

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN
KELAS II SD NEGERI 105345 SIDODADI RAMUNIA TAHUN AJARAN 2023/2024**

Dini Cahyaningtyas¹, Nizmi Putri², Astria Ayu Ramadhani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara,
Jl. H. A. Manaf Lubis No. 2 Gaperta Ujung, Medan Helvertia, Indonesia

¹dinichahya2001@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar pada materi pecahan kelas II SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia, (2) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia. Jenis penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia menggunakan dua kelas yang berjumlah masing-masing 20 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan soal pretest dan posttest. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu domino memperoleh nilai tertinggi yaitu 92 dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media diperoleh nilai tertinggi 88, Jadi dapat diketahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia.

Kata Kunci: Hasil belajar matematika, media pembelajaran ular tangga

ABSTRACT

This research aims, the objectives of this research are as follows: (1) to find out how much influence the snakes and ladders learning media has on learning outcomes in class II fraction material at SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia, (2) to find out student learning outcomes in class II fraction material at SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia. This type of research uses a quasi-experimental quantitative approach. This research was conducted at SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia using two classes of 20

Article History

Received: Oktober 2024
Reviewed: Oktober 2024
Published: Oktober 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Tashdiq.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Tashdiq



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

students each consisting of an experimental class and a control class. This research was conducted using pretest and posttest questions. The results of research carried out in the experimental class and control class show that the experimental class which used domino card learning media obtained the highest score, namely 92 and the control class which did not use media obtained the highest score of 88. So it can be seen how much influence the snakes and ladders learning media has on the results. studying mathematics for class II at SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia.

Keywords: *Mathematics learning outcomes, snakes and ladders learning media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aspek terpenting dalam pelaksanaan pendidikan, Proses pembelajaran matematika menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa memahami alam sekitar secara ilmiah. Pengalaman langsung yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran secara aktif mencari tahu dan melakukan kegiatan. Permatasari (2018, hlm. 88) Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang terdiri atas kegiatan mengamati (untuk mengidentifikasi masalah yang ingin diketahui), merumuskan pertanyaan dan merumuskan hipotesis, mengumpulkan data/informasi dan menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan hasil yang terdiri dari kesimpulan dan juga temuan lain di luar rumusan masalah untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Rizki (2018: 88).

Pendidikan sangatlah penting untuk mengembangkan potensi diri dan terciptanya kehidupan yang berkualitas dan kreatifitas. Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat wajib bagi setiap jenjang pendidikan. berdasarkan tuntutan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia salah satunya pembelajaran matematika, maka perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat Salah satu pembelajaran di sekolah dasar adalah Pembelajaran Matematika. Untuk menerapkan kreatifitas siswa, salah satunya adalah Pembelajaran Matematika Dalam hal ini dapat ditemukan bahwa pada proses pembelajaran Pembelajaran Matematika, siswa memperoleh latihan secara implicit maupun secara ekplisit cara berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Media pembelajaran berperan penting pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, Media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat belajar siswa secara mandiri. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga perlu mengikuti perkembangan yang ada dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

METODOLOGI

Pada penelitian ini menggunakan penelitian jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat dilakukan di dalam alam terbuka dan juga di ruang tertutup. Dalam penelitian eksperimen, kondisi yang ada oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan peneliti. Penelitian ini dibuat dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok pembanding. Sementara metode merupakan alat bantu yang digunakan untuk memperlancar pelaksanaan penelitian eksperimen ini dipergunakan untuk mengukur pengaruh perlakuan (independent variabel) di beri notasi x dan variabel terikat (dependent variabel) di beri notasi y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat pembelajaran adalah mengolah informasi yang ada untuk disampaikan kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dengan pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Abdul Gafur, (2017: 4). pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien. secara umum strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dipilih yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Ratnaningsih manfaat media ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui pembelajaran bermain sambil belajar
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, akhlak yang baik
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan
4. Mengetahui kalah dan menang
5. Belajar kerja sama dan menunggu fikiran.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SD 105345 Sidodadi Ramunia. Pada kelas II A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu domino sedangkan kelas II B sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media. Teknik yang diambil pada penelitian ini adalah teknik acak sederhana (Simple Random Sampling). Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai terendah yaitu 72, dengan nilai rata-rata yaitu 83,4. Pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran ular tangga diperoleh nilai tertinggi yaitu 88 dan nilai terendah yaitu 64, dengan nilai rata-rata 74,8. Maka, dapat disimpulkan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media.

Berdasarkan pengukuran dan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data hasil belajar matematika (Pretest) kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda jauh, artinya pada kedua kelas tersebut diketahui belum menguasai materi pecahan. Selanjutnya pada tes akhir (Posttest) setelah media pembelajaran ular tangga terlihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas Kontrol. Kelas Eksperimen menggunakan media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai

terendah yaitu 72, dengan nilai rata-rata yaitu 83,4. Pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran diperoleh nilai tertinggi yaitu 88 dan nilai terendah yaitu 64, dengan nilai rata-rata 74,8. Maka, dapat disimpulkan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan menggunakan media pembelajaran. Uji normalitas yang menggunakan uji lilliefors, dari hasil belajar matematika kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan jumlah 20 peserta didik memperoleh nilai rata-rata adalah 83,4. Berdasarkan perhitungan didapat $L_{hitung} = 0,1422$ dan $L_{tabel} = 0,19$, maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ dinyatakan $0,1422 < 0,19$ yang berarti hipotesis H_0 diterima. Kelas kontrol menggunakan Strategi true or false dengan jumlah 20 peserta didik memperoleh nilai rata-rata adalah 74,8. Berdasarkan perhitungan didapat $L_{hitung} = 0,1281$ dan $L_{tabel} 0,19$ $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1281 < 0,19$) yang berarti hipotesis H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi Normal. terlihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SD 105345 Sidodadi Ramunia. Kelas Eksperimen menggunakan media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai terendah yaitu 72, dengan nilai rata-rata yaitu 83,4. Pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran diperoleh nilai tertinggi yaitu 88 dan nilai terendah yaitu 64, dengan nilai rata-rata 74,8. Maka, dapat disimpulkan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran. Uji normalitas yang menggunakan uji lilliefors, dari hasil belajar matematika kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan jumlah 20 peserta didik memperoleh nilai rata-rata adalah 83,4. Berdasarkan perhitungan didapat $L_{hitung} = 0,1422$ dan $L_{tabel} = 0,19$, maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ dinyatakan $0,1422 < 0,19$ yang berarti hipotesis H_0 diterima. Kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran dengan jumlah 20 peserta didik memperoleh nilai rata-rata adalah 74,8. Berdasarkan perhitungan didapat $L_{hitung} = 0,1281$ dan $L_{tabel} 0,19$ $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1281 < 0,19$) yang berarti hipotesis H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa : Pengaruh media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada murid kelas II A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga sedangkan kelas II B sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran. Perhitungan uji-t yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi, kita mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri Sidodadi Ramunia. Hasil Belajar matematika terlihat pada rata-rata nilai hasil belajar Matematika media pembelajaran ular tangga lebih tinggi dari pada nilai hasil belajar matematika tanpa menggunakan media pembelajaran. Demikian dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar

matematika peserta didik karena dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SD Negeri Sidodadi Ramunia. Dengan demikian hipotesis alternative (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak karena terdapat hasil yang signifikan dengan pengaruh media pembelajaran ular terhadap hasil belajar materi pecahan siswa kelas II SD Negeri Sidodadi Ramunia.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktikum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bakar, Rosdiana A. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan: Gema Ihsani.
- Basleman, Anisah dan Syamsu Mappa. 2015. *Teori Belajar Orang Dewasa*.
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. 2015. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- 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. (2016). *Education Games*. Jakarta: Pilar Media
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- 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.
- 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.
- Sudijono Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Bambang Prasetyo. Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada, 2016.
- Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet, 2010.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: BumiAksara, 2018.
- Taufik, Taufina. (2012). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Media Film Strip di Kelas II SD Percobaan Kota Padang. *Jurnal Ilmiah*, Xii(1).
- Utama. Subarinah, Sri. (2016). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Widiasworo, Ebook. (2020). *101 Kesalahan Guru Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Araska.

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.