

REKREASI MATEMATIKA UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI JAM TERAKHIR DI SMA NEGERI 15 SURABAYA

Ulin Yudhawati

Guru SMA Negeri 15 Surabaya
e-mail: ulinzahra17@gmail.com

ABSTRAK: Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang mengacu pada ketiga fungsi mata pelajaran matematika, yaitu sebagai alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan khususnya differensial merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak yang dibangun dengan penalaran deduktif sehingga membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis. Kajian yang memiliki objek abstrak dalam aplikasi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar mata pelajaran matematika bab differensial. Terlebih materi tersebut diberikaan saat jam terakhir, siswa cenderung pasif, siswa juga sudah mengalami kejenuhan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal inilah yang mendorong penelitian ini dilakukan terkait motivasi dan hasil belajar. Tujuannya meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya sehingga meningkat pula hasil belajarnya terkait pembelajaran differensial dengan metode rekreasi matematika. Berdasarkan pada observasi yang dilakukan pada tahap awal, berlanjut ke tahap pelaksanaan, dan tahap akhir didapatkan hasil terkait motivasi siswa bahwa siswa sudah memahami dan siap dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, sebagian besar dari siswa sudah semangat mengikuti pembelajaran, berani menyampaikan pendapat pada saat diskusi kelas berlangsung, dan suasana kelas lebih hidup, sehingga dalam proses pembelajaran terkesan menyenangkan. Secara keseluruhan tahap didapatkan peningkatan motivasi belajar sebesar 44,40%, sedangkan untuk peningkatan hasil belajar siswa meningkat sebesar 22,20%.

Kata kunci : motivasi belajar, hasil belajar, rekreasi matematika

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Dalam hal ini guru dituntut memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan metode mengajar agar pembelajaran efektif dengan cara meningkatkan kesempatan belajar siswa secara aktif.

Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang mengacu pada ketiga fungsi mata pelajaran matematika, yaitu sebagai alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Sehingga belajar matematika tidak hanya mengutamakan pada pencapaian informasi tetapi juga mengutamakan pengembangan dan pemrosesan informasi. Untuk itulah maka aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Salah satu prinsip pembelajaran matematika, yaitu matematika sebagai komunikasi (Erman Suherman, 2003:298).

Sehingga guru harus memiliki kemampuan mengelola proses pembelajaran yang dapat menyesuaikan antara karakteristik siswa, materi pelajaran dan sarana prasarana yang ada. Berdasarkan pengamatan penulis, ada beberapa masalah yang dihadapi dalam

proses pembelajaran adalah siswa kurang berpartisipasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa cenderung pasif sehingga kegiatan belajar mengajar terkesan kurang menunjukkan aktivitas yang berarti, terlebih didukung juga dengan jadwal kegiatan belajar mengajar ini di jam terakhir. Alhasil siswa juga sudah mengalami kejenuhan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran matematika yang diperoleh dari hasil ulangan harian adalah 65 sedangkan untuk menerapkan Standar Ketuntasan Minimal sekolah yang harus dicapai adalah 80.

Berdasarkan kondisi di atas maka sebagai seorang guru, penulis berusaha agar proses pembelajaran dapat berkualitas. Pada akhirnya penulis memerlukan media yang dapat memberdayakan peserta didik berupa permainan terkait materi differensial sehingga mudah digunakan oleh peserta didik secara berkelompok. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka dipilih rekreasi matematika dengan media ular tangga *pure*. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut bagaimana rekreasi matematika media ular tangga *pure* dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran matematika di jam terakhir SMA Negeri 15 Surabaya?

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dampak rekreasi matematika media ular tangga *pure* terhadap motivasi siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di jam terakhir SMA Negeri 15 Surabaya. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar khususnya saat jam pelajaran terakhir serta melatih sikap peduli terhadap keberhasilan siswa lain dalam mencapai tujuan belajar dan sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan kurikulum sekolah agar proses pembelajaran dapat sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Motivasi Belajar

Motivasi belajar menyangkut cita-cita dan juga aspirasi siswa, dengan motivasi belajar diharapkan siswa dapat mengerti dengan apa tujuan belajar akan menyebabkan siswa semangat dalam belajar. Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi dalam mencapai tujuan (Nashar, 2004:42). Menurut Biggs dan Tefler (mudjiono, 2002:98) motivasi dapat menjadi lemah atau tiada sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah. Oleh karena itu maka motivasi belajar perlu ditingkatkan terus. Motivasi belajar juga berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Nashar, 2004:11). Siswa akan menambah pengetahuan dan menghargai pengetahuan tersebut sehingga merasakan kegunaannya dalam kehidupan. Siswa juga melakukan usaha terkait keberhasilan belajarnya sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan.

Lebih lanjut motivasi belajar bertujuan untuk mendorong manusia untuk berbuat, menentukan cara perbuatan, dan menyeleksi perbuatan (Sudirman, 2008:83). Selain itu motivasi juga sebagai penggerak dan juga pengarah (Hamlick, 2003:161). Sedangkan pendapat Slavin (2009:105) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah proses internal yang mengaktifkan, menuntun dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar adalah dengan meningkatkan minat belajar, mendorong rasa ingin tau dan menggunakan penyajian yang menarik (Catharina, 2006:186).

Hasil Belajar

Menurut Catharina (2002:4) hasil belajar merupakan perbuatan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan dari motivasi dan harapan untuk berhasil dan juga masukan dari lingkungan (Nashar, 2004:77). Adapun faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya kesehatan, intelegensi, motivasi dan cara belajar. Sedangkan faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah keluarga dan sekolah (Dimiyati, 1997:55). Hasil belajar ini untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan dalam waktu tertentu yang dapat ditempuh dengan cara mengikuti tes yang diadakan oleh sekolah. Tes tersebut dapat berupa tes objektif, tes jawaban singkat maupun tes uraian (Dimiyati, 2000:110). Suasana kelas yang mendukung dapat mewujudkan suasana edukatif yang baik sehingga berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran (Suryosubroto, 2002:164).

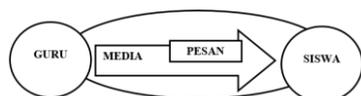
Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad (2002: 15) 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 siswa".

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad(2002: 9) menyatakan bahwa “ Media pembelajaran dapat memnuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- (1) Memotivasi minat atau tindakan
- (2) Menyampaikan informasi
- (3) Memberi instruksi.



Gambar 1. Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Secara lebih rinci, media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut (Azhar Arsyad, 2002: 24):

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media Ular Tangga Pure

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke

kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir (Wikipedia).

Ular tangga *pure* ini digunakan untuk kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa. Media ular tangga *pure* ini terdiri dari kotak-kotak kecil yang berwarna-warni dan terdapat beberapa gambar ular dan tangga yang menghubungkan antara kotak satu dengan kotak yang lainnya. Adapun tata cara menjalankan media ular tangga *pure* adalah sebagai berikut :

- a. Terlebih dahulu mengatur posisi duduk tiap kelompok dengan posisi deret kebelakang, posisi siswa yang duduk di depan adalah posisi siswa yang mengocok dadu pertama dan mengambil kartu sesuai nomor posisinya.
- b. Menentukan kelompok mana yang bermain terlebih dahulu dengan cara setiap kelompok harus mengocok dadu untuk melihat siapa yang mendapatkan angka paling tinggi. Kelompok yang mendapatkan angka paling tinggi adalah kelompok yang jalan dulu. Jika terdapat dua atau lebih yang mendapatkan angka yang sama maka masing-masing kelompok harus mengocok kembali dadu sekali lagi.
- c. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga *pure* Selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti disalah satu kotak, pemain dapat langsung mengambil kartu nomor sesuai dengan nomor posisinya.
- d. Kartu nomor dibuka dan soal dikerjakan secara kelompok dalam waktu 3 menit
- e. Setelah 3 menit semua kelompok dapat melihat kebenaran jawabannya di kartu jawaban
- f. Jika kelompok tersebut menjawab salah maka kelompok tersebut mendapatkan *punishment* yang dapat dilihat di balik kartu soal
- g. Jika kelompok tersebut menjawab benar maka kelompok tersebut mendapatkan *reward* berupa point 10
- h. Demikian siklus media ular tangga *pure* ini sampai dengan dicapainya nomor tertinggi maka diakumulasi perolehan nilai masing-masing kelompok untuk menentukan kelompok yang nilainya tertinggi.

Alasan penulis memilih rekreasi matematika dengan media ular tangga *pure*

adalah berdasar kondisi siswa kurang berpartisipasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa cenderung pasif sehingga kegiatan belajar mengajar terkesan kurang menunjukkan aktivitas yang berarti, terlebih didukung juga dengan jadwal kegiatan belajar mengajar ini di jam terakhir. Alhasil siswa juga sudah mengalami kejenuhan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika di jam terakhir ini dengan rekreasi matematika menggunakan media ular tangga *pure*. Media ular tangga *pure* ini selain mudah, praktis dan juga ekonomis.

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian , Waktu dan Subyek, Penelitian

Tempat penelitian adalah di SMA Negeri 15 Surabaya. Waktu yang dipergunakan adalah tahap persiapan tanggal 9 Oktober 2016, tahap pelaksanaan adalah tanggal 11 dan 16 Oktober 2016 dan tahap akhir pada tanggal 18 Oktober 2016 di tahun pelajaran 2016/2017 dan subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 1 yang terdiri dari 36 siswa tahun pelajaran 2016/2017.

Metode Pengumpulan Data

1. Jenis dan Sumber Data

Jenis data adalah data primer yaitu data yang diambil secara langsung dari angket atau kuisisioner yang diisi oleh responden dan data sekunder yang berupa dokumentasi.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan angket/kuisisioner kepada responden. Cara ini tergolong efisien karena menghemat waktu dan mengetahui secara pasti variable yang diukur dan diharapkan dari responden. Data lainnya adalah data yang didapatkan dari data hasil belajar siswa.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu

1. Tahap awal

Tahap awal meliputi kegiatan persiapan observasi siswa dan instrumen angket/kuisisioner serta juga persiapan siswa terkait media ular tangga *pure*

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pelaksanaan penggunaan media ular

tangga *pure*. Adapun tata cara menjalankan media ular tangga *pure* adalah sebagai berikut :

- a. Terlebih dahulu mengatur posisi duduk tiap kelompok dengan posisi deret kebelakang, posisi siswa yang duduk di depan adalah posisi siswa yang mengocok dadu pertama dan mengambil kartu sesuai nomor posisinya.
- b. Menentukan kelompok mana yang bermain terlebih dahulu dengan cara setiap kelompok harus mengocok dadu untuk melihat siapa yang mendapatkan angka paling tinggi. Kelompok yang mendapatkan angka paling tinggi adalah kelompok yang jalan dulu. Jika terdapat dua atau lebih yang mendapatkan angka yang sama maka masing-masing kelompok harus mengocok kembali dadu sekali lagi.
- c. Tiap kelompok meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga *pure* selanjutnya tiap siswa mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Siswa harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti disalah satu kotak, siswa dapat langsung mengambil kartu nomor sesuai dengan nomor posisinya.
- d. Kartu nomor dibuka dan soal dikerjakan secara kelompok dalam waktu 3 menit. Setelah 3 menit semua kelompok dapat melihat kebenaran jawabannya di kartu jawaban
- e. Jika kelompok tersebut menjawab salah maka kelompok tersebut mendapatkan punishment (pu) yang dapat dilihat di balik kartu soal
- f. Jika kelompok tersebut menjawab benar maka kelompok tersebut mendapatkan reward(re) berupa point 10
- g. Demikian siklus media ular tangga *pure* ini sampai dengan dicapainya nomor tertinggi maka diakumulasi perolehan nilai masing-masing kelompok untuk menentukan kelompok yang nilainya tertinggi.

3. Tahap akhir

Setelah selesai kegiatan pada tahap ini seluruh siswa diberikan angket dan dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat motivasi dan pemahaman siswa.

Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan adalah :

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis

terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

2. Angket/kuisisioner
Merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena atau kondisi yang diamati.
3. Tes I dan Tes II dengan bentuk soal subyektif dengan tujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengerjaan siswa dan mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi differential.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif prosentase. Analisis deskriptif prosentase diperoleh dari hasil penilaian tes I dan Tes II serta hasil dari angket siswa. Data tersebut dideskripsikan dengan teknik prosentase. Data yang diperoleh diolah menggunakan rumus tersebut kemudian dianalisis dengan frekuensi jawaban tiap alternatif yang dipilih responden dengan mengalikan 100%. Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapatkan data primer yang berupa data kuantitatif (data yang berwujud angka-angka) dari skor hasil tes siswa pada pokok bahasan differential. Sedangkan data kualitatif yang sudah terkuantitatif dari angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan dari analisis deskripsi data yang telah terkumpul sebagaimana adanya untuk membuat kesimpulan. Dalam paparan data hasil penelitian ini, dapat dijabarkan kegiatan tersebut dalam 3 tahapan sebagai berikut :

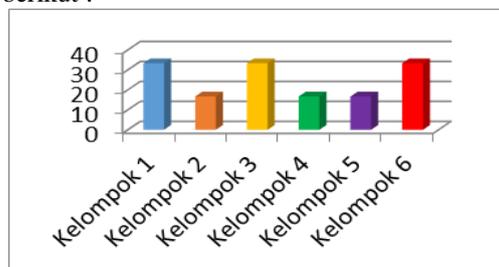
1. Tahap Awal
Tahap awal ini didapatkan hasil berdasarkan pengamatan dan juga berdasarkan deskripsi data dari jawaban angket motivasi siswa sebagai berikut berdasarkan pengamatan siswa terlihat bosan dan jenuh dengan pembelajaran matematika di jam terakhir sehingga siswa menurun motivasi belajarnya. Hal ini tampak jelas saat siswa cenderung pasif, bahkan untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan juga pasif. Sedangkan data motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir disertai dengan 4 alternatif jawaban. Dengan demikian skor maksimum adalah 80 dan minimum adalah 20.

Data motivasi belajar siswa pada tahap awal adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Surabaya

Kelompok	Jml	Motivasi Baik	%
Kelompok 1	6	2	33,33 %
Kelompok 2	6	1	16,67%
Kelompok 3	6	2	33,33 %
Kelompok 4	6	1	16,67%
Kelompok 5	6	1	16,67%
Kelompok 6	6	2	33,33 %
Jumlah	36	9	25 %

Berdasarkan tabel motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tersebut, menunjukkan situasi belajar di kelas kurang menunjang keberhasilan belajar siswa. Sebab dari 36 siswa yang motivasi belajarnya baik hanya 9 siswa atau 25%. Sedangkan histogram akumulasi motivasi siswa dapat disajikan pada gambar berikut :



Gambar 2. Histogram Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Surabaya

Sedangkan hasil analisis hasil Tes I adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Analisis Hasil tes I

Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
14	22

Hasil Analisis Tes I dari tabel di atas adalah dari 36 siswa yang berhasil sesuai standar ketuntasan hanya 14 siswa yaitu 38,9 %. Berdasarkan kondisi tersebut maka memerlukan pemecahan masalah dengan jalan rekreasi matematika media ular tangga *pure*.

2.Tahap Pelaksanaan Kegiatan
Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pelaksanaan penggunaan media ular tangga *pure*. Adapun tata cara menjalankan media ular tangga *pure* adalah sebagai berikut :

- a. Terlebih dahulu mengatur posisi duduk tiap kelompok dengan posisi deret kebelakang, posisi siswa yang duduk di depan adalah posisi siswa yang mengocok dadu pertama dan mengambil kartu sesuai nomor posisinya.

- b. Menentukan kelompok mana yang bermain terlebih dahulu dengan cara setiap kelompok harus mengocok dadu untuk melihat siapa yang mendapatkan angka paling tinggi. Kelompok yang mendapatkan angka paling tinggi adalah kelompok yang jalan dulu. Jika terdapat dua atau lebih yang mendapatkan angka yang sama maka masing-masing kelompok harus mengocok kembali dadu sekali lagi.
- c. Tiap kelompok meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga pure selanjutnya tiap siswa mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Siswa harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti disalah satu kotak, siswa dapat langsung mengambil kartu nomor sesuai dengan nomor posisinya.
- d. Kartu nomor dibuka dan soal dikerjakan secara kelompok dalam waktu 3 menit. Setelah 3 menit semua kelompok dapat melihat kebenaran jawabannya di kartu jawaban
- e. Jika kelompok tersebut menjawab salah maka kelompok tersebut mendapatkan punishment (pu-yang telah disepakati bersama) yang dapat dilihat di balik kartu soal
- f. Jika kelompok tersebut menjawab benar maka kelompok tersebut mendapatkan reward(re-yang telah disepakati bersama) berupa point 10
- g. Demikian siklus media ular tangga pure ini sampai dengan dicapainya nomor tertinggi maka diakumulasi perolehan nilai masing-masing kelompok untuk menentukan kelompok yang nilainya tertinggi.

Pada awal pelaksanaan kegiatan siswa terlihat antusias mengikutinya, pelaksanaan kegiatan ini berlangsung dalam 2x pertemuan. Karena untuk sekali pertemuan kelompok belum dapat mencapai finish dari ular tangga pure. Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajarn di atas, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dalam kemasn rekreasi matematika media ular tangga pure. Ternyata dengan pembelajaran rekreasi matematika media ular tangga pure membuat siswa senang sehingga suasana jenuh dan bosan saat pembelajarn di jam terakhir terasa hilang tak berbekas karena siswa dengan riang gembira mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Bahkan saat bel pelajaran sudah berakhir pun mereka merasa enggan untuk mengakhiri pelajaran tersebut.

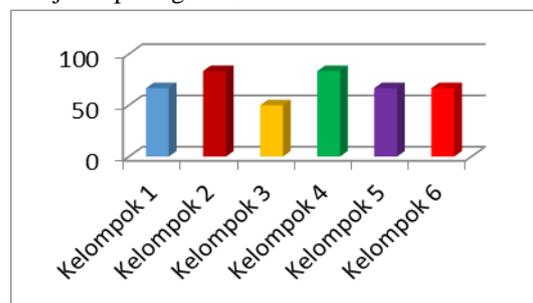
2. Tahap Akhir

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajarn di atas, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dalam kemasn rekreasi matematika media ular tangga pure. Hal ini tampak jelas saat siswa cenderung aktif dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Data motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir disertai dengan 4 alternatif jawaban. Dengan demikian skor maksimum adalah 80 dan minimum adalah 20. Data motivasi belajar siswa pada tahap awal adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Surabaya

Klpk	Jml	Motivasi Baik	%	%Peningkatan
1	6	4	66,67 %	33,34%
2	6	5	83,33%	66,66%
3	6	3	50 %	32,83%
4	6	5	83,33%	66,66%
5	6	4	66,67 %	50%
6	6	4	66,67 %	33,34
Jml	36	25	69,4 %	44,40%

Berdasarkan tabel motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tersebut, menunjukkan situasi belajar di kelas sangat menunjang keberhasilan belajar siswa. Sebab dari 36 siswa yang motivasi belajarnya baik hanya 25 siswa atau 69,4%. Sedangkan histogram akumulasi motivasi siswa dapat disajikan pada gambar berikut :



Gambar 3 Histogram Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Surabaya

Sedangkan hasil analisis hasil Tes II adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Hasil Tes II

Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
22	14

Hasil Analisis Tes II dari tabel di atas adalah dari 36 siswa yang berhasil sesuai standar ketuntasan hanya 22 siswa yaitu 61,1 %. Berdasarkan kondisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rekreasi matematika media ular tangga pure mampu meningkatkan

motivasi belajar siswa dan juga hasil belajar siswa.

Pembahasan

Lebih lanjut dalam pembahasan ini akan difokuskan pada hasil implementasi dari rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* diantaranya:

1. Dampak implementasi dari rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Awalnya siswa merasa malas mengikuti proses pembelajaran dan cenderung pasif kurang motivasi belajar. Tetapi setelah menggunakan rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure*, siswa merasa senang dan tidak jenuh karena menarik dengan adanya *punishment* yang membuat mereka senang. Meningkatnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran ini juga tampak berdasarkan pengamatan dan juga berdasarkan angket motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan sebesar 44,40% sehingga pembelajaran berjalan dengan baik yang menghasilkan peningkatan kualitas siswa
2. Dampak implementasi dari rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran ini tampak berdasarkan data hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan sebesar 22,20% sehingga pembelajaran berjalan dengan baik yang menghasilkan peningkatan kualitas siswa.
3. Dampak implementasi dari rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* dapat menghilangkan tingkat kejenuhan siswa khususnya pada saat jam terakhir. Hal ini tampak dari beberapa dokumentasi yang menunjukkan siswa antusias dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahkan saat bel pelajaran berbunyi menandakan persiapan pulang, siswa masih enggan mengakhiri proses pembelajaran tersebut.

Beberapa kendala yang dihadapi pada saat melakukan rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* adalah walaupun sebagian besar siswa sudah mengikuti proses pembelajaran dengan baik akan tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang peka/pasrah dengan kondisi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan tentang rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* sebagai berikut :

1. Rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran ini juga tampak berdasarkan pengamatan dan juga berdasarkan angket motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan sebesar 44,40% sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.
2. Rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan data hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan sebesar 22,20% sehingga pembelajaran berjalan dengan baik yang menghasilkan peningkatan kualitas siswa.
3. Rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* dapat menghilangkan tingkat kejenuhan siswa khususnya pada saat jam terakhir. Hal ini tampak dari beberapa dokumentasi yang menunjukkan siswa antusias dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Saran

Saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga *pure* didesain dengan menggunakan ilustrasi sesuai ular tangga pada umumnya hanya saja dilengkapi dengan kartu soal, kartu jawaban dan *pure (punishment reward)* untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan *differential* jadi guru dapat menggunakan rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* dan ketika selesai menggunakan permainan tersebut guru disarankan untuk menyimpan kembali dan jumlah kartu soal dan kartu jawaban dipastikan lengkap agar dikemudian hari dapat dipergunakan kembali.
2. Siswa dapat melakukan rekreasi matematika melalui media ular tangga *pure* secara berkelompok dengan aturan permainan dapat ditentukan oleh kelompok bermain tersebut. Contohnya dengan menerapkan *punishment reward (pure)*, yang diberikan kepada pemain berdasarkan aturan yang telah disepakati oleh kelompok bermainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalyono, M. Psikologi Pendidikan. 1997. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati. Dalyono. 1994. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Hamalik, Oemar. 1992. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Nashar. Drs. 2004. *Peran Motivasi dalam kegiatan belajar mengajar*. Jakarta : Delia Press.
- Rohani. Ahmad. Pengelolaan Pengajaran. 2004. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin. Robert. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Macana Jaya Cemerlang.
- Sugiono. 2003. *Statistika untuk peneliti Bandung*. Bandung : CV Alfabeta.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar dan Mengajar di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- <http://eliz70.blogspot.co.id/2013/11/normal-0-false-false-false-in-x-none-24.html>