



Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I di SDN 14 Cakranegara melalui Media Tangga Pintar

St. Minarniwati¹, Tri Ayu Lestari², I Wayan Agus Karmajaya³

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1057>

Article Info

Received: 03 November 2025

Revised: 04 December 2025

Accepted: 05 Desember 2025

Correspondence:

Phone: +62 852-3722-9028

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa kelas I SDN 14 Cakranegara melalui penggunaan media Tangga Pintar. Rendahnya minat belajar menjadi tantangan utama yang mengakibatkan siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias saat mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian meliputi 27 siswa kelas I SDN 14 Cakranegara. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi proses pembelajaran. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk melihat perubahan indikator minat belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua dengan fokus pada perhatian, keaktifan, antusiasme bertanya, dan semangat menyelesaikan tugas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah penerapan media Tangga Pintar. Pada siklus pertama, minat belajar siswa berada pada kategori cukup dengan persentase rata-rata 68%. Peningkatan terjadi pada siklus kedua dengan skor rata-rata mencapai 87% dalam kategori sangat baik, menunjukkan siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Kesimpulannya, media Tangga Pintar efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I pada pembelajaran tematik. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa sehingga direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Kata Kunci: minat belajar; media tangga pintar; siswa sekolah dasar; pembelajaran tematik.

Citation: Minarniwati, S., Lestari, A., T., Karmajaya, A., W., I. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I di SDN 14 Cakranegara melalui Media Tangga Pintar. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2394-2400. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1057>

Pendahuluan

Minat belajar merupakan salah satu faktor krusial yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya memudahkan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nurrawi, dkk. 2023; Slameto, 2015). Siswa yang memiliki minat

belajar tinggi umumnya menunjukkan perhatian, keaktifan, serta semangat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa dengan minat belajar rendah cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif. Hal ini menjadi perhatian utama, terutama pada tingkat sekolah dasar, karena dasar minat belajar yang baik akan mendukung keberhasilan pendidikan jangka panjang.

Email: xxxx@xxx.xxx (*Corresponding Author)

Pada anak usia dini, khususnya siswa kelas I SD, pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia kelas I berada pada tahap berpikir konkret di mana mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan media yang menarik visual serta kontekstual (Piaget, 2002;). Pemilihan media yang tepat akan merangsang rasa ingin tahu dan motivasi belajar mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media yang sesuai akan dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar yang berorientasi pada permainan dan interaksi (Hurlock).

Penurunan minat belajar pada siswa kelas rendah SD sering dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang berdaya tarik sesuai karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak interaktif menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan, salah satunya melalui media permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur belajar dan bermain.

Media *Tangga Pintar* adalah inovasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang menyerupai permainan ular tangga secara modifikasi, di mana setiap petak berisi materi pembelajaran yang harus diselesaikan siswa. Media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus membangun suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara sehat. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar anak karena sifatnya yang menantang, menyenangkan, dan mengandung elemen penghargaan untuk memacu partisipasi siswa (Ilham, 2025).

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini terbukti memberikan dampak positif tidak hanya pada peningkatan minat belajar tetapi juga pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional anak (Gea, & Zega, 2025). Media yang dapat merangsang kreativitas, rasa ingin tahu, dan

antusiasme siswa selama pembelajaran mendukung mereka dalam mencapai konsentrasi optimal dengan durasi yang sesuai dengan kemampuan fokus anak usia dini (Maghfiroh, & Suryana, 2021). Hal ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sangat penting untuk implementasi pembelajaran yang efektif.

Permasalahan rendahnya minat belajar siswa di kelas I SDN 14 Cakranegara selaras dengan kondisi yang ditemukan secara umum di banyak SD, di mana sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Rendahnya minat belajar ini memperlambat pencapaian tujuan pembelajaran tematik yang menuntut keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menguji efektivitas penggunaan media *Tangga Pintar* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I di SDN 14 Cakranegara.

Dengan latar belakang permasalahan dan teori di atas, penting untuk menguji bagaimana media *Tangga Pintar* dapat memberikan solusi praktis dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas I SD. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran tematik yang diberikan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dikenal efektif dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran secara sistematis melalui siklus perbaikan berulang (Kusnandar, 2008; Kemmis & McTaggart, 1988). Model ini terdiri dari dua siklus utama, di mana setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan guru dan peneliti berkolaborasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara praktis dan berkelanjutan.

Tahapan Penelitian

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) lengkap

dengan tujuan, materi, metode, dan media yang akan digunakan, yaitu media *Tangga Pintar*. Selain itu, disiapkan instrumen lembar observasi minat belajar untuk mengukur aspek perhatian, keaktifan, antusiasme bertanya, dan semangat menyelesaikan tugas selama proses belajar. Perencanaan matang berfungsi sebagai kerangka kerja untuk pelaksanaan tindakan yang efektif dan terarah (UDIN, 2013).

2. **Pelaksanaan Tindakan (Acting)**
Guru melaksanakan pembelajaran di kelas menggunakan media *Tangga Pintar* sesuai RPP. Media ini merupakan alat bantu interaktif yang mendukung keterlibatan aktif siswa dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Pelaksanaan ini diupayakan mengikuti perencanaan sambil tetap fleksibel menghadapi kondisi kelas yang dinamis.
3. **Observasi (Observing)**
Peneliti dan observer melakukan pengamatan sistematis terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah dirancang. Data yang diamati meliputi indikator minat belajar yang meliputi: perhatian terhadap pelajaran, keaktifan mengikuti pembelajaran, antusiasme bertanya, dan semangat menyelesaikan tugas. Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa serta dokumentasi foto mendukung analisis data untuk memperkuat validitas temuan (Rahmadani, dkk. 2025).
4. **Refleksi (Reflecting)**
Pada tahap ini, peneliti dan observer menganalisis hasil observasi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan pada siklus berjalan dan merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya. Refleksi ini merupakan fondasi untuk optimalisasi strategi pembelajaran secara berkesinambungan sesuai dengan prinsip PTK.

Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek: 27 siswa kelas I SDN 14 Cakranegara pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.
2. Lokasi: SDN 14 Cakranegara, Mataram.

Teknik Pengumpulan Data

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

Minat belajar siswa	Observasi menggunakan lembar observasi	Mengukur indikator minat: perhatian, keaktifan, antusiasme bertanya, dan semangat tugas.
Persepsi guru dan siswa	Wawancara semi terstruktur	Mendapatkan informasi subjektif mengenai pengalaman belajar dan penggunaan media <i>Tangga Pintar</i> .
Dokumentasi	Foto proses pembelajaran	Bukti visual dari aktivitas pembelajaran yang mendukung hasil observasi dan wawancara.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan menyajikan gambaran nyata terkait perubahan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Prosedur analisis meliputi pengorganisasian data, reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Peningkatan indikator minat belajar siswa diukur berdasarkan frekuensi dan intensitas tindakan siswa dalam keempat aspek yang diamati. Analisis ini dilakukan dengan pendekatan induktif sehingga temuan penelitian memberikan pemahaman mendalam terhadap perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran (Miles & Huberman, 1992; UDIN, 2013)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat belajar siswa kelas I SDN 14 Cakranegara setelah penerapan media *Tangga Pintar* dalam pembelajaran tematik. Data diperoleh melalui observasi yang mengukur indikator minat belajar siswa, yaitu perhatian, keaktifan, antusiasme bertanya, dan semangat

Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Deskripsi
------------	--------------------	-----------

menyelesaikan tugas. Berikut adalah ringkasan hasil pengamatan dari dua siklus penelitian:

Tabel 2. hasil pengamatan dari dua siklus penelitian

Pada siklus I, sebagian siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran Tangga Pintar. Namun, masih terdapat siswa yang pasif dan membutuhkan bimbingan intensif dari guru agar dapat terlibat aktif. Persentase rata-rata minat belajar siswa saat itu mencapai 68%, masuk dalam kategori cukup.

Setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media serta strategi pembelajaran pada siklus II, seperti penambahan variasi soal dan penerapan sistem penghargaan sederhana kepada kelompok terbaik, minat belajar siswa meningkat menjadi 87%, dengan kategori sangat baik. Pada siklus ini, siswa terlihat lebih aktif, berani bertanya, serta lebih berpartisipasi dalam seluruh kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Peningkatan minat belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan media Tangga Pintar didukung oleh teori dan penelitian sebelumnya mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

Menurut Piaget (2002), anak usia dini berada pada tahap berpikir konkret yang memerlukan media pembelajaran yang merangsang indera dan keterlibatan aktif. Media Tangga Pintar yang memadukan unsur permainan dan materi pembelajaran memberikan stimulus yang sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia kelas I SD sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat mereka terhadap pembelajaran

Penelitian Ilham, (2025) juga mendukung temuan ini, di mana media permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar. **Permainan edukatif memberi peluang pada siswa untuk belajar melalui interaksi sosial, kompetisi sehat, dan tantangan yang membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar** (Nasri, 2024). Hal ini menjelaskan mengapa siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan dalam aspek keaktifan dan antusiasme bertanya.

Lebih jauh, teori motivasi belajar dari Schunk (2012) menekankan peran penghargaan dan pengakuan dalam memacu minat dan usaha belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan penghargaan sederhana untuk kelompok terbaik

Indikator Minat Belajar	Siklus I (%)	Kategori Siklus I	Siklus II (%)	Kategori Siklus II
Perhatian terhadap pelajaran	70	Cukup	88	Sangat Baik
Keaktifan mengikuti kegiatan	65	Cukup	85	Sangat Baik
Antusiasme bertanya	60	Cukup	83	Sangat Baik
Semangat menyelesaikan tugas	68	Cukup	87	Sangat Baik
Rata-rata Minat Belajar	68	Cukup	87	Sangat Baik

dalam siklus II berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa, yang berdampak pada intensitas partisipasi mereka dalam pembelajaran (Schunk, 2012).

Secara psikologis, penggunaan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik, seperti Tangga Pintar, dapat mempermudah proses internalisasi materi pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga tuntas (Felder & Silverman, 1988). Media ini mengubah pengalaman belajar yang biasanya pasif menjadi aktif dan komunikatif, sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan daya fokus siswa.

Secara praktis, penggunaan media permainan edukatif juga meningkatkan suasana kelas menjadi lebih hidup dan kompetitif secara positif, yang mendukung terjadinya interaksi sosial antara siswa dan antara siswa dengan guru (Vygotsky, 1978). Interaksi sosial tersebut meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif yang berujung pada peningkatan minat belajar.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa media permainan edukatif seperti Tangga Pintar efektif

digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tematik di sekolah dasar, terutama untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas rendah yang umumnya memerlukan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 14 Cakranegara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Tangga Pintar secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas I. Media pembelajaran ini berhasil membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran tematik, ditandai dengan peningkatan perhatian, keaktifan, antusiasme bertanya, dan semangat dalam menyelesaikan tugas. Peningkatan minat belajar ini tercermin dari hasil observasi yang menunjukkan kenaikan persentase minat belajar siswa dari kategori cukup pada siklus pertama menjadi sangat baik pada siklus kedua.

Keaktifan dan antusiasme siswa yang meningkat ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif seperti Tangga Pintar sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memerlukan pengalaman belajar langsung dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan kognitif mereka (Piaget, 2002). Media ini tidak hanya memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar, tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial positif antara siswa dan guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Selain aspek kognitif dan afektif, media Tangga Pintar juga memotivasi siswa melalui pemberian penghargaan sederhana, yang berdampak pada peningkatan motivasi intrinsik sesuai dengan teori motivasi belajar (Schunk, 2012). Hal ini memperkuat bahwa media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dan penguatan positif dapat mendorong siswa untuk lebih giat dan suka belajar, terutama di jenjang pendidikan dasar.

Dengan demikian, disarankan agar para guru sekolah dasar mengadopsi media permainan edukatif seperti Tangga Pintar sebagai alternatif media pembelajaran tematik. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan terarah, yang pada akhirnya mampu

meningkatkan kualitas hasil belajar secara menyeluruh. Implementasi media ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya pengembangan pendidikan dasar yang lebih kreatif dan inovatif.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada **Dosen Pembimbing, Guru Pamong di SDN 14 Cakranegara**, serta seluruh siswa kelas I yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Mataram atas dukungan dalam pelaksanaan program Pendidikan Profesi Guru tahun 2025.

Daftar Pustaka

- Felder, R. M., & Silverman, L. K. (1988). Learning and teaching styles in engineering education. *Engineering Education*, 78(7), 674-681.
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khironi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209-219.
- Ilham, I. (2025). Dampak Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 52-59.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Universitas Indonesia Press.
- Nasri, Z. (2024). PERAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah IPA dan Matematika (JIIM)*, 2(4), 89-94.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarak, S. (2023). Motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29-38.
- Piaget, J. (2002). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Rahmadani, L., Muspawi, M., & Rahman, K. A. (2025). Teknik observasi, evaluasi, dan umpan

- balik dalam supervisi pendidikan. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 6(2), 118-125.
- Rahman, T., & Pd, M. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. CV. Pilar Nusantara.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson Education.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- UDIN, E. (2013). Pengaruh Konstruktivisme dalam Pembelajaran. " *CAKRAWALA PENDIDIKAN*" Published by" *STKIP PGRI BLITAR*", 15(2), 150-156.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.