

Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo

Pipin Dwi Saputri ✉, Universitas PGRI Madiun
M. Soepriyadi Djoko Laksana, Universitas PGRI Madiun
Tri Wahyuni Chasanatun, Universitas PGRI Madiun

✉ pipindwisaputri15@gmail.com

Abstract: Learning media is a tool used to represent something that cannot be conveyed by the teacher through words in teaching and learning activities so that students do not experience difficulties in understanding certain facts, concepts and principles conveyed by the teacher in order to make them appear more real. Snakes and ladders media is a learning media that was developed based on traditional games. This snake ladder game media is adapted to the characteristics of students with the aim of achieving learning objectives as an introduction to information for students. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of the application of Snake and Ladders media on student learning outcomes in learning mathematics in grade 5 at SDN 01 Manisrejo, Taman District, Madiun City. This research uses quantitative research methods. The data collection technique are using observation, interviews, tests and documentation. The result showed that there was an effect of using snake and ladder media on student learning outcomes in mathematics learning for grade 5 at SDN 01 Manisrejo with the average score of the experimental class 85 and the control class 76.25. The researcher suggest to other researcher to do similar research the diff material so that it can be seen whether Snake and Ladder media is still effectively used.

Keywords: *Snakes and ladders media, Learning outcomes, Mathematic*

Abstrak: Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata dalam kegiatan belajar-mengajar agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami fakta, konsep dan prinsip tertentu yang disampaikan oleh guru agar tampak lebih nyata. Media ular tangga merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Media permainan ular tangga ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 SDN 01 Manisrejo Kecamatan Taman Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 di SDN 01 Manisrejo dengan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 85 dan kelas kontrol 76,25. Saran dari penelitian ini perlu dilakukan penelitian serupa dengan menggunakan sampel dan materi yang berbeda sehingga dapat diketahui apakah media Ular Tangga masih efektif digunakan.

Kata kunci: Media ular tangga, Hasil belajar, Matematika



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang didalamnya memuat seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif dengan memanfaatkan jenis sumber belajar (Indah Suciati, 2021). Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipergunakan sebagai mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata dalam kegiatan belajar-mengajar agar yang disampaikan oleh guru agar tampak lebih nyata sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami fakta, konsep dan prinsip tertentu (Firman & Maisyarah, 2019). Hasil belajar merupakan pengukuran untuk mengukur perubahan tingkah laku dan kemampuan yang didapatkan sesudah mengalami proses belajar. Pencapaian yang didapatkan biasanya dinilai dengan dinyatakan dengan angka, simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan berupa deskripsi hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik dalam periode yang telah ditentukan (Novita et al., 2019).

Media ular tangga merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, media permainan ular tangga ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa (Afandi, 2015). Berdasarkan teori yang dijelaskan oleh (Afifah & Hartatik, 2019) Media Ular Tangga merupakan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, semangat, motivasi, meningkatkan keinginan, minat baru, keseriusan siswa dalam mengerjakan soal yang ada dalam permainan tersebut dan juga membawa pengaruh pada psikologi dalam diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 SDN 01 Manisrejo Kecamatan Taman Kota Madiun.

Media Pembelajaran

Menurut pedapat (Vebrianto & Osman, 2011) bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap manusia di sepanjang hidupnya untuk memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian dalam dirinya. Pembelajaran menurut (Hariyanto, 2014) adalah suatu kegiatan wisata untuk memperoleh pengetahuan yang dipandu oleh guru secara terprogram dalam desain instuksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran dapat diartikan juga proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Pada hakekatnya pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, peran guru sangat penting dalam mengkondisikan lingkungan belajar yang menunjang terjadinya perubahan tingkah laku.

Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika

Media ular tangga matematika yaitu media pembelajaran matematika yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa dalam pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Penggunaan media ular tangga dalam pelajaran matematika (Indah Suciati, 2021), dapat membantu peserta didik untuk membangun penguasaan konsep, prinsip, maupun prosedur melalui permainan yang dimainkan secara

berkelompok atau berpasangan, dan juga dengan permainan ini dapat menguatkan pengetahuan akan konsep, prinsip, atau prosedur padamateri matematika.

Media permainan ular tangga matematika memiliki kelebihan yaitu media permainan ular tangga matematika ini dilengkapi dengan materi matematika dan soal-soal yang dikemas dalam permainan yang menarik sehingga meningkatkan minat siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika (Firman & Maisyarah, 2019). Kelebihan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga yaitu pertama peserta didik mengalami pengalaman secara nyata dan tidak hanya mempelajari pengetahuan akal saja, hal ini menjadikan pengalaman yang berkesan pada pembelajaran sehingga selalu diingat. Kedua, pembelajaran dengan permainan sangat menyenangkan dan menghibur yang membuat peserta didik merasa gembira sehingga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan terjadi umpan balik secara langsung. Ketiga, permainan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena permainan dibuat dengan sedemikian rupa agar menyenangkan dan menghibur sehingga peserta didik menyukainya (Yumarlin, 2013).

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa yang mengakibatkan perubahan dalam sikap dan perilaku peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar yang akan dicapai meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah psikomotor, dan ranah afektif (Sembiring & ., 2013). Menurut pendapat (Firman & Maisyarah, 2019) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar atau tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu. Secara sederhana yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik mencakup tiga bidang yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam proses pembelajaran ini, hasil yang akan dicapai adalah hasil belajar ranah kognitif. Untuk mengetahui apakah hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan di akhir pembelajaran. Dari hasil tes tersebut akan tampak sejauh mana peserta didik mengingat materi yang sudah disampaikan dan pemahaman materi yang diterima peserta didik. Tujuan hasil belajar ranah kognitif yaitu berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan keterampilan intelektual.

METODE

Jenis penelitian untuk mengetahui media ular tangga yaitu penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain *true experimental* (eksperimen betul-betul). *True experimental* menurut (Sugiyono, 2013) adalah sampel yang dipergunakan sebagai kelompok eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu. Karena dalam desain *true experimental* dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dalam desain Posttest-Only Control Design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah (01:02). (Sugiyono, 2013)

Populasi adalah objek dalam penelitian (Malawi, 2015). Populasi media ini yaitu 40 siswa kelas 5 SDN 01 Manisrejo. Untuk pengambilan sampel dibutuhkan teknik pengambilan sampel (sampling) agar diperoleh atau mendapatkan sampel yang mewakili.

Penelitian media ini mengambil dua kelas kelas 5A dan kelas 5B SDN 01 Manisrejo sebagai sampelnya. Teknik pengambilan sampel pada media ini adalah *random sampling*. *Random sampling* menurut (Malawi, 2015) yaitu teknik pengambilan sampel untuk mendapatkan sampel dan semua anggotanya memiliki hak yang sama. Sampel dipilih dengan cara random dari kelas 5A dan 5B untuk dipilih sebagai kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan gulungan kertas undian.

Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh informasi dan data dari lapangan. Menurut (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau penugasan objek yang diukur berisi konten atau materi tertentu (Malawi, 2015). Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi yaitu teknik atau cara mengambil dan mengumpulkan data serta mengolah untuk memperoleh data dari dokumen (Malawi, 2015).

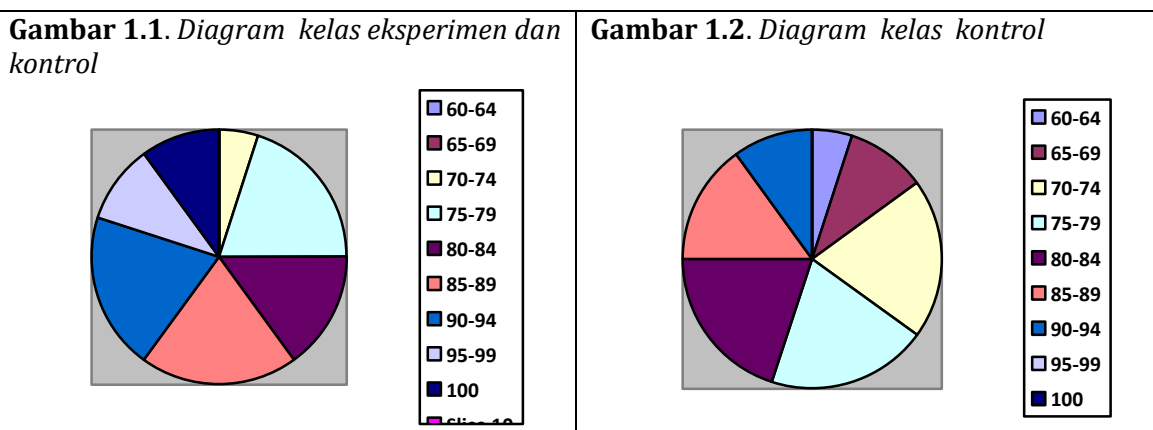
Instrumen media ular tangga menggunakan tes. Tes yang digunakan berupa tes obyektif berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir dengan 4 jawaban alternatif. Kriteria scoring apabila jawaban benar mendapatkan nilai 1 dan apabila jawaban salah mendapatkan nilai 0. Instrumen digunakan untuk mengetahui kendala soal yang telah dibuat, maka perlu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Teknik analisis data media ular tangga menggunakan perhitungan statistik yang datanya berupa data kuantitatif, yaitu suatu data yang dapat untuk diukur, dimana variabel bebas dan variabel terikatnya akan dicari korelasinya sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat. Teknik analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang menggunakan uji t.

HASIL PENELITIAN

Uji validitas adalah untuk mengetahui apakah soal valid atau tidak untuk diujikan (Arikunto, 2010). Uji validitas media dilakukan dan diolah menggunakan SPSS terdapat 21 soal valid dan 4 soal tidak valid. Diambil 20 soal valid sebagai soal tes dalam penelitian. Sedangkan uji reliabilitas adalah apakah data yang diambil dapat dipercaya atau tidak (Arikunto, 2010). Uji reliabilitas media ular tangga menggunakan SPSS diperoleh nilai Cronbach's Alpha 0,706. Sedangkan r_{tabel} dari 38 responden yaitu 0,320. Cronbach's Alpha $0,706 > r_{tabel}$ 0,320 sehingga data dapat disimpulkan reliable.

Hasil nilai pelajaran menggunakan media Ular Tangga dan posttest yang diberikan kepada 20 siswa diperoleh skor tertinggi 100 dan skor terendah 75. Dapat dilihat pada lampiran Tabel 1.1. Hasil nilai pelajaran dalam menggunakan media poster dan posttest yang diberikan kepada 20 siswa diperoleh skor tertinggi 90 dan skor terendah 60. Dapat dilihat pada gambar 1.1 dan gambar 1.2.



Uji normalitas pada *Kolmogorov-Smirnov* dapat dilihat kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Hal ini menunjukkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Hal ini menunjukkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi $0,830 > 0,05$. Hal ini menunjukkan data homogen. Dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan uji-t dengan menggunakan perhitungan data analysis pada Microsoft Excel. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 5 SDN 01 Manisrejo Kota Madiun. Uji hipotesis ini dilakukan pada nilai hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji taraf signifikan $\alpha 0,05$.

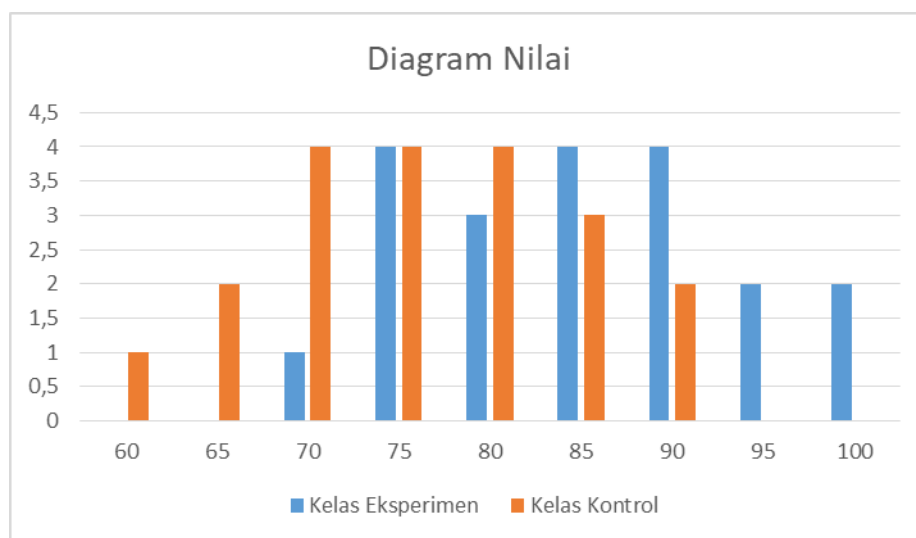
Tabel 1.2. Hasil uji t

t hitung	t tabel	Kriteria	Kesimpulan
3,227	2,024	t hitung > t tabel	Ha diterima

Kesimpulan dari perhitungan menggunakan perhitungan data analysis pada Microsoft Excel diperoleh t_{hitung} 3,227 dan t_{tabel} 2,024. Diketahui bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil analysis tersebut juga diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 85 sedangkan kelas kontrol 76,25. Jadi, dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 di SDN 01 Manisrejo.

PEMBAHASAN

Penggunaan media permainan dalam pembelajaran rupanya sangat menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya media permainan siswa lebih aktif dan ikut berpartisipasi secara langsung dalam permainan, sehingga pelajaran yang diberikan begitu berkesan dan selalu diingat siswa. dari tabel 1.1 dan 1.2 menunjukkan ada pengaruh pada penggunaan media Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 SDN 01 Manisrejo Kota Madiun. Dari hasil hipotesis yang telah dilakukan dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,227 > 2,024$, dapat disimpulkan bahwa media Ular Tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan taraf signifikan 5% (0,05). Hasil tersebut diperkuat dengan hasil analisis data tes hasil belajar yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 85 sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 76,25. Untuk memperjelas nilai tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 1.3. Grafik penilaian kelas eksperimen dan kontrol

Berdasarkan fakta di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran menggunakan media Ular Tangga mampu memberikan pengaruh yang positif bagi siswa. di dalam proses pembelajaran siswa akan diberikan tugas kelompok untuk berdiskusi dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada media Ular Tangga, dan kelompok yang kalah akan diberi hukuman berupa bernyanyi didepan kelas bersama seluruh anggota kelompoknya, sehingga siswa akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media Ular Tangga juga mampu membantu siswa untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran serta nilai hasil belajar meningkat.

Hal tersebut sependapat dengan teori yang dijelaskan oleh (Afifah & Hartatik, 2019) Media Ular Tangga merupakan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, semangat, motivasi, meningkatkan keinginan, minat baru, keseriusan siswa dalam mengerjakan soal yang ada dalam permainan tersebut dan juga membawa pengaruh pada psikologi dalam diri siswa.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 SDN 01 Manisrejo Kota Madiun. Hal ini dapat dilihat dari adanya hasil belajar matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol. Pembuktian tersebut dengan menggunakan uji hipotesis menggunakan uji-t serta diperoleh bahwa nilai t_{hitung} adalah 3,227 sedangkan taraf signifikan 5% diperoleh hasil 2,024 artinya $t_{hitung} = 3,227 > t_{tabel} = 2,024$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
2. Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
3. Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
4. Firman, F., & Maisyarah, E. (2019). *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan*

- Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. January.*
<https://doi.org/10.31227/osf.io/46prn>
5. Hariyanto, S. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
 6. Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
 7. Malawi, I. (2015). *Penelitian Pendidikan*. CV.AE Media Grafika.
 8. Novita, L., Sukmanasa, E., & Yulistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
 9. Sembiring, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
 10. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
 11. Vebrianto, R., & Osman, K. (2011). The effect of multiple media instruction in improving students' science process skill and achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 346–350. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.099>
 12. Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84. <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf>