GeoScienceEd *6(2) (2025)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pemanfaatan Media Papan Catur untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika melalui Asesmen pada Siswa Kelas III

Wukufiatul Arafah[1*], Muhammad Tahir[2], Baiq Ria Suciani[3]
Univeritas Mataram, Pendidikan Profesi Guru, Mataram, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.698

Article Info
Received: 09 January 2025
Revised: 23 February 2025
Accepted: 27 February 2025

Correspondence:

Phone: +62-8525-7550-616

Abstrak: Pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang penting dalam membangun fondasi berpikir kritis, logis, dan sistematis pada peserta didik. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga sebagai media untuk melatih siswa dalam menganalisis permasalahan serta menemukan solusi yang tepat. Meski demikian, kurangnya motivasi belajar siswa sering kali menjadi tantangan yang signifikan dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan strategi inovatif yang mampu membangkitkan minat serta semangat belajar siswa. Salah satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media papan catur sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 di SDN 31 Mataram dengan jumlah peserta sebanyak 17 orang. Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, implementasi, observasi, refleksi, asesmen formatif, dan asesmen sumatif untuk menilai peningkatan motivasi dan pemahaman siswa secara berkala. Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung, wawancara terstruktur, penyebaran angket, asesmen formatif, dan latihan soal sebagai asesmen sumatif yang mengukur pencapaian pembelajaran siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya lonjakan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, motivasi siswa tercatat sebesar 55%, meningkat menjadi 77% setelah siklus pertama, dan mencapai angka 87% pada siklus kedua. Peningkatan ini merupakan hasil dari penggunaan media papan catur yang berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif, komunikatif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil asesmen sumatif berupa latihan soal menunjukkan adanya peningkatan pemahaman Matematika siswa setelah setiap siklus. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media papan catur memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa, yang terukur melalui asesmen formatif dan sumatif yang dilakukan pada setiap siklus. Pendekatan ini dapat dijadikan model pembelajaran alternatif yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar Matematika yang lebih menyenangkan dan interaktif di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Papan Catur; Motivasi Belajar; Matematika.

Pendahuluan

Belajar adalah proses esensial yang dialami oleh setiap individu untuk memperoleh berbagai macam pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan. Proses ini berlangsung secara berkesinambungan, baik secara formal di institusi pendidikan maupun secara informal dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hudoyo (1988), belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman. Dalam dunia pendidikan, belajar menjadi inti dari kegiatan akademik yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu, seperti

Email: wukufiatularafah10@gmail.com

Copyright © 2025, Arafah, W., et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

peningkatan pemahaman, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap positif. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi siswa, metode pengajaran, media pembelajaran, hingga lingkungan tempat belajar berlangsung. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran sangatlah penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Pada proses pembelajaran di kelas, guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi, tetapi juga dituntut untuk mampu mengelola kelas sehingga siswa dapat belajar secara aktif. Proses pembelajaran di kelas yang ideal adalah proses yang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, guru, dan sesama siswa secara dinamis. Sarjiman (2009) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik, emosional, maupun intelektual. Sayangnya, pada kenyataannya, pembelajaran di kelas sering kali menghadapi kendala seperti minimnya variasi metode pengajaran, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, hingga rendahnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Guru yang hanya menggunakan metode ceramah cenderung membuat pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu elemen kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Warti (2016) menekankan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, lebih percaya diri, dan mampu menghadapi tantangan dengan optimisme. Motivasi belajar berfungsi sebagai dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, membangun motivasi belajar siswa bukanlah hal yang mudah. Banyak faktor yang dapat memengaruhi motivasi, mulai dari lingkungan keluarga, cara guru mengajar, hingga penggunaan media pembelajaran di kelas. Ndraha dan Harefa (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendapat ini sejalan dengan realitas bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan visualisasi menarik, elemen permainan, atau pendekatan yang tidak konvensional.

Dalam konteks pembelajaran Matematika, motivasi belajar siswa menjadi perhatian yang sangat penting. Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan jauh dari kehidupan sehari-hari. Padahal, Matematika memiliki peranan penting dalam membangun keterampilan berpikir kritis, logis, dan sistematis. Romadhoni dan Hasanudin (2023) menyatakan bahwa Matematika berperan besar dalam perkembangan teknologi dan inovasi di era digital. Oleh karena itu, pembelajaran Matematika yang efektif tidak hanya harus memperhatikan aspek kognitif, tetapi juga harus mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah melalui pendekatan yang inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dan interaktif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif. Rahmawati et al. (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, peran media pembelajaran tidak dapat dipandang sebelah mata, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era modern yang menuntut pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika adalah papan catur angka. Media ini dirancang untuk menyampaikan materi Matematika secara interaktif, dengan memadukan unsur permainan dan pembelajaran. Apreasta, Darniyanti, dan Monalisa (2018) menunjukkan bahwa media papan catur efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Matematika. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, media papan catur juga dapat digunakan sebagai alat asesmen untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara berkala.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media papan catur angka dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 di SDN 31 Mataram. Dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Selain itu, asesmen formatif dan sumatif digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi dan pemahaman siswa secara berkesinambungan. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran Matematika yang inovatif, sekaligus mengatasi tantangan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah pendekatan yang dirancang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah dalam pembelajaran melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK memungkinkan guru untuk secara langsung berperan sebagai peneliti dalam kelasnya, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan. Menurut Susilo, Chotimah, dan Sari (2020), PTK adalah pendekatan sistematis yang memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Anugrah (2018) yang menegaskan bahwa PTK memberikan langkah-langkah praktis dalam melakukan perbaikan pembelajaran secara siklikal.

Penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas 3 SDN 31 Mataram, dengan fokus utama meningkatkan motivasi belajar Matematika menggunakan media papan catur. Berdasarkan hasil observasi awal pada tahap pra-siklus, motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika tercatat sebesar 55%, yang menunjukkan tingkat motivasi rendah. Proses pembelajaran sering kali monoton dan kurang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini dirancang dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini telah dilaksanakan selama 4 minggu, dengan siklus pertama berlangsung selama 2 minggu (minggu kedua dan ketiga), dan siklus kedua dilaksanakan pada minggu keempat. Pada akhir minggu keempat, data hasil asesmen dan observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa yang signifikan.

Tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan pada setiap siklus memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi secara sistematis dan memperbaiki pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tahapan ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Suyatno (2017), bahwa PTK memungkinkan guru untuk terus mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang aktivitas pembelajaran berbasis media papan catur yang melibatkan siswa secara aktif. Media ini digunakan untuk menyampaikan konsep Matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan pembagian dengan pendekatan interaktif yang memadukan elemen permainan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan papan catur sebagai alat bantu untuk memotivasi siswa belajar secara atraktif. Selama proses ini, siswa diajak bermain catur angka dalam kelompok kecil untuk mendorong interaksi dan keterlibatan aktif. Observasi dilakukan selama pembelajaran untuk mencatat tingkat partisipasi siswa berdasarkan indikator seperti antusiasme, keterlibatan dalam diskusi, dan kemampuan menyelesaikan tugas. Refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dan merancang strategi perbaikan untuk siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data melibatkan berbagai metode untuk memastikan validitas hasil penelitian. Data kuantitatif diperoleh dari hasil asesmen formatif dan sumatif, sedangkan data kualitatif berasal dari observasi, angket, dan wawancara. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Badarudin (2018), yang menyatakan bahwa kombinasi data kuantitatif dan kualitatif sangat penting untuk memahami motivasi belajar siswa secara komprehensif. Pada siklus pertama, hasil observasi menunjukkan peningkatan motivasi siswa menjadi 77%, sedangkan pada siklus kedua, motivasi siswa meningkat signifikan menjadi 87%. Hasil asesmen sumatif berupa latihan soal juga menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep Matematika yang diajarkan.

Peningkatan motivasi siswa ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan catur tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mendukung pandangan Rahmawati et al. (2022) bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, media papan catur membantu siswa memahami konsep Matematika secara lebih efektif dengan menghadirkan aktivitas pembelajaran yang menarik dan berfokus pada kolaborasi serta interaksi aktif. Pendekatan ini juga menunjukkan efektivitas dalam melibatkan siswa secara aktif, baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

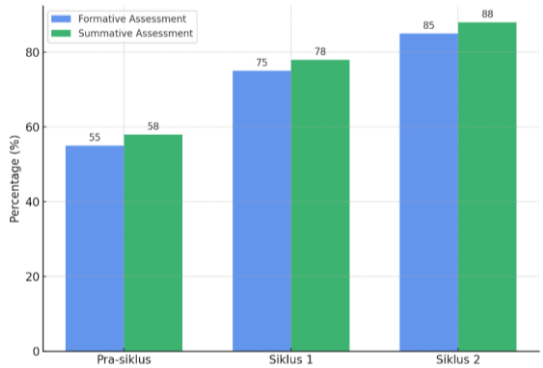
Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa kelas 3 SDN 31 Mataram melalui media papan catur. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur melalui asesmen formatif dan sumatif dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan pemahaman siswa dari pra-siklus hingga siklus kedua, yang telah dilaksanakan selama 4 minggu.

Pada tahap pra-siklus, motivasi siswa berada pada kategori rendah dengan rata-rata skor asesmen formatif sebesar 55% dan asesmen sumatif sebesar 58%. Hal ini menunjukkan kurangnya keterlibatan siswa

dalam pembelajaran Matematika yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Setelah implementasi media papan catur pada siklus pertama yang berlangsung selama 2 minggu (minggu kedua dan ketiga), motivasi siswa meningkat menjadi 75%, sedangkan asesmen sumatif menunjukkan kenaikan skor menjadi 78%. Peningkatan ini disebabkan oleh suasana pembelajaran yang lebih atraktif, melibatkan permainan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

Pada siklus kedua, yang dilaksanakan pada minggu keempat, motivasi siswa mencapai kategori tinggi dengan rata-rata asesmen formatif sebesar 85% dan asesmen sumatif 88%. Strategi yang digunakan pada siklus ini mencakup penambahan variasi permainan dan penghargaan kepada siswa yang aktif berpartisipasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Indriani (2016) yang menegaskan bahwa motivasi belajar siswa sangat memengaruhi prestasi akademik mereka. Fajrin et al. (2015) juga mengungkapkan bahwa motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil

Diagram di atas menunjukkan bahwa media papan catur secara konsisten memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Pada pra-siklus, rata-rata asesmen formatif dan sumatif berada pada kategori rendah, tetapi secara bertahap meningkat signifikan pada siklus pertama dan kedua. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran interaktif dengan media papan catur sangat efektif.
Pembahasan Berdasarkan Data Hasil

Tabel 1. Rangkuman Hasil Asesmen Formatif dan Sumatif

Siklus	Rata-rata Asesmen Formatif (%)	Rata-rata Asesmen Sumatif (%)	Kategori Motivasi
Pra-siklus	55	58	Rendah
Siklus 1	75	78	Cukup
Siklus 2	85	88	Tinggi

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa pada pra-siklus, motivasi siswa berada dalam kategori rendah. Namun, setelah menggunakan media papan catur pada siklus pertama, motivasi dan pemahaman siswa meningkat menjadi cukup baik. Peningkatan lebih lanjut terjadi pada siklus kedua, di mana siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Matematika.

Pendapat Lestari et al. (2018) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media papan catur mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman siswa. Asnawir dan Basyiruddin (2002) juga menambahkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih mudah. Penelitian ini juga selaras dengan pandangan Rahmawati et al. (2022), yang menegaskan bahwa asesmen berkala memainkan peran penting dalam memantau dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian ini kita bisa simpulkan bahwa media papan catur terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama 4 minggu dengan menggunakan media papan catur sebagai sarana pembelajaran Matematika, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa kelas 3 SDN 31 Mataram. Selama dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), motivasi siswa yang sebelumnya berada pada kategori rendah (55%) mengalami peningkatan signifikan, mencapai 77% pada siklus pertama, dan 87% pada siklus kedua. Peningkatan ini didorong oleh suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan atraktif berkat penggunaan media papan catur, yang melibatkan siswa dalam permainan sambil belajar. Asesmen sumatif juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman Matematika siswa secara berkelanjutan, yang tercermin dalam latihan soal yang diberikan. Media papan catur terbukti dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Matematika yang sebelumnya dianggap sulit

dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Pendekatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti papan catur, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, baik dalam diskusi maupun dalam menyelesaikan soal-soal Matematika. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media papan catur dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar Matematika di sekolah dasar. Model pembelajaran ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengatasi tantangan rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika.

Daftar Pustaka

Anugrah, M. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas: Langkah-Langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pustaka Belajar.

Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asnawir, Basyiruddin, & Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat.

Badarudin, A. (2018). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Jakarta: PT Grasindo.

Fajrin, P., Zamsir, & La Masi. (2015). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 1 Lawa. *Neliti: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2).

Fitriania, A., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Yulandra, R., & Ferdiyansyah, A. (2024). Pelaksanaan asesmen sumatif akhir berbasis presentasi di kelas VI SD Yayasan Hippindo Banjarmasin. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 735–741.

Hidayah, N., Masruchah, S., & Hidayati, N. (2018). *Analisis pelaksanaan asesmen perkembangan anak sekolah dasar kelas 5*. Prosiding Seminar Nasional Psikologi Universitas Negeri Malang, 1(1), 123-130. Diakses dari

Hudoyo, Herman. (1988). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud.

Indriani, A. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa kelas V terhadap prestasi belajar matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2). Universitas PGRI Madiun. https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/848

Lestari, Y. P., Slameto, & Radia, E. H. (2018). Penerapan PBL (Problem Based Learning) berbantuan media papan catur untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 4(1), 53–62.

Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328–5339.

Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/63

Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya media pembelajaran untuk memotivasi siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114–14120. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4675

Romadhoni, R. D., & Hasanudin, C. (2023). *Peran matematika dalam perkembangan teknologi di era digital*. Seminar Nasional Daring Sinergi, 1(1).

Sarjiman, P. (2009). Implementasi teori belajar dalam pendidikan matematika sekolah dasar. *Dinamika Pendidikan*, 16(1). https://journal.uny.ac.id/index.php/dinamika-pendidikan/article/view/4116

Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Suyatno, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Malang: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. http://eprints.umsida.ac.id/4119/.

Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177–185.