E-ISSN 2654-5497
P-ISSN 2655-1365

**Journal On Education**
Volume 02, No. 01, Desember 2019, hal. 9-13

# PENERAPAN MEDIA *BOARD GAME ZATHURA MATHEMATICS* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM BELAJAR MATEMATIKA

**Dewi Wahyuningsih[1], Danang Setyadi[2]**
[1,2,3] Pendidikan Matematika, Universitas Kristen Satya Wacana, Jalan Diponegoro No. 52-60 Salatiga
202016034@student.uksw.edu

***Abstract***

This study aims to increase motivation in IX-D students of SMP Negeri 2 Tuntang on the material of Rank Numbers and Root Shapes with the Zathura Mathematics Board Game media. This research is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles and each cycle takes place four times in accordance with the learning implementation plan. The research was conducted in the odd semester learning process in August 2019. The subjects of this study were students of class IX-D SMP Negeri 2 Tuntang in the 2019/2020 academic year totaling 30 students consisting of 14 female students and 16 male students . The results showed that the use of Zathura Mathematics Board Game media can increase students' motivation to learn mathematics. The average value of students' motivation questionnaire in learning mathematics was 67% after the learning process was assisted with learning media. The motivation of students increased significantly by 14% after using the media, the average motivation of students to 81%.

***Keywords****: Instructional Media, Board Game Zathura Mathematics, Motivation to learn*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatan motivasi dalam peserta didik IX-D SMP Negeri 2 Tuntang pada materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar dengan media *Board Game Zathura Mathematics*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus dan setiap siklus berlangsung empat kali pertemuan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada proses pembelajaran semester ganjil yaitu bulan Agustus 2019. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX-D SMP Negeri 2 Tuntang tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 30 orang siswa yang terdiri atas 14 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peggunaan media *Board Game Zathura Mathematics* dapat meningkatkan motivasi peserta didik belajar matematika. Nili rata-rata dari angket motivasi peserta didik dalam belajar matematika sebesar 67% setelah proses pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran motivasi peserta didik meningkat signifikan yaitu sebesar 14% sesudah menggunakan media rata-rata motivasi peserta didik menjadi 81%.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Board Game Zathura Mathematics*, Motivasi Belajar

Matematika memiliki sifat yang khas yaitu obyek abstrack sehingga kebanyakan peserta didik beranggapan bahwa pejaran matematika sulit (Soedjadi, 2000:41-42). Penekankan konsep sangat penting untuk dilakukan dan dapat mengurangi sifat abstrak objek matematika itu sehingga memudahkan peserta didik menangkap maksud dari pelajaran matematika (Rahaju dan Hartono, 2015).

Menurut Rohana, Hartono, dan Purwoko (2009) berpendapat bahwa salah satu kunci keberhasilan dalam belajar matematika adalah memperdalam pemahaman konsep melaui latihan soal. Berlatih soal dapat disajikan secara menarik, gembira, dan tidak membosankan dengan bantuan media pembelajaran (Fitri, Helma, dan Syarifuddin, 2014). Arsyad (2012) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain itu, dalam proses belajar mengajar peserta didik menjadi lebih aktif dan mendapatkan pengalaman secara langsung (Sugandi, 2000).

Media pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar karena dikemas secara berbeda, tidak hanya itu melalui media tersebut juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika (Vikagustanti, 2014). Motivasi merupakan kekuatan pendorong pada peserta didik untuk melakukan sesuatu karena adanya stimulus dari luar. Melalui motivasi belajar peserta didik yang bagus, sehingga proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar (Djamarah, 2002).

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 tuntang Kabupaten Semarang Jl. Mertokusumo. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada proses pembelajaran semester ganjil yaitu pada 21 Agustus 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX-D SMP Negeri 2 tuntang tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 30 orang siswa yang terdiri atas 14 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur penelitian tindakan berlangsung secara siklis. Secara garis besar terdapat empat tahapan dalam penelitian tindakan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi (Arikunto, 1998:16). Penelitian dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pendahuluan (pra tindakan) dan tahap tindakan. Pada tahap pendahuluan atau pra tindakan, peneliti melakukan studi dokumentasi yaitu observasi kelas pembelajaran tidak menggunkan media. Kemudian peneliti melakukan jajak pendapat dengan memberikan angket kepada peserta didik. Tahap tindakan peneliti melakukan studi dengan menggukan media *Board Game Zathura Mathematics*, kemudian angket pendapat diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media.

Siklus dihentikan jika telah memenuhi kriteria yaitu hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan berbantu media *Board Game Zathura Mathematics*. Penelitian ini berhasil apabila terjadi kenaikan motivasi belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media serta langkah-langkah proses pembelajaran dengan media zathura mathematics dilakukan dengan baik.

## HASIL

Siklus pertama perencanaan tindakan kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan adalah observasi pembelajaran di kelas, sesuai dengan temuan masalah dan gagasan awal menyusun dan menyiapkan lembar observasi, menyusun dan menyiapkan angket motivasi peserta didik, mempersiapkan alat penilaian, menyiapkan media *Board Game Zathura Mathematics*, menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Siklus kedua peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunkan media *Board Game Zathura Mathematics*. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dimaksudkan sebagai perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran tanpa media pada siklus I. Prosedur pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I yaitu diawali dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Perencanaan tindakan pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan observer berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus I.

Kegiatan berlangsung dalam suasana menyenangkan. Peserta didik terlihat sangat bersemangat, tampak gembira selama mengikuti pembelajaran termasuk ketika melakukan diskusi. Peserta didik aktif berdiskusi, bekerja dalam kelompok, dan mengajukan pertanyaan. Ketakutan siswa untuk bertanya mulai berkurang karena peneliti banyak memberikan motivasi dan perhatian dengan berkeliling pada setiap kelompok. Diskusi dalam kelompok terlihat lebih hidup. Antar anggota kelompok sudah lebih berani mengungkapkan pendapat. Peserta didik menyadari pentingnya diskusi dalam kelompok. Dengan berdiskusi bersama teman akan menambah wawasan pemahaman peserta didik itu sendiri. Peran teman satu kelompok sangat penting dalam hal menyelesaikan permasalahan. Kegiatan presentasi berjalan cukup baik, peserta didik nampak lebih berani maju ke depan kelas dan lebih berani menjelaskan ide-idenya. Peserta didik nampak semangat ketika mempresentasikan hasil diskusinya, sementara peserta didik yang lain menunjukkan keingintahuan terhadap isi pembicaraan dengan mengajukan pertanyaan untuk memperjelas maksud dari pernyataan teman yang sedang presentasi.

Peserta didik mendiskusikan masalah yang ada di kartu soal pada media *Board Game Zathura Mathematics* dengan kelompok. Berikut gambar peserta didik sedang diskusi.

***Gambar 1.** Peserta Didik sedang Mengisi Angket*

Peserta didik mengisi angket mengenai motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah menggunakan media *Board Game Zathura Mathematics*. Adapun rata-rata hasil angket motivasi oleh peserta didik disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.**
*Perbandingan Motivasi Peserta Didik*

| Penggunaan Media | Presentase |
|---|---|
| **Sebelum** | **68%** |
| **Sesudah** | **81%** |

Hasil uji perbandingan motivasi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Zathura Board Game Zathura Mathematics* pada tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum mengunakan media tersebut rata-rata dari angket motivasi peserta didik dalam belajar matematika sebesar 67% setelah proses pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran motivasi peserta didik meningkat signifikan yaitu sebesar 14% sesudah menggunakan media rata-rata motivasi peserta didik menjadi 81%. Hasil penelitian ini menyerupai hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hernawati, 2017), (Surahmadi, 2016), (Marzuku, 2015).

## KESIMPULAN

Simpulan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Board Game Zathura Mathematics* mampu meningkatkan motivasi peserta didik kelas IX-D SMP Negeri 2 Tuntang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik sebum menggunkan media dan sesudah menggunkan media. Hasil rata-rata motivasi peserta didik sebesar 67% setelah proses pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran motivasi peserta didik meningkat signifikan yaitu sebesar 14% sesudah menggunakan media rata-rata motivasi peserta didik menjadi 81%. Penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media media *Board Game Zathura Mathematics* mampu membuat siswa berperan aktif dalam proses belajar sehingga mempermudah siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Para siswa antusias untuk mengerjakan soal-soal yang ada didalam media *Board Game Zathura Mathematics* tersebut juga membantu guru dalam menyampaikan materi kepada para siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut: 1) Penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Board Game Zathura Mathematics* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika. 2) Penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Board Game Zathura Mathematics* dibutuhkan perencanaan yang baik dan pengelolaan waktu yang tepat Pelaksanaan harus memperhatikan manajemen waktu kerena apabila tidak terbimbing dengan baik akan mengakibatkan lambatnya proses pembelajaran sehingga waktu yang direncanakan dalam RPP tidak tepat.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (1997). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.

Fitri, R., Helma, & Syarifuddin, H. (2014). Penerapan Strategi The Firing Line Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batipuh. Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Negeri Padang, 3(1), 18-22.

Hernawati (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan

Bentuk Akar Kelas IX Smp Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. JNPN, 1:66-87.

Marzuku, Dkk (2015). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. Jurnal Pend IPS, 2:158-169.

Rahaju, R. & Hartono, S. R. (2015). Pembelajaran Matematika Berbasis Pemainan Monopoli Indonesia. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2(2), 130-139.

Rohana, R., Hartono, Y., & Purwoko. (2009). Penggunaan Peta Konsep dalam Pembelajaran Statistika Dasar di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas PGRI Palembang. Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya, 3(2), 92-102.

Soedjadi, R, (2000). Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Surahmadi, B (2016). Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ipa. JPF, IV,17-25.

Vikagustanti, Dea Aransa dkk. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP”. Unnes Science Educational Journal. Vol 2, No. 3: 469-474.