

**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS IV DI SD NEGERI 35 GEDONG TATAAN**

Asri Nuriya¹, Akhmad Sutiyono², Nurashri Partasiwi³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

[1^{asrinuriya@gmail.com}](mailto:asrinuriya@gmail.com), [2^{sutiyonolpg@yahoo.co.id}](mailto:sutiyonolpg@yahoo.co.id), [3^{nurashripartasiwi@gmail.com}](mailto:nurashripartasiwi@gmail.com)

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian menggunakan media ular tangga di SD N 35 Gedong Tataan. Metode penelitiannya yaitu penelitian tindakan kelas dengan empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV di SD N 35 Gedong Tataan tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik tes dan observasi. Sebelum melakukan tindakan siklus I dan siklus II peneliti melakukan tes pra siklus dan diperoleh hasil peserta didik yang tuntas sebanyak 10 peserta didik atau 34.48%. Hasil penelitian: setelah tindakan siklus I, presentase ketuntasan peserta didik mencapai 55.17%. Dari 29 peserta didik, terdapat 16 peserta didik yang nilainya tuntas atau di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 68. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 13 peserta didik atau 44.82%. Setelah tindakan siklus II, presentase ketuntasan peserta didik naik menjadi 82.75%. Dari 29 peserta didik terdapat 24 peserta didik yang nilainya tuntas atau di atas KKM, sementara sisanya masih belum tuntas. Berdasarkan data di atas, penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung perkalian kelas IV di SD Negeri 35 Gedong Tataan tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *Media Ular Tangga, Hasil Belajar Matematika*

Abstract: *The purpose of this study was to improve student learning outcomes in the mathematics learning content of multiplication counting operations using snakes and ladders media at SD N 35 Gedong Tataan. The research method is classroom action research with four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The research subjects are fourth grade students at SD N 35 Gedong Tataan for the 2022/2023 academic year. The data collection technique uses test and observation techniques. Before taking action in cycle I and cycle II, the researcher conducted a pre-cycle test and obtained the results of students who completed as many as 10 students or 34.48%. The results of the study: after the first cycle of action, the percentage of students' completeness reached 55.17%. Of the 29 students, there were 16 students whose grades were complete or above the predetermined KKM, namely 68. While the students who had not completed were 13 students or 44.82%. After the second cycle of action, the percentage of students' completeness rose to 82.75%. Of the 29 students, there are 24 students whose scores are complete or above the KKM, while the rest are still incomplete. Based on the data above, the use of snakes and ladders learning media can improve student learning outcomes in mathematics subjects, especially class IV multiplication counting operations material at SD Negeri 35 Gedong Tataan for the 2022/2023 academic year.*

Keywords: *Snakes and Ladders, Learning Outcomes Mathematics*

PENDAHULUAN

Seorang guru tentu saja menginginkan peserta didiknya mendapatkan hasil belajar yang maksimal dari kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hasil belajar dikatakan berhasil apabila telah mencapai daya serap terhadap materi pembelajaran yang diajarkan baik secara individual atau kelompok. Biasanya pengukuran tercapai atau tidaknya daya serap ini dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Menurut Nana Sudjana (dalam Nurrita, 2018), hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah atau kelas tertentu.

Menurut Bloom (dalam Rusmono, 2014:22) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi sampai dengan penyesuaian. Sementara itu untuk ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa yang telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap tidak menyenangkan oleh para siswa di sekolah. Padahal pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting yang akan diajarkan di sekolah. Pembelajaran matematika sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang sulit harus diimplementasikan dengan strategi yang variatif. Salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu menggunakan media dalam pembelajaran.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Nurrita, 2018).

Menurut Arindawati (dalam Harjanto, 2019:127) mengatakan bahwa “Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian. Kata “media” berasal dari bahasa latin, merupakan kata jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (source) dengan penerimaan pesan (receiver). Menurut Arsyad dalam Munandar (2010:8), menyatakan, bahwa kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah

berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Namun, sebelum menentukan media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didik, maka guru perlu memperhatikan terlebih dahulu karakteristik peserta didiknya.

Karakteristik peserta didik yang cukup umum yaitu suka bermain serta berkelompok. Untuk itu, jika media pembelajaran digabungkan dengan permainan yang sudah dikenal oleh peserta didik maka akan menjadi media pembelajaran yang menarik. Salah satu permainan yang sudah banyak dikenal oleh anak usia SD yaitu permainan ular tangga. Alasan peneliti memilih ular tangga sebagai media pembelajaran karena permainan ular tangga memiliki peraturan permainan yang sederhana sehingga dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Permainan ular tangga yang dilakukan dengan cara berkelompok juga dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan interaksi sosial dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti laksanakan di SD Negeri 35 Gedong Tataan ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika kelas IV masih kurang variatif. Proses pembelajaran lebih banyak menggunakan buku cetak dan menggunakan metode hafalan perkalian mandiri. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung perkalian. Dalam proses pembelajaran, peserta didik juga masih banyak yang menganggap bahwa matematika merupakan muatan pembelajaran yang tidak disukai, sehingga

minat belajar peserta didik pun tergolong rendah.

Pada saat pra-penelitian, peneliti juga melakukan tes pra-siklus terhadap peserta didik dan didapatkan data dari total 29 siswa terdapat 17 orang atau 58.62% siswa memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan 41.37% atau 12 orang siswa sudah memperoleh nilai di atas KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matematika kelas IV di SD Negeri 35 Gedong Tataan adalah 68.

Tabel 1. 1. Presentase Ketuntasan Peserta Didik

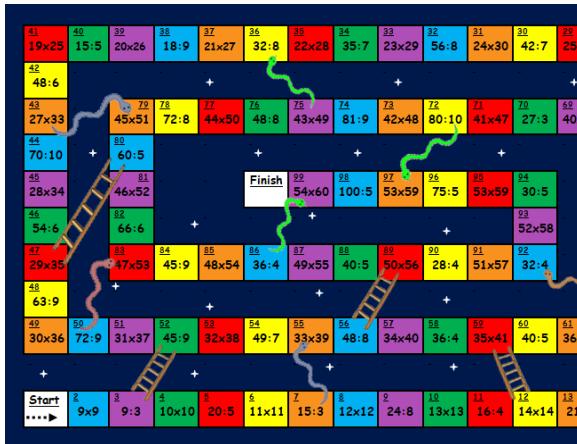
Ketuntasan	Jumlah	Persentase
Tuntas	12	41.37%
Belum Tuntas	17	58.62%
Jumlah	29	100%

Alternatif solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran matematika pada materi operasi hitung perkalian kelas IV. Media pembelajaran ini termasuk jenis media visual berupa permainan ular tangga yang didesain dan dicetak dengan kertas *art carton*. Dalam permainan tersebut terdapat soal-soal perkalian yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar.

Sri Mulyani (2013) mengatakan bahwa permainan ular tangga adalah sarana bermain yang terdiri dari selembar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding, pada sisi-sisi dadu ini terdapat bintik berjumlah 1 sampai 6 bintik. Dadu ini juga terbuat dari plastik. Lalu ada

lagi sebuah bidak berbahan dasar plastik berbentuk kerucut.

Ular tangga merupakan salah satu permainan yang banyak dimainkan oleh masyarakat. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk sampai ke nomor 100 atau kotak *finish*. Pemain mengambil giliran untuk melempar dadu, dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu. Posisi media ular tangga dalam pembelajaran matematika yang akan peneliti laksanakan yaitu sebagai alat perantara peserta didik untuk belajar matematika dengan lebih menyenangkan. Ketika minat belajar peserta didik meningkat, maka proses pembelajaran akan lebih bermakna sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar peserta didik yang meningkat.



Gambar 1. Desain Media Ular Tangga

Komponen media pembelajaran ini terdiri dari kertas ular tangga, bidak, dan dadu. Cara bermainnya sama seperti ular tangga pada umumnya, yaitu:

- Permainan ini dimainkan oleh 4-5 orang.
- Pemain hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan urutan yang akan maju lebih dulu.

- Pemain mengocok dadu dan menjalankan bidak sesuai dengan mata dadu yang keluar.
- Setiap bidak berhenti di kotak manapun, pemain wajib menjawab pertanyaan yang tersedia di kotak. Jika pemain menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain berhak tinggal di kotak tersebut. Jika pemain salah menjawab, maka pemain harus mundur sesuai dengan mata dadu yang sebelumnya sudah keluar.
- Jika bidak berhenti di bawah tangga, maka pemain berhak naik hingga ke atas bagian tangga.
- Jika bidak berhenti di kepala ular, maka pemain harus turun ke bagian ekor ular.
- Pemain yang mencapai kotak 100 atau kotak *finish* akan menjadi pemenangnya.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian kelas IV di SD Negeri 35 Gedong Tataan tahun pelajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 35 Gedong Tataan, Pesawaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung perkalian kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Subjek penelitiannya adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri 35 Gedong Tataan tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 29 peserta didik dengan 15 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dengan berbagai kemungkinan perubahan yang dianggap perlu. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi (Pengamatan) dan refleksi. Apabila siklus pertama belum berhasil atau belum meningkat, maka akan dilakukan dalam siklus ke 2. Arikunto (2010:137)

1. Perencanaan

- a. Membuat rencana pembelajaran materi operasi hitung perkalian kelas IV
- b. Menyiapkan media pembelajaran ular tangga, LKPD, dan sumber belajar lainnya.
- c. Membuat soal-soal tes individu.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk guru dan peserta didik.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan berupa kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam perencanaan. Prosesnya mengikuti urutan kegiatan yang terdapat dalam skenario pembelajaran yang meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan oleh guru kelas sebagai mitra kolaborator/partner kerja yang berfungsi sebagai penilai aktivitas pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Kolaborator mencatat semua aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dan peserta didik selama proses pembelajaran, yaitu mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Tes dilakukan pada akhir siklus pertama. Berdasarkan hasil observasi

dan hasil tes, jika indikator keberhasilan belum tercapai maka dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. Refleksi

Hasil dari penelitian menggunakan media ular tangga, dianalisis dan dikaji keberhasilan dan kegagalannya. Dari data yang diperoleh pada saat proses belajar mengajar apabila hasil analisis pada siklus 1 ada revisi dan kekurangan maka analisis direfleksikan untuk menentukan tindakan pada siklus 2 dalam rangka mencapai tujuan. Hasil refleksi ini akan digunakan untuk menentukan tindakan serta mengambil kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan apakah tindakan penelitian berhasil atau tidak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan observasi.. Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu berupa soal essai yang berjumlah 10 soal dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut: Untuk mengetahui nilai rata-rata peserta didik, peneliti menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata (mean)

ΣX = jumlah seluruh nilai peserta didik

N = jumlah peserta didik

Sedangkan untuk menentukan persentase ketuntasan peserta didik, peneliti menggunakan rumus berikut:

P

$$= \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase ketuntasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan memberikan tes pra-siklus untuk mengetahui atau mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada pada proses pembelajaran matematika di SD N 35 Gedong Tataan. Seperti yang telah peneliti paparkan di latar belakang bahwa hasil tes pra-siklus menunjukkan hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung perkalian tanpa media pembelajaran sebanyak 19 peserta didik atau 65.51% yang belum tuntas atau belum mencapai KKM sedangkan 10 peserta didik lainnya dinyatakan tuntas. Oleh karena itu, perlu tindakan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik tersebut.

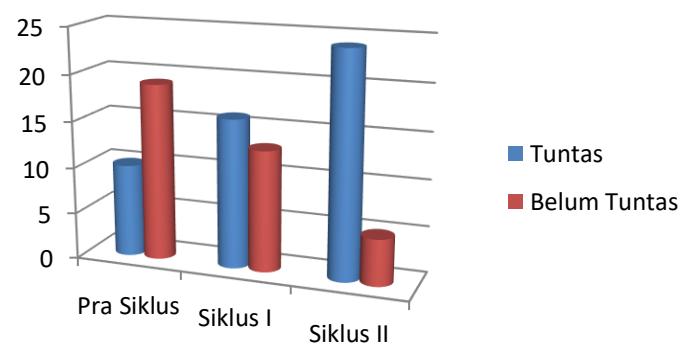
Media pembelajaran ular tangga cukup banyak membantu dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian. Selain memberikan suasana belajar yang menarik, media pembelajaran ini juga dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap membosankan oleh peserta didik. Permainan ular tangga dapat digunakan untuk membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran matematika. Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga mengalami perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat

dilihat pada tabel hasil belajar siklus I dan siklus II berikut ini:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Waktu	Banyak Peserta Didik		Nilai Rata-Rata	Presentase
	Tuntas	Blm Tuntas		
Pra-siklus	10	19	56.89	34.48%
Siklus I	16	13	66.20	55.17%
Siklus II	24	5	81.03	81.03%

Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya tindakan siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 4. 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

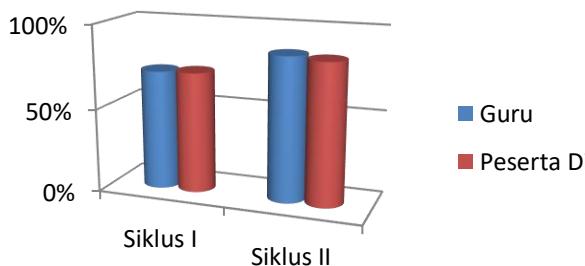
Berdasarkan tabel dan diagram di atas, hasil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut: setelah tindakan siklus I, presentase ketuntasan peserta didik mencapai 55.17%. Dari 29 peserta didik, terdapat 16 peserta didik yang nilainya tuntas atau di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 68. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 13 peserta didik atau 44.82%. Banyaknya peserta didik yang belum tuntas dikarenakan beberapa peserta didik masih belum serius dalam belajar dan mengobrol atau

membahas hal di luar pembelajaran. Guru telah meningkatkan frekuensi untuk berkeliling mengawasi peserta didik dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk fokus dan serius dalam belajar. Setelah tindakan siklus II, presentase ketuntasan peserta didik naik menjadi 82.75%. Dari 29 peserta didik terdapat 24 peserta didik yang nilainya tuntas atau di atas KKM, sementara sisanya masih belum tuntas. Observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada tabel peningkatan aktivitas guru dan peserta didik berikut ini:

Tabel 3. Tabel Peningkatan Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Aktivitas	Siklus	Skor	Presentase (%)	Kategori
Guru	I	40/56	71.42%	Cukup
	II	48/56	85.71%	Baik
Peserta Didik	I	671/928	72.30%	Cukup
	II	783/928	84.37%	Baik

Adapun diagram peningkatan aktivitas guru dan peserta didik setelah dilakukannya tindakan siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4. 2. Diagram Peningkatan Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan diagram peningkatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik di atas, aktivitas guru pada

siklus I mendapatkan skor 40 dari skor maksimal 56 dengan presentase 71.42% yang berarti berkategori cukup. Sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 48 dari total skor maksimal 56 dengan presentase 85.71% yang berarti berkategori baik.. Aktivitas peserta didik pada siklus I mendapatkan skor keseluruhan 671 dari total skor maksimal 928 dengan presentase 72.30% yang berarti berkategori cukup baik. Sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 783 dari total skor maksimal 928 dengan presentase 84.37% yang berarti berkategori baik. Indikator keberhasilan tindakan telah tercapai, maka dari itu penelitian cukup sampai siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut: setelah tindakan siklus I, presentase ketuntasan peserta didik mencapai 55.17%. Dari 29 peserta didik, terdapat 16 peserta didik yang nilainya tuntas atau di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 68. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 13 peserta didik atau 44.82%. Banyaknya peserta didik yang belum tuntas dikarenakan beberapa peserta didik masih belum serius dalam belajar dan mengobrol atau membahas hal di luar pembelajaran. Guru telah meningkatkan frekuensi untuk berkeliling mengawasi peserta didik dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk fokus dan serius dalam belajar. Setelah tindakan siklus II, presentase ketuntasan peserta didik naik menjadi 82.75%. Dari 29 peserta didik

terdapat 24 peserta didik yang nilainya tuntas atau di atas KKM, sementara sisanya masih belum tuntas. Berdasarkan data di atas, penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung perkalian kelas IV di SD Negeri Gedong Tataan tahun ajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol. 03 No. 01.
- Harjanto, Ambyah dan Mareyke Jessy Tanod. 2019. *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Yogyakarta. Pustaka Pranala.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.