Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)
Volume 3, Number 2, Desember 2024
https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpp

P-ISSN: 2829-0828
E-ISSN: 2828-8831

Analisis Minat Belajar Kelas IX-A SMP Negeri 8 Cimahi pada Materi Perpangkatan Mata Pelajaran Matematika dengan Berbantuan Media Ular Tangga

Zulfa Kulsum[1], Lilis Masitoh[2]

[1]PPG Prajabatan Matematika IKIP Siliwangi, Indonesia
[2]PPG Prajabatan Matematika IKIP Siliwangi, Indonesia

[1]zulfakulsum004@gmail.com, [2]lilismasitoh1357@gmail.com

Received: 23 September 2024. Accepted: 1 Desember 2024. Published: 31 Desember 2024
doi: 10.22460/jpp.v3i2.25803

Abstract

This study aims to analyze the learning interest of class IX-A students of SMP Negeri 8 Cimahi on the exponentiation material of mathematics subjects using snakes and ladders media. The method used in this study uses a quantitative descriptive method. The study was conducted by distributing a questionnaire covering five indicators of interest in learning mathematics, consisting of 22 statements, to students after they participated in the game. The collected data were analyzed to determine the percentage of student learning interest. The results of the analysis showed that the snakes and ladders media significantly increased student learning interest, with an average percentage of motivation reaching 86.64% in the very good category. Indicators such as feelings of pleasure, involvement, and student interest received high scores. This study concludes that the use of snakes and ladders media not only makes learning more interesting but is also effective in strengthening the understanding of the concept of exponentiation. Thus, this study provides recommendations for teachers to apply innovative and fun learning methods, as well as create positive learning experiences in mathematics subjects.

Keywords*: analysis, interest in learning, snake and ladders.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar siswa kelas IX-A SMP Negeri 8 Cimahi pada materi perpangkatan mata pelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga. Metode yang digunakan pada penelitian ini mengunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan dengan mengedarkan angket yang mencakup lima indikator minat belajar matematika belajar, terdiri dari 22 pernyataan, kepada siswa setelah mereka berpartisipasi dalam permainan. Data yang terkumpul dianalisis untuk menentukan persentase minat belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa media ular tangga secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, dengan rata-rata persentase motivasi mencapai 86,64% dalam kategori sangat baik. Indikator-indikator seperti perasaan senang, keterlibatan, dan ketertarikan siswa memperoleh nilai tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman konsep perpangkatan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta menciptakan pengalaman belajar yang positif dalam mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: analisis, minat belajar, ular tangga.

P-ISSN: 2829-0828
E-ISSN: 2828-8831

PENDAHULUAN

Minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini tidak hanya mencakup fokus siswa pada materi yang disampaikan, tetapi juga menggambarkan rasa ketertarikan, antusiasme, serta keinginan untuk memahami pelajaran secara lebih mendalam (Ndraha & Mendrofa, 2022). Dalam dunia pendidikan, minat belajar memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi dan mencapai hasil pembelajaran yang maksimal (Lugina & Artiani, 2022).

Pada mata pelajaran matematika, khususnya materi perpangkatan, minat belajar sering menjadi tantangan. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menarik, sehingga cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah. Kondisi ini juga terjadi pada siswa kelas IX-A SMP Negeri 8 Cimahi, di mana sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap matematika, terutama pada materi perpangkatan yang sering dianggap rumit dan sulit oleh banyak siswa. Berdasarkan observasi awal pembelajaran, hanya dua dari 38 siswa yang mengaku menyukai matematika. Sebagian besar siswa mengekspresikan perasaan kesulitan dan ketidakminatan mereka, dengan anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang membingungkan dan menegangkan. Sejalan dengan hasil penelitian Sucipto & Firmansyah (2021) terkait minat belajar siswa, diketahui bahwa mayoritas siswa belum menunjukan minat yang memadai terhadap pembelajaran matematika, dengan presentase 53,98% yang tergolong rendah. Ada berbagai faktor yang jadi penyebabnya, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya pemahaman terhadap konsep, atau persepsi negatif siswa terhadap matematika itu sendiri (Anggraeni, dkk., 2020).

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Kondisi minat belajar yang rendah menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran, khususnya matematika. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif, dapat menjadi cara efektif untuk mengubah pandangan negatif siswa terhadap mata pelajaran ini. Menurut Friantini & Winata (2019), guru perlu memberikan perhatian lebih terhadap minat belajar siswa selama proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika yang seringkali kurang diminati oleh siswa.

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi memberikan dampak positif adalah permainan edukatif, seperti media ular tangga. Media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif (Ariyanto, dkk., 2020). Dengan mendesain aktivitas belajar yang menarik, siswa tidak hanya diajak untuk lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga dapat mengurangi rasa cemas dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Suciati, 2021). Hal ini menjadikan media ular tangga sebagai salah satu alternatif solusi yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

P-ISSN: 2829-0828
E-ISSN: 2828-8831

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar siswa kelas IX-A SMP Negeri 8 Cimahi pada materi perpangkatan dengan menggunakan media ular tangga. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami konsep perpangkatan dengan lebih baik, tetapi juga merasakan kegembiraan dalam belajar matematika. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah penggunaan media permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan hasil yang diharapkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini mengunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menganalisis minat belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran Matematika. Desain penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis data yang diperoleh dari responden dengan melakukan intervensi terhadap variabel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan non test berupa angket yang terdiri dari 5 Indikator minat belajar matematika siswa dengan berbantuan media ular tangga yang terdiri dari 22 pertenyaan yang mana di dalamnya terdiri dari 14 pertenyaan positif dan 8 pertanyaan negatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Kelas IX sebanyak 38 orang yang terdiri dari 18 Laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Penilaian yang digunakan pada penelitian ini berupa skala likert yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S). Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk butir dari setiap skala likert menurut pada rujukan Jaya & Fitriani, (2022).

Tabel 1. Point Skala Sikap Minat Belajar Matematika

Skala	Point Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Skala sikap minat belajar matematika ini digunakan untuk menginterpretasikan minat belajar siswa kelas IX-A SMP Negeri 8 Cimahi dengan media Ular Tangga. Kriteria interpretasi presentase angket yang digunakan mengacu pada pendapat

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Persentase Hasil Angket

Persentase	Kriteria
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% < P \leq 80\%$	Baik
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak Baik

P-ISSN: 2829-0828
E-ISSN: 2828-8831

Angket minat belajar matematika dibagikan secara langsung kepada siswa kelas IX-A SMP Negeri 8 Cimahi setelah proses pembelajaran selesai. Adapun tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Merencakanakan perangkat pembelajaran berbasis permainan ular tangga dan menyusun metode pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan; (2) Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode kelompok kepada siswa; (3) Melakukan observasi terhadap respons dan minat siswa selama proses pembelajaran menggunakan permianan ular tangga; (4) Membagikan angket untuk mengukur minat belajar matematika siswa; (5) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep perpangkatan dan bentuk akar. Setiap kali siswa tiba dipetak tertentu, mereka akan diberikan kartu hijau yang berisi soal terkait materi yang sudah dipelajari. Siswa harus menyelesaikan soal tersebut sebelum melanjutkan permainan. Selain itu, permainan ini dilakukan secara berkelompok, sehingga mendorong kerjasama dan diskusi antar siswa dalam menyelesaikan soal. Dengan pendekatan ini, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih memperkuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Gambar 1. Penerapan media ular tangga

Penelitian ini menghasilkan data yang dikumpulkan melalui angket yang berisi tentang skala minat belajar matematika siswa menggunakan media ular tangga. Subjek penelitian terdiri dari 38 siswa kelas IX-A SMP Negeri 8 Cimahi. Para siswa diberikan instrumen non-tes berupa angket yang mencakup 5 indikator skala motivasi belajar matematika dengan 22 pertenyaan, di mana terdapat 14 pertanyaan positif dan 8 pertanyaan negatif. Data yang terkumpul kemudian di analisis untuk menentukan presenstase skala minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga, dan anaisis data dilakuka dengan bantuan *Software Microsoft Excel*. Hasil analisis data yang ditampilkan dalam Tabel 3.

P-ISSN: 2829-0828
E-ISSN: 2828-8831

Tabel 3. Persentase Skala Minat Belajar Matematika Siswa

No	Indikator	Banyak Pernyataan	Total Skor	Total Persentase	Keterangan
1	Perasaan Senang	3	378	82,80	Sangat Baik
2	Ketertarikan Siswa	4	519	85,30	Sangat Baik
3	Keterlibatan Siswa	4	525	86,30	Sangat Baik
4	Rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas matematika	3	405	88,80	Sangat Baik
5	Tekun dan disiplin dalam belajar dan memiliki jadwal belajar	8	1106	90,00	Sangat Baik
	Rata-rata			86,64	Sangat Baik

Berdasarkan data dalam tabel di atas, terlihat presentase yang diperoleh untuk setiap indikator pada angket skala minat belajar matematika siswa. Presentase dalam indikator yang pertama yaitu perasaan senang 82,80% termasuk pada kategori sangat baik, presentase indikator ketertarikan siswa memperoleh nilai 85,30% pada kategori sangat baik, indikator keterlibatan siswa dengan presentase 86,30% pada kategori sangat baik, indikator rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas matematika dengan presentase 88,80% pada kategori sangat baik dan indikator terakhir tekun dan disiplin dalam belajar dan memiliki jadwal belajar dengan presentase 90,00% dengan kategori sangat baik. Sehingga dari 5 indikator minat belajar matematika siswa termasuk pada kategori sangat baik dengan rata-rata presentase adalanya 86,64%. Ini dapat menujukan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan dan memberikan dampak positif terhadap minatbelajar matematika siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum dalam Tabel 3, penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika terbukti memberikan dampak yang sangat positif terhadap minat belajar siswa, terutama pada materi perpangkatan dan bentuk akar. Sejalan dengan penelitian Asih & Imami, (2021) bahwa indikator perasaan seang dalam mengikuti pembelajaran matematika menunjukan bahwa mayoritas siswa merasa senang saat belajar matematika dan siswa lebih cenderung tertarik pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditampilkan pada Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari tingginya persentase pada setiap indikator minat belajar yang seluruhnya masuk dalam kategori "Sangat Baik." Rata-rata persentase keseluruhan indikator adalah 86,64%, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika, khususnya pada materi perpangkatan dan bentuk

P-ISSN: 2829-0828
E-ISSN: 2828-8831

akar. Sejalan dengan penelitian Asih & Imami, (2021) bahwa indikator perasaan seang dalam mengikuti pembelajaran matematika menunjukan bahwa mayoritas siswa merasa senang saat belajar matematika dan siswa lebih cenderung tertarik pada pembelajaran.

Indikator perasaan senang siswa mencapai 82,80%, yang mencerminkan bahwa penggunaan media permainan seperti ular tangga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Ketika siswa merasa senang selama proses belajar, mereka cenderung lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran lebih lanjut. Media permainan memungkinkan siswa belajar dengan cara yang tidak membosankan, sehingga materi yang sulit seperti perpangkatan dan bentuk akar dapat dipahami dengan lebih mudah.

Selanjutnya, indikator ketertarikan siswa menunjukkan persentase 85,30%. Ini berarti siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran. Media interaktif seperti ini mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, khususnya melalui tantangan yang diberikan saat mereka harus menjawab soal setiap kali tiba di petak tertentu.

Indikator keterlibatan siswa mencapai persentase 86,30%, yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya tertarik, tetapi juga aktif terlibat dalam diskusi dan penyelesaian soal. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran berkelompok mendorong siswa untuk saling bekerja sama dan membantu satu sama lain, sehingga meningkatkan keterampilan sosial serta kemampuan berpikir kritis mereka.

Indikator rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas matematika mendapatkan persentase 88,80%. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga tidak hanya mendorong partisipasi siswa selama permainan, tetapi juga mempengaruhi kebiasaan belajar mereka di luar permainan. Siswa menjadi lebih rajin mengerjakan tugas dan lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran dirancang dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton.

Indikator terakhir, yaitu ketekunan dan disiplin dalam belajar serta memiliki jadwal belajar, mencatat persentase tertinggi sebesar 90,00%. Ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga membantu siswa mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih terstruktur dan disiplin. Dengan adanya permainan yang mengharuskan mereka untuk fokus dan menyelesaikan soal secara konsisten, siswa secara tidak langsung dilatih untuk memiliki jadwal belajar yang lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan penelitian (Aditya et al., 2023) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif yang dimanfaatkan secara optimal oleh tenaga pendidik, akan berdampan positif pada peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan, suasana belajar yang menyenangkan, serta penguatan keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis merupakan beberapa faktor yang mendukung

P-ISSN: 2829-0828
E-ISSN: 2828-8831

keberhasilan media ini. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat siswa lebih termotivasi, tetapi juga membantu mereka untuk memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan dengan lebih baik. Selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan bermakna. Melalui media ular tangga, siswa dapat membangun pemahaman konsep matematika secara mandiri sambil bekerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan yang dihadirkan melalui permainan ini mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Suparlan, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika di kelas IX SMP Negeri 8 Cimahi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Semua indikator yang diukur termasuk perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, kebiasaan rajin dalam belajar, serta ketekunan dan disiplin menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 86,64%. Media ular tangga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga mampu memahami konsep perpangkatan dan bentuk akar dengan lebih baik. Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada pencapaian akademis mereka di bidang matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih banyak kepada PPG Prajabatan IKIP Siliwangi yang sudah memberikan saya proses pembelajaran untuk menjadi guru yang profesional dalam segala hal.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, F., Fadhila, A., Setyawan, F., & Kurniawan, A. T. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Matematika dan Dampaknya : Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Prosiding, 2964–1888, 1018–1024.

Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 1(1), 25-37.

Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(16650001), 85-99.

P-ISSN: 2829-0828
E-ISSN: 2828-8831

Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 4(4), 799–808. https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808

Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia), 4(1), 6. https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870

Jaya, M. R., & Fitriani, N. (2022). Analisis minat belajar siswa smp di cimahi pada materi bangun ruang sisi datar dengan berbantuan software geogebra. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 5(3), 869–876. https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.869-876

Lugina, M. G., & Artiani, Y. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Profesi Pendidikan, 1(1), 34-48.

Ndraha, I. S., & Mendrofa, R. N. (2022). Analisis hubungan minat belajar dengan hasil belajar Matematika. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(2), 672-681.

Suciati, I. (2021). Permainan "Ular Tangga Matematika" Pada Materi Bilangan Pecahan. Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, 1(1), 10-21.

Sucipto, M. F., & Firmansyah, D. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 8(2), 376–380.

Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. Islamika, 1(2), 79-88.