

Pemanfaatan Permainan Ular Tangga dalam Matematika untuk Meningkatkan Minat belajar Perkalian

Erlysta Eka Purnama ✉, Universitas PGRI Madiun

Uswatun Khasanah, Universitas PGRI Madiun

Umi Mustaqiroh, Universitas PGRI Madiun

Angga Septi Nur Wicaksono, Universitas PGRI Madiun

Fida Rahmantika Hadi ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ erlystaicha@gmail.com, fida@unipma.ac.id

Abstract: This study aims to determine the effect of using the snakes and ladders game media to improve mathematics learning outcomes for grade III multiplication material at SDN HARGOMULYO 2. This study was conducted in order to improve mathematics learning outcomes for grade III students at SDN HARGOMULYO 2 by using snakes and ladders game media. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted using the Kurt Lewin model research design. This research design has 4 aspects, namely: a). Planning, b). Acting c). Observing, d). Reflecting. The implementation of this Classroom Action Research (CAR) was carried out at SDN HARGOMULYO 2. The researcher took the research in grade III on Elementary School Mathematics subjects. This school is located in Besek Sub-Village, Ngawi Regency, East Java Province. There are 15 students in grade III. Consisting of 6 female students and 8 male students. In this study, the results obtained that before using game media, students interest and learning outcomes can be said to be low, which was initially at 72,6% and increased, then the mathematics learning outcomes increased to 84,6%. Thus, the result obtained have achieved success. And it is hoped that after this study, teacher can apply the snake and ladder game method to mathematics lessons on multiplication material in order to attract students interest.

Keywords: Snakes and laddersgame, Learning outcomes, Mathematics, Multiplication.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas III di SDN HARGOMULYO 2. penelitian ini dilakukan guna untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN HARGOMULYO 2 dengan menggunakan media permainan ular tangga. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin. Desain penelitian ini mempunyai 4 aspek yaitu : a). Perencanaan b). Tindakan c). Pengamatan d). refleksi. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN HARGOMULYO 2. Peneliti mengambil penelitian di kelas III pada mata pelajaran Matematika SD. Sekolah ini terletak di Dusun Besek, Kec. Ngrambe, Kab. Ngawi, Provinsi Jawa Timur. Siswa kelas III berjumlah sebanyak 15 siswa. Terdiri dari 6 siswi perempuan dan 8 siswa laki-laki. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa sebelum menggunakan media permainan, minat dan hasil belajar siswa dapat dikatakan rendah yang semula pada 72,6% dan mengalami peningkatan kemudian dapat tercapainya hasil belajar matematika yang meningkat menjadi 84,6%. Dengan demikian, hasil yang diperoleh telah mencapai keberhasilan. dan diharapkan setelah adanya penelitian ini guru dapat menerapkan metode permainan ular tangga pada pelajaran matematika materi perkalian agar dapat menarik minat siswa.

Kata kunci: Permainan ular tangga, Hasil belajar, Matematika, Perkalian



Copyright ©2025 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

Belajar adalah aktivitas wajib yang dilakukan di sekolah. belajar merupakan sebuah proses untuk memiliki pengetahuan. jalannya proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila tujuan yang ditentukan tercapai, tercapainya tujuan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa . tetapi pada kenyataannya guru mengalami kesulitan terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran. sehingga membuat siswa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran. pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan. peranan yang diberikan pendidikan memiliki pengaruh besar di dalam suatu negara. oleh sebab itu, pendidikan di Indonesia harus terlaksana dengan baik agar Indonesia mendapatkan kemajuan di bidang Pendidikan yang akan berpengaruh terhadap bidang ekonomi, politik dan keamanan agar terbentuknya negara Indonesia yang maju. maka dari itu, perlunya tanggung jawab pemerintah serta pendidik untuk mencapai tujuan. Guru memiliki peranan penting untuk tercapainya tujuan pendidikan . dalam proses pembelajaran pendidik diharuskan paham serta menguasai beragam kemahiran dalam proses belajar mengajar agar terciptanya suasana belajar mengajar yang dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Sardiman (2012:125) mengatakan bahwa guru bukan hanya untuk mengajarkan tetapi guru juga harus bisa mendidik siswa dan untuk menuntun dalam hal membimbing siswa dalam belajar. salah satu permasalahan yang terjadi di SDN HARGOMULYO 2 yaitu bahwa siswa kelas III pada hasil belajar matematika materi perkalian mengalami kesulitan untuk mengingatnya. menurut sebagian besar peneliti hal tersebut terjadi karena peserta didik memiliki pandangan bahwa matematika adalah hal yang menakutkan dan sulit untuk dipelajari sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan untuk belajar matematika. hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika yang terjadi di sekolah dasar. Menurut Dahar (1989:103) selama proses belajar mengajar berlangsung siswa diarahkan untuk menemukan jawaban sendiri agar dapat membentuk konsep belajar yang mudah mereka pahami. peserta didik diberi kesempatan untuk mencari dan memahami materi pembelajaran sesuai dengan konsep dan cara memahami menggunakan bahasa mereka sendiri.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk menggunakan media permainan sebagai acuan untuk menjelaskan materi secara menarik. penggunaan media permainan merupakan cara yang baik untuk menarik peserta didik untuk menerima pembelajaran dengan baik. karena usia anak sekolah dasar, cenderung menyukai sebuah permainan. sesuai dengan judul yang disusun melalui media permainan peserta didik akan lebih tertarik belajar matematika. Media permainan yang dimaksud yaitu media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika seperti yang ada pada judul artikel. Tujuan dari penelitian yang dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas III di SDN HARGOMULYO 2.

1. Matematika

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin Yunani, yaitu "mathematica", yang memiliki arti "relating to learning". Perkataan ini memiliki akar kata "mathema" yang berarti pengetahuan atau ilmu (knowledge, science). Kata "mathematike" serupa dengan kata "manthanein" yang berarti belajar atau berpikir. Selanjutnya dalam bahasa Belanda Matematika dikenal dengan "wiskunde" atau ilmu yang pasti, yang secara keseluruhan berkaitan dengan penalaran. matematika memiliki karakteristik tersendiri. Karena perbedaan karakteristik antara matematika dan hakikat matematika perkembangan, pembelajaran matematika di SD merupakan satu-satunya mata pelajaran yang menantang untuk diajarkan secara konsisten.

Hal ini membutuhkan alat yang dapat menetralkan perbedaan atau pertentangan yang relevan, sesuai dengan kasusnya. Seorang anak SD kini sedang mengalami

pertumbuhan pada masa piking. Malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah sekarang karena tahapan yang dimaksud menunjukkan bahwa mereka tidak berada dalam setting formal, dan tidak mungkin semuanya hadir pada tahapan (pra konkret). Matematikawan mampu membangun sistem matematika berkat deduktif disiplin, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol anti-pola, dan elemen lainnya. Melihat perbedaan karakteristik tersebut, diperlukan latihan khusus dari seorang guru untuk membandingkan dunia anak yang belum mulai membaca secara deduktif agar mereka mampu memahami dunia matematika yang pada hakekatnya bersifat deduktif.

2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Rifki Afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar artinya cerminan keahlian seorang siswa untuk melaksanakan sesuatu yang dapat menghasilkan pengalaman Nurhasanah & Sobandi (2016). Hasil belajar adalah perilaku, nilai, keyakinan, sikap, evaluasi, dan keterampilan yang dihasilkan dari interaksi dalam proses pembelajaran Nur Vidayanti (2014). Sebagai tolak ukur tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran, hasil belajar menentukan bagaimana siswa, pendidik, kegiatan pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah berhasil mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Kpolovie, Joe, dan Okoto, 2014).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi dan keterampilan yang diperoleh peserta didik melalui pembelajaran (Mølstad & Karseth, 2016). Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Terjadinya suasana belajar yang menyenangkan merupakan upaya yang harus dilakukan pendidik agar tercapainya hasil belajar yang dituju agar potensi yang dimiliki setiap peserta didik dapat tersalurkan dan membentuk pengetahuan peserta didik dengan cara yang tidak mudah terlupakan. hasil belajar adalah adanya perubahan dari peserta didik baik dari tingkah laku, pengetahuan ataupun keterampilan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. (PTK). dalam bahasa inggris penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan Classroom Action Research, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas. PTK ialah bentuk inkuiri atau penyelidikan yang

dilakukan melalui refleksi, serta diikuti oleh peserta yang terlibat yaitu pendidik, peserta didik, atau kepala sekolah. Sebelum melakukan sebuah penelitian, peneliti harus memiliki surat izin melakukan penelitian di sekolah tersebut. Lalu melakukan riset terkait permasalahan yang terjadi di SDN HARGOMULYO 2. Peneliti menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin. Desain penelitian ini mempunyai 4 aspek yaitu : a). Perencanaan/Planning b). Tindakan/acting c). Pengamatan/Observing d). refleksi/Reflecting.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN HARGOMULYO 2. Peneliti mengambil penelitian di kelas III pada mata pelajaran Matematika SD. Sekolah ini terletak di Dusun Besek, Kec. Ngrambe, Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur. Siswa kelas III berjumlah sebanyak 14 siswa. Terdiri dari 6 siswi perempuan dan 8 siswa laki-laki. dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan juga tes tertulis. Pertanyaan wawancara ditulis dalam bentuk kalimat baku tetapi ketika mewawancarai siswa ataupun guru, maka peneliti menggunakan kalimat dan bahasa yang nyaman untuk bisa saling dikomunikasikan. Wawancara yang dilakukan adalah jenis wawancara yang terstruktur baik kepada guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data dari hasil observasi, data dari hasil wawancara serta data dari hasil tes tertulis . Hasil data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan tes tertulis akan diolah dan dianalisis atas permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti, kemudian peneliti memberikan alternatif terhadap permasalahan tersebut.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam materi perkalian melalui pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika. Peneliti menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin. Desain penelitian ini mempunyai 4 aspek yaitu : a). Perencanaan/Planning, b). Tindakan/acting, c). Pengamatan/Observing, d). refleksi/Reflecting.

a. Perencanaan/Planning

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelas dimana terdapat hasil bahwa rendahnya minat belajar siswa pada materi perkalian. Kemudian peneliti menyusun rencana tindakan menggunakan media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal perkalian. Kemudian peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, soal-soal perkalian, lembar observasi, dan format refleksi.

b. Tindakan/Acting

Pada tahap ini rencana yang telah disusun akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru melaksanakan pembelajaran dengan permainan ular tangga, membagi siswa dalam kelompok, dan mengarahkan permainan sesuai aturan dengan menyisipkan soal perkalian. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih aktif, dan tampak menikmati proses belajar.

c. Pengamatan/Observing

Tahap ini bertujuan untuk mengamati dan mencatat proses pelaksanaan tindakan secara langsung dimana siswa-siswi kelas III yang merespon dengan sangat aktif, semangat dan gembira. Kemudian peneliti mendokumentasikan keaktifan, antusiasme, kerjasama, dan minat siswa selama kegiatan. Peneliti menggunakan instrument seperti lembar observasi, catatan lapangan, atau video untuk mendukung data.

d. Refleksi/Reflecting

hasil refleksi menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap perkalian. Guru menyimpulkan bahwa tindakan ini berhasil untuk meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan.

Dalam percobaan menggunakan media permainan ular tangga membuat peserta didik tertarik belajar meski terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif. Dari hasil nilai sebelum dilakukannya metode ini nilai rata-rata yang diperoleh ialah 72,6% dari 15 siswa terdapat 7 orang siswa yang tuntas. hasil perolehan dari metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian mengalami peningkatan yang semula nilai rata-rata 72,6% diperoleh dari 7 siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 84,6 % dari 15 siswa dapat dikatakan tuntas karena telah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Perbandingan yang diperoleh dalam percobaan yang terdiri dari 15 siswa kelas III yang semula 72,6%, dan setelah dilaksanakannya metode penelitian meningkat menjadi 84,6% penggunaan media permainan ular tangga dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

TABEL 1. *Data Perbandingan Nilai Siswa*

No	Nama	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1.	Adia Fredila	60	80
2.	Akmal Zahirul	60	75
3.	Ammar Zafran	70	85
4.	Anindita Keisha	75	80
5.	Anindito Azzami	80	90
6.	Attaris Candra	90	95
7.	Balqis Adeeva	70	80
8.	Diandra Pradita	80	85
9.	Eko Santoso	90	85
10.	Elifia Shofiatul	70	75
11.	Naufal Azka	65	80
12.	Neng Cantik Putri	85	90
13.	Viola Anindita	70	80
14.	Tasniya Mifathus	80	90
15.	Yoga Abrizzam	60	100
	Jumlah	1.090	1.270
	Rata-rata	72,6	84,6

PEMBAHASAN

Matematika dipandang mata pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian orang dibutuhkan ketelitian dan pemahaman yang cukup susah untuk menerima materi. sifatnya yang abstrak membuat sebagian orang merasa sulit untuk memahaminya. sebagai seorang pendidik tentunya harus memiliki keterampilan dalam mengajar agar peserta didik dapat menerima materi yang diberikan. guru dituntut lebih kreatif agar dapat menarik minat peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. oleh sebab itu, peneliti menggunakan metode permainan ular tangga yang dapat menarik perhatian siswa. pada masa usia sekolah dasar, anak-anak cenderung mengalami asiknya dunia bermain.

Penelitian yang dilakukan oleh Mufidatul dan Agung (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran, karena siswa akan lebih tertarik dan tidak merasa bosan jika guru melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian tentang pemanfaatan media permainan ular tangga dalam matematika yakni sama-sama tentang media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang relevan yang kedua yakni penelitian yang dilakukan oleh Wati (2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan yakni sama-sama menggunakan metode pembelajaran dengan media permainan ular tangga. Hal yang membedakan yakni penelitian ini lebih pada pembelajaran matematika materi perkalian.

Pembahasan dari hasil penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menjawab tujuan penelitian sesuai dengan hasil data yang diperoleh berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas III SDN HARGOMULYO 2. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui beberapa hal diantaranya yaitu banyak peserta didik kelas III di SDN tersebut yang tidak tertarik belajar matematika. Kebanyakan dari mereka belum memahami konsep perkalian bilangan asli. Dalam proses pembelajarannya, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar materi perkalian bilangan asli kurang bervariasi, sehingga belum dapat dimanfaatkan secara optimal dan hasil belajar belum memuaskan. Setelah melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada materi perkalian di kelas III SDN HARGOMULYO 2, maka hasil yang diperoleh dari penilaian pendidik, peserta didik, dan kepala sekolah adalah media ular tangga perkalian dengan pendekatan inkuiri untuk peserta didik kelas III sekolah dasar ini dikategorikan sangat layak digunakan.

SIMPULAN

Dari hasil percobaan menggunakan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian dapat disimpulkan bahwa percobaan yang dilakukan berhasil untuk mencapai peningkatan. yang semula pada pembelajaran sebelum dilakukannya penelitian yaitu 72,6% dari 15 siswa hanya 7 orang yang mencapai ketuntasan dan mengalami peningkatan kemudian dapat tercapainya hasil belajar matematika yang meningkat menjadi 84,6% dibuktikan dengan semua siswa mencapai ketuntasan yang diharapkan. Dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian melalui metode permainan ular tangga dapat dikatakan berhasil dilihat dari hasil yang diperoleh. Bukan hanya berpacu pada penggunaan metode permainan tetapi guru harus menguasai keterampilan mengajar agar terlaksananya proses pembelajaran yang sesuai dengan keinginan dan tercapainya tujuan. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran, karena siswa akan lebih tertarik dan tidak merasa bosan jika guru melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afandi, R. (2015). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77-89.
2. Dahar, R.W (1989). *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga.
3. Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
4. Kpolovie, P. M., Joe, A., & Okoto, J. (2014). *Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(1), 73-100.
5. Mølsted, C. E., & Karseth, B. (2016). *National curricula in Norway and Finland: The role of learning outcomes. European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.
6. Mufidatul, I., & Agung S. (2023). *Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian melalui media permainan ular tangga di SDN Karang Nangka. Omega: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(2), 16-22.
7. Nugrahani, R. (2017). *Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35-44.

8. Nur Vidayanti, W. (2014). *Analisis perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media animasi interaktif dan Power Point*. *Jurnal Pendidikan Akntansi (JPAK)*, 2(2). Jakarta: Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya.
9. Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
10. Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
11. Wati, A. (2021). *Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.