, siklus I dan II. Pada siklus I, siswa yang mempunyai motivasi tinggi meningkat menjadi 13 siswa dengan presentase 54,17%. Peningkatan yang cukup signifikan terjadi pada siklus II. Pada siklus II, siswa yang mempunyai minat tinggi yakni sebanyak 22 orang dengan

presentase sebesar 83,33%. Selain itu, ada juga 4 siswa yang mempunyai motivasi belajar sangat tinggi dengan presentase 16,67%.

Kemudian penulis memberikan saran sebagai berikut:

- Bagi Guru.
 

Bagi guru disarankan agar menambah kemampuannya dalam menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan permainan ular tangga. Sebab, dalam pelaksanaannya benar-benar membutuhkan perencanaan yang matang dan guru juga harus menguasai kelas agar tetap kondusif. Berikut ini penulis memberikan saran berdasarkan sintak yang ada pada sebagai berikut:

  - Orient student's to the problem*, pada tahap ini guru disarankan agar guru tidak terburu-buru dalam menyajikan permasalahan, sebab siswa akan merasa kebingungan. Selain itu, disarankan juga untuk terlebih memberikan motivasi yang lebih agar siswa semakin bersemangat mengikuti pembelajaran.
  - Organize student's for study*, untuk fase kedua dalam PBL ini dianjurkan agar guru agar memberikan intruksi secara lebih jelas, khususnya pada saat siswa bermain ular tangga. Jika intruksi yang diberikan lebih jelas, kegiatan belajar mengajar akan lebih sejalan dengan intruksi tersebut.
  - Assist independent and group investigations*, pada tahap 3 disarankan guru tidak hanya berkeliling melainkan juga memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu, guru juga disarankan untuk menumbuhkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi melalui kegiatan diskusi dan kerjasama. Hal tersebut perlu dilakukan agar komunikasi yang berjalan tidak satu arah seperti pada kondisi awal.
  - Develop and present artifacts and exhibit*, untuk fase ini penulis menyarankan agar guru terlebih dahulu memberikan motivasi kepada setiap kelompok untuk melakukan kegiatan presentasi karena pada tahap ini guru hanya bertindak sebagai fasilitator.
  - Analyze and evaluate the problem solving process*, agar materi yang diterima siswa lebih sempurna guru disarankan lebih meningkatkan kemampuannya dalam memberikan penguatan mengenai materi yang telah diajarkan. Hal tersebut perlu dilakukan agar materi yang telah diajarkan lebih berkesan dan kuat dalam ingatan siswa.
- Bagi Siswa
 

Bagi siswa yang motivasinya sudah tinggi dan sangat tinggi, disarankan agar mempertahankan motivasinya dalam belajar. Selanjutnya bagi siswa yang hasil belajar yang belum tuntas disarankan agar

belajar kepada temannya yang sudah tuntas agar kemampuan dalam berdiskusi dan kerjasama semakin terasah.

### 3. Bagi Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah, agar tetap melakukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan model PBL berbantuan permainan ular tangga. karena dalam penelitian ini telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar dapat menemukan celah yang masih terdapat dalam penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan, salah satunya dalam membuat siswa berkonsentrasi penuh terhadap materi yang diajarkan. Karena seringkali siswa tidak sabar dan cenderung ingin cepat-cepat bermain dan melupakan kegiatan belajar sambil bermain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian, khususnya guru dan siswa kelas IV SDN 02 Jumo.

## DAFTAR RUJUKAN

- [1] Afandi Rifki, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Volume 1 Nomor 1, 2015
- [2] Amir, M. Taufiq, *Inovasi pendidikan Melalui Problem Based Learning. Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2009.
- [3] Haryanto, Ari, "Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 03 Jambangan Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Semester I Tahun Ajaran 2015/2016", Skripsi, FKIP UKSW, Salatiga, 2015.
- [4] Yamin, Martinis, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Gaung Persada Press, Jakarta, 2009.
- [5] Yumarlin MZ, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar", *Jurnal Teknik*, Volume 3 Nomor 1, 2013.

## PROFIL PENULIS UTAMA



Penulis bernama lengkap "**Dewi Sekar Langit**". Lahir di Dusun Kaliceret Desa Mrisi Kecamatan Tanggung Harjo Kabupaten Grobogan Provinsi Jawa Tengah pada tanggal 16 Januari 1997 dari pasangan hari Wibowo dan Masriah. Penulis adalah anak kedua dari 2 bersaudara. Pendidikan sekolah dasar dimulai dari SD Kristen Kaliceret Kecamatan Tanggung Harjo pada tahun 2001 - 2007. Setelah itu melanjutkan pendidikan sekolah menengah ke SMP N 2 Tanggung Harjo pada tahun 2007 - 2010 dan terakhir di SMA N 1 Gubug pada tahun 2010 - 2014. Kemudian penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga FKIP PGSD pada tahun 2014.

Kritik, saran, maupun hal-hal yang berkaitan dengan kelanjutan atau pengembangan dari hasil penelitian ini bisa dikirim ke email penulis di: [Dewi.sekar768.ds@gmail.com](mailto:Dewi.sekar768.ds@gmail.com).