



PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 1 PABUARANWETAN

¹⁾ Ika Apriliani Putri

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
ikaaprputri26@gmail.com

²⁾ Mochamad Guntur

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
gunturmath@gmail.com

³⁾ Siti Sahronih

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

Artikel history

Diterima : 30 Maret 2022
Direvisi : 23 April 2022
Disetujui : 22 Mei 2022

Kata Kunci: media pembelajaran, ular tangga, matematika, permainan, sekolah dasar.

Abstrak

Permainan ular tangga bertujuan agar siswa senang mengikuti pembelajaran, sehingga dapat termotivasi dalam belajar. Melalui media permainan ular tangga ini diharapkan siswa akan lebih mudah menguasai materi dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-group Pretest-Posttest Design*. Jenis penelitian ini adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*). Hasil rata-rata setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan pada sampel uji coba sehingga yang diperoleh hasil rata-rata 70,00 dengan nilai tertinggi 80,00 dan nilai terendah 50,00. Berdasarkan hasil hitungan statistik parametrik yang sudah dilakukan penulis, maka diketahui nilai hitung 8,439 t_{tabel} 2,062 yang berarti hipotesis (H_a) penelitian ini diterima, yaitu ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN 1 Pabuaranwetan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan penggunaan media permainan ular tangga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III di SDN 1 Pabuaranwetan. Karena pada saat siswa sebelum menggunakan media permainan ular tangga rata-rata nilai pretest yang diperoleh yaitu 40,00 setelah dilakukannya tindakan maka diperoleh rata-rata *posttest* 70,00. Jadi jumlah peningkatan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 30,00%. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji-t yang diperoleh yaitu nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel dan nilai *sign* kurang dari 0.000. Jadi penggunaan media permainan ular

tangga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN 1 Pabuaranwetan.

Abstract

The snakes and ladders game aims to make students happy to participate in learning, so that they can be motivated to learn. Through this snakes and ladders game media, it is hoped that students will more easily master the material and can improve student learning outcomes. This research is a quantitative research with experimental method. The research design used Pre-Experimental Design with the form of One-group Pretest-Posttest Design. This type of research is a research activity that gives an initial test (pretest) before being given treatment, after being given treatment, then gives a final test (posttest). The average results after being given treatment have increased in the trial sample so that the average results obtained are 70.00 with the highest score of 80.00 and the lowest score of 50.00. Based on the results of parametric statistical calculations that have been carried out by the author, it is known that the calculated value is 8.439 t table 2.062 which means that the hypothesis (H_a) of this study is accepted, namely there is an effect of using snakes and ladders game media on student learning outcomes in mathematics subjects in class III SDN 1 Pabuaranwetan. Based on the results of the research and discussion that has been carried out, the researcher draws the conclusion that the results show the use of snakes and ladders game media has an influence on student learning outcomes in mathematics subjects in class III at SDN 1 Pabuaranwetan. Because when students before using the snakes and ladders game media, the average pretest score obtained was 40.00 after the action was taken, the average posttest was 70.00. So the amount of improvement based on pretest and posttest scores is 30.00%. This can be proven by the results of the t-test obtained, namely the t-count value is greater than the t-table and the sign value is less than 0.000. So the use of snakes and ladders game media is very influential on student learning outcomes in mathematics subjects in class III SDN 1 Pabuaranwetan.

Keywords: learning media, the snakes and ladders game, mathematics, game, elementary school

Koresponden: gunturmath@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2022



PENDAHULUAN

Matematika merupakan disiplin ilmu sehari-hari yang melibatkan pemikiran logis dan masalah yang berkaitan dengan angka (Zulfa, 2016). Oleh karena itu, matematika mempunyai tempat yang sangat penting dalam pendidikan dan harus diajarkan di sekolah dasar untuk melatih siswa berpikir kritis, logis dan sistematis. Namun matematika seharusnya menjadi mata pelajaran yang menakutkan bagi sebagian besar siswa sekolah dasar karena dianggap sulit untuk dipahami, menarik dan membosankan. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang inspiratif dan menyenangkan. Dengan cara ini, siswa menjadi interaktif dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan lingkungan belajar yang mendukung proses belajar mengajar sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Media dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan,

membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan merangsang belajar, bahkan mempunyai efek psikologis bagi siswa. Pesan-pesan yang disalurkan melalui media tersebut harus dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran (Taufina, 2012).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas III SDN 1 Pabuaranwetan, tampak sebagai berikut siswa lemah dalam pelajaran matematika dan motivasi belajar siswa masih rendah khususnya pelajaran matematika, hal ini terlihat dari pembelajaran di kelas yang kurang antusias, siswa mudah tertekan saat mengerjakan soal terutama perkalian dan pembagian. Kelemahan siswa pada materi perkalian dan pembagian disebabkan proses pembelajaran matematika yang kurang menarik, kurangnya variasi metodologi dalam pembelajaran, sebaliknya kurangnya perhatian dan dorongan orang tua kepada anaknya selama pembelajaran di rumah. Akibatnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika menurun dan motivasi belajar siswa melemah.

Motivasi belajar merupakan emosi yang membenamkan diri yang ditandai dengan rasa senang dan gembira dalam kegiatan belajar (Sumantri, 2015), sedangkan motivasi belajar merupakan daya dorong dalam diri individu dalam melakukan kegiatan belajar (Iskandar, 2009). Memperluas pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Oleh karena itu motivasi belajar adalah motivasi baik dari dalam diri individu maupun dari luar individu untuk menumbuhkan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran sehingga mereka belajar lebih giat untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pemanfaatan lingkungan belajar dalam pengertian Hamalik (Arsyad, 2013), menurutnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan dan merangsang keinginan, minat dan motivasi untuk belajar. Untuk mempelajari Kegiatan Pembelajaran. Selain itu, media yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat belajar itu sendiri. Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk memperlancar dan memperlancar proses pembelajaran untuk menemukan tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018). Dengan bantuan lingkungan belajar yang menarik dan bimbingan guru, motivasi belajar siswa harus ditingkatkan.

Proses pembelajaran yang baik harus mampu menghasilkan pengalaman belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan. Belajar melalui bermain adalah suatu upaya penyampaian materi kepada anak dengan cara yang jenaka atau main-main, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran yang mudah (Ismail, 2006). Dengan demikian, belajar sambil bermain merupakan kemungkinan yang efektif dan tidak membosankan dalam pembelajaran. Karena bermain adalah dunia anak-anak, salah satu alat untuk belajar matematika adalah permainan ular tangga.

Media Ular Tangga merupakan media yang memasukkan permainan agar sesuai dengan karakteristik siswa bermain. Lingkungan permainan Ular Tangga adalah lingkungan yang mirip dengan permainan Ular Tangga, namun setiap alur cerita berisi pertanyaan yang harus dilalui setiap pemain dan menjawab pertanyaan tersebut. Tujuan Ular Tangga adalah untuk menanamkan kegemaran belajar kepada siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Diharapkan dengan adanya lingkungan bermain berliku dan tangga akan memudahkan penguasaan materi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media permainan ular tangga ini adalah media yang pernah digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu Putri Zudhah Ferryka, M.Pd pada tahun 2017. Kemudian dikembangkan lagi oleh penulis karena melihat kondisi di SDN 1 Pabuaranwetan dalam mata pelajaran matematika masih tergolong kurang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Rancangan penelitian menggunakan *pre-experimental design, one group pretest posttest design*. Jenis penelitian ini merupakan kegiatan penelitian yang memberikan pra-perlakuan (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan. (Arikunto, 2010:124).

Penelitian ini dilakukan pada bulan November tahun pelajaran 2022-2023 di SDN 1 Pabuaranwetan, Kab. Cirebon. Seluruh siswa Kelas III SDN 1 Pabuaranwetan yang mengikuti penelitian ini berjumlah 33 orang. Pengumpulan Data Melalui Teknik Pengujian dan Observasi. Tes objektif adalah pilihan ganda, dengan setiap pertanyaan memiliki 3 kemungkinan jawaban dan total 20 pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki jumlah poin yang sama. Poin tersebut kemudian diubah menjadi nilai maksimum dikalikan 100. Oleh karena itu, skor minimum siswa adalah 0 dan skor maksimum adalah 100.

Hasil uji instrumen atau uji validitas survei dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan dari kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner (Sugiyono, 2019). Sugiyono (2017), uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan item yang sama memberikan data yang sama. Tingkat kesukaran suatu soal adalah tes yang dilakukan untuk menunjukkan kualitas soal tersebut apakah sukar, sedang, atau mudah. (Yusra et al., 2020). Musrofah dan Fatimah (2021, p. 190) teknik analisis data uji normalitas digunakan untuk mengukur perbandingan data empiris dengan data normal secara teoritis dan data empiris dengan mean dan standar deviasi yang sama, data normal. Ada persyaratan data berparameter, uji homogenitas Supard (Narlan dan Juniar, 2018, hlm. 67), yang memastikan bahwa data dalam kumpulan analisis berasal dari populasi yang tidak berbeda secara signifikan dalam keragamannya. Uji hipotesis uji-t satu sampel menurut Yusuf dan Daris (2018, p. 134) Uji-t satu sampel (*1-sample t-test*) atau uji rata-rata 1 sampel adalah teknik analisis statistik (*t-test*) yang digunakan untuk menghitung variabel bebas tunggal Uji-t satu sampel dilakukan terhadap satu sampel, yang kemudian dianalisis perbedaan rata-rata sampelnya. Kriteria pengujian penggunaan hipotesis penelitian yaitu H_0 menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III, sedangkan H_a menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *One-Group pretest-posttest design* yang terdiri dari data kuantitatif. Pada model ini dilakukan *pretest* sebelum menggunakan media permainan ular tangga untuk mengetahui kondisi awal dan *posttest* untuk mengetahui kondisi atau hasil setelah menggunakan media permainan ular tangga. Jumlah instrumen soal yang digunakan dalam *pretest-posttest* adalah 20 soal dengan format pilihan ganda.

Berdasarkan hasil analisis, hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 40,00 pada ujian pendahuluan. Sedangkan nilai siswa tertinggi adalah 50,00 dan terendah adalah 10,00. Dengan demikian, nilai rata-rata yang dicapai siswa pada *post-test* meningkat tajam dibandingkan dengan *pre-test*, meningkatkan nilai *pre-test* dan *post-test* menjadi 30,00. Nilai rata-rata pada pra-ujian adalah 40,00 dan pada pasca ujian rata-rata nilai siswa adalah 70,00. Berikut adalah grafik dari perbandingan hasil belajar siswa:



Gambar 1: Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik tersebut terlihat adanya peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh media permainan ular tangga. Berdasarkan perhitungan analisis kriteria hasil belajar siswa, banyak siswa yang mengalami prestasi pada mata pelajaran yang tergolong sesuai dengan kriteria hasil belajar siswa.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Interval	Interpretasi
80-100	Sangat Baik
70-79,9	Baik
60-69,9	Cukup Baik
40-59,9	Kurang Baik
0-39,9	Sangat Kurang Baik

Berdasarkan uraian di atas, hasil analisis data tes siswa setiap pertemuan menunjukkan bahwa nilai tes siswa mengalami peningkatan yang baik yaitu nilai rata-rata *pretest* 40,00, kemudian nilai *posttest* adalah 70,00, meningkat sekitar 30,00. Hasil tes kedua pertemuan mengalami peningkatan, namun hasil setelah tes meningkat lebih signifikan dibandingkan saat *pretest*. Skor rata-rata setelah pemberian perlakuan mengalami peningkatan pada sampel uji sehingga skor rata-rata adalah 70,00 dengan tinggi 80,00 dan rendah 50,00. Berdasarkan hasil perhitungan statistik parametrik yang dilakukan penulis, diketahui nilai hitung = 8,439 > tabel = 2,062 yang berarti hipotesis (H_a) penelitian ini diterima yaitu ada pengaruh pemanfaatan lingkungan bermain ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Pabuaranwetan. Hasil penelitian kemudian menunjukkan bahwa penggunaan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ternyata benar penggunaan media permainan ular tangga yang di terapkan pada kelas III SDN 1 Pabuaranwetan menunjukkan hasil yang signifikan, sehingga dengan media tersebut hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas matematika di SDN III 1 Pabuaranwetan. Karena nilai rata-rata *pretest* siswa sebelum menggunakan permainan ular tangga setelah kegiatan adalah 40,00, rata-rata *posttest* adalah 70,00. Jadi besaran kenaikan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*

adalah 30,00%. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji-t yang diperoleh yaitu nilai *t-number* lebih besar dari *t-tabel* dan nilai tandanya lebih kecil dari 0,000. Jadi, penggunaan media permainan ular tangga sangat mengesankan, karena terjadi peningkatan sebesar 8,32 pada rerata perbedaan *pretest* dan *posttest*, media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 di Pabuaranwetan.

REFERENSI

- Afifah, Nur dan Sri Hartatik. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209-216, <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/matematika/article/view/3035>
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktikum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ferryka, Putri Zudhah. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58-64.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Jakarta: Pilar Media.
- Maisyarah, Elka dan Firman Firman. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 32-38.
- Musrofah dan Fatihah. (2021). Pengaruh Pendapatan Terhadap Kesejahteraan Anggota Koperasi Viyata Virajati Sesko Ad. Bandung. *Accounting Global Journal*, 190.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Subarinah, Sri. (2016). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga sallah Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik, Taufina. (2012). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Media Film Strip di Kelas II SD Percobaan Kota Padang. *Jurnal Ilmiah*, Xii(1).
- Yusra, dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jom Ftk Uniks*, 41.
- Zulfa, N. W. (2016). Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III MI Sultan Agung. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga.