



# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN LEBAKSIU KIDUL 04

Windi Nur Anisa<sup>1)</sup>, Fajar Cahyadi<sup>2)</sup>, Intan Rahmawati<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/wp.v3i1.11936

<sup>123</sup> FIP, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penggunaan media yang inovatif dan menarik serta sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 21 siswa dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi untuk variabel media pembelajaran kemudian menggunakan tes untuk variabel hasil belajar dan kemampuan pemahaman konsep. Setelah dilakukan analisis data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga (x) terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep (y) siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04 sangat signifikan. Dengan hasil penelitian kognitif mengalami peningkatan yaitu hasil *pretest* dan *posttest* mengalami perbedaan. Rata-rata *pretest* adalah 44,8, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 10%. Rata-rata *posttest* adalah 76,2, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 81%. Hal ini dapat dibuktikan dengan menggunakan hasil analisis uji t yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 20,82742 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,08 dengan taraf 5%, sehingga nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Ular Tangga, Hasil Belajar, Pemahaman Konsep Matematika

### History Article

Received 27 Mei 2022

Approved 1 Juni 2022

Published 27 Februari 2023

### How to Cite

Anisa, W., Cahyadi, F. & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427-439.

### Coressponding Author:

Jl. Medoho No. 1, Semarang Timur, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[windinuranisa29@gmail.com](mailto:windinuranisa29@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses pendewasaan anak didik melalui suatu interaksi, proses dua arah antara guru dan siswa. Pendidikan mempunyai peran penting dalam memerangi kebodohan dan kemiskinan. Karena melalui pendidikan kita dapat memperluas pengetahuan, meningkatkan kemampuan dan kreativitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan ilmu pengetahuan yang kita peroleh, kita mampu mengatasi masalah-masalah yang ada.

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (selanjutnya ditulis UU Sisdiknas) menyatakan: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran di sekolah memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan pendidikan siswa.

Dalam menciptakan siswa yang unggul dan berprestasi, siswa harus melalui proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membantu dan memfasilitasi siswa, baik berupa materi sarana, dan prasarana, serta kesiapan guru dalam mengajar dipersiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Suatu tujuan pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa, karena setiap siswa memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu pembelajaran dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang dilakukan guru dalam memberikan mata pelajaran kepada siswa agar dapat memperoleh hasil belajar yang baik sehingga kemampuan yang dimiliki siswa semakin berkembang.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, yang berisi penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan Zulfa (dalam Afifah, 2016:209). Oleh karena itu, matematika memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan dan perlu diajarkan di Sekolah Dasar untuk melatih siswa dalam berpikir kritis, logis, dan sistematis. Banyak siswa yang menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit untuk dipelajari dan dipahami, tetapi semua siswa harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Marti (dalam Sundayana, 2015: 2) mengemukakan bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada. Kesulitan yang ada dalam pembelajaran matematika menuntut kreatifitas guru untuk mengembangkan pembelajaran baik dalam hal metode maupun media yang digunakan agar tercapainya suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa secara lebih mudah dan efisien. Media pembelajaran yang menyenangkan belum banyak dijumpai di sekolah, media pembelajaran yang menghadirkan rasa senang dan banyak melibatkan siswa bisa dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas, sehingga pemahaman siswa terhadap materi semakin baik. Media permainan seperti ular tangga merupakan sebuah permainan tradisional bermain sambil belajar yang bisa dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Afandi (dalam Widiana 2019: 316) media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisioanl, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengganti informasi bagi siswa. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa karakteristik siswa yaitu senang bermain, oleh sebab itu permainan ular tangga cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk belajar sekaligus bermain, dapat mengasah otak kanan dan otak kiri siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Permainan ular tangga terdiri dari dadu, bidak, dan papan ular tangga. Dadu berfungsi sebagai penentu langkah yang ditandai dengan bidak, bidak adalah pion atau tanda yang dijalankan oleh pemain, sedangkan papan ular tangga berisi kotak-kotak bergambar. Media ular tangga ini disertai dengan adanya soal pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari pada setiap kotak. Terdapat soal, jawaban, dan hukuman di bagian luar kotak ular tangga hal ini bertujuan agar siswa semakin tertantang saat memainkan media ini dan juga untuk menjawab pertanyaan tidak bisa asal jawab karena terdapat hukuman jika jawaban salah.



Gambar 1. Media Ular Tangga

Pada saat sekarang ini banyak penelitian yang mengungkap tentang efektivitas tentang permainan ular tangga terhadap proses pembelajaran. Afrianita (2017: 76) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga lebih efektif untuk pemahaman konsep matematika siswa dibandingkan pembelajaran yang konvensional. Afandi (2015, hlm. 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 memberi pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017,

hlm. 43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa. Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan sebuah “media pembelajaran ular tangga matematika untuk mendukung pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di Sekolah Dasar”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Rabu, 29 September 2021 di SDN Lebaksiu Kidul 04 Kabupaten Tegal dengan Ibu Nanik Ratna Satriani, S.Pd selaku wali kelas IV, banyak ditemui siswa yang kurang minat dan kurang suka pada mata pelajaran matematika, sebagian siswa juga tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan, KKM yang ditetapkan di SD tersebut untuk mata pelajaran matematika adalah 68. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya media yang digunakan guru pada saat menyampaikan materi, serta metode pembelajaran guru yang hanya berupa demonstrasi, latihan, dan penugasan sehingga pembelajaran yang dilakukan membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Masalah tersebut mempengaruhi motivasi belajar siswa yang berakibat dengan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dibuktikan dengan masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM.

Dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas memiliki beragam karakter siswa, yaitu ada yang aktif bertanya, kreatif, dan pemalu. Namun kebanyakan siswa tidak mau bertanya apabila mengalami kesulitan, belum berani untuk bertanya dan masih takut maju ke depan kelas atas keinginannya sendiri. Bahkan saat pembelajaran sedang berlangsung banyak dari siswa yang berisik, sibuk sendiri, tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan susah untuk di atur. Selain itu, guru sulit menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta media yang digunakan terbatas. Wawancara yang dilakukan juga diperoleh data dari siswa kelas IV dimana siswa lebih suka menggunakan media saat belajar dan tertarik dengan media permainan yang memiliki gambar dan warna yang beragam. Siswa juga lebih suka praktek daripada teori, serta suka melakukan pembelajaran secara berkelompok. Dibuktikan saat pembelajaran seni budaya yang kebanyakan melakukan praktek seperti penilaian tari tradisioanl, bernyanyi lagu nusantara siswa sangat antusias saat sedang berlatih. Begitupun dengan pelajaran IPA dan IPS lebih suka dan lebih paham pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan wali murid siswa kelas IV diperoleh hasil bahwa anak kurang antusias saat belajar atau mengerjakan tugas matematika di rumah karena beberapa faktor yaitu, kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru, sibuk sendiri saat guru sedang menjelaskan, serta malu untuk bertanya. Dari orang tua sendiri hanya mengajarkan anaknya sebisa mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diberikan suatu solusi berupa media permainan yang dianggap cocok atau tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Media permainan ini merupakan bentuk penyajian solusi dengan metode yang efektif, menarik, dan interaktif untuk membangun dan menguatkan penguasaan dan pemahaman konsep, prinsip, atau prosedur matematika pada siswa. Sesuai dengan penelitian Tanjung dan Nababan (2016: 35-42) yang mengungkapkan bahwa media permainan dapat meningkatkan dan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa terhadap matematika.

Salah satu media permainan yang menjadi alternatif solusi adalah media permainan “Ular Tangga”. Media permainan ini mengajak siswa untuk dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis. Media ini merupakan penyajian materi dan latihan yang dibuat menyenangkan

sehingga siswa tertarik dan dapat memfokuskan energi pada pembelajaran. Dengan aktivitas yang menyenangkan akan meningkatkan pemahaman konsep, prinsip, maupun prosedur matematika siswa serta akan meninggalkan kesan yang senantiasa akan diingat dalam jangka waktu yang relatif lama. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Baiquni (2016: 193) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam menggunakan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Selain itu, penelitian Irawan dan Wardani (dalam Suciati, 2021: 33) juga memperlihatkan bahwa penerapan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Siyam (2015: 26) permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang sejalan dengan perkembangan kognitif anak usia 8-11 tahun, dimana anak usia tersebut mulai dapat menerima suatu permainan yang banyak diwarnai dengan nalar dan logika yang bersifat obyektif serta kegiatan anak dalam bermain lebih banyak dikendalikan oleh aturan yang ada dalam permainan.

Ular tangga merupakan permainan tradisional yang digemari anak-anak dari masa kemas. Permainan ular tangga terdiri dari dadu, bidak, dan papan ular tangga. Dadu berfungsi sebagai penentu langkah yang ditandai dengan bidak, bidak adalah pion atau tanda yang dijalankan oleh pemain, sedangkan papan ular tangga berisi kotak-kotak bergambar. Media ular tangga ini disertai dengan adanya materi dan soal pertanyaan mengenai materi keliling dan luas bangun datar yang sudah dipelajari pada setiap kotak, terdapat soal, jawaban, dan hukuman di bagian luar kotak ular tangga hal ini bertujuan agar siswa semakin tertantang saat memainkan media ini dan juga untuk menjawab pertanyaan tidak bisa asal jawab karena terdapat hukuman jika jawaban salah. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04”.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Sugiyono (2017:107) menyatakan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini menjelaskan bahwa akan diberikan pretest sebelum perlakuan. Dengan begitu hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017: 110).

Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda - benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. (Sugiyono, 2016:119). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan

sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi haru betul - betul *representatif* (mewakili). (Sugiyono, 2016:120). Penelitian ini menggunakan populasi, yaitu populasi penelitian sekaligus sebagai sampel penelitian, yaitu siswa SDN Lebaksiu Kidul 04, sampel dalam penelitian ini terdapat satu kelas yaitu kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2022.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bisa semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2016: 122-125)

Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen wawancara, tes, obeservasi, dan dokumentasi. Sebelum tes ini digunakan maka perlu diuji dengan: 1) uji validitas yaitu untuk mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak. Hasil analisis validitas tiap butir soal dikonsultasikan dengan rtabel dan taraf signifikannya 5%. Jika rhitung > rtabel dikatakan valid, namun jika rhitung < rtabel maka dikatakan tidak valid. 2) uji reliabilitas yaitu untuk mengetahui instrument tersebut reliabel atau tidak. Hasil perhitungan dibandingkan pada tabel r alpha dengan taraf signifikan 5%. Jika rhitung > rtabel maka item tersebut statistik dan jika rhitung < rtabel maka item tersebut tidak statistik. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan ketika seluruh data terkumpul. Metode pengujian statistik yang digunakan adalah teknik analisis data yang terdiri dari uji normalitas yaitu bertujuan untuk mengetahui sampel yang diambil dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan adalah data berdistribusi normal apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan nilai signifikansi 0,05 sedangkan populasi tidak berdistribusi normal apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian ini berfungsi untuk mempermudah penelitian. Deskripsi data penelitian meliputi data *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 21 siswa. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar yaitu SDN Lebaksiu Kidul 04. Penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04 sebagai sampel.

#### *Pretest*

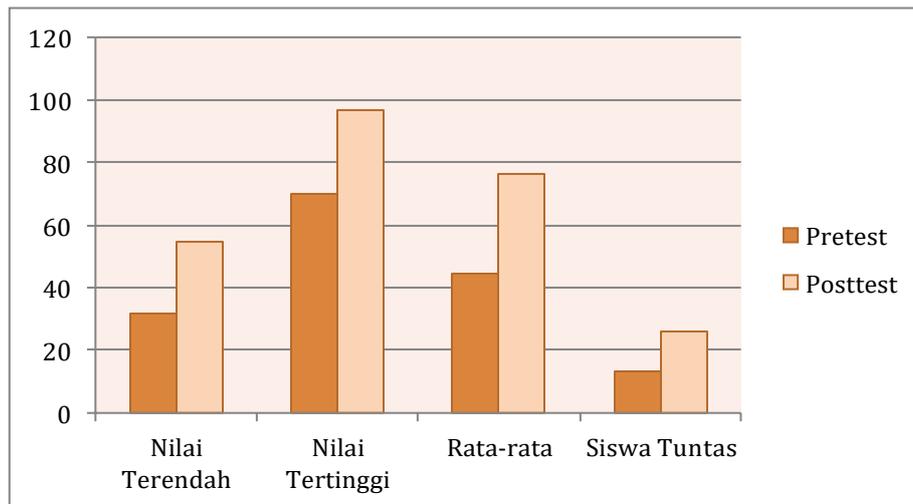
*Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar sebelum adanya perlakuan yaitu media permainan ular tangga. Maka diperoleh nilai terendah pada uji *pretest* sebesar 32, dan nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai rata-rata sebesar 44,8.

### Posttest

Posttest bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar setelah diberikan perlakuan yaitu setelah menggunakan media permainan ular tangga. hasil uji *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 55, dan nilai tertinggi sebesar 97 dan nilai rata-rata 76,2.

**Tabel 1.** Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest*.

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	32	55
Nilai Tertinggi	70	97
Rata-Rata	44,8	76,2
Siswa Tuntas	2	17
Siswa Tidak Tuntas	19	4



**Gambar 2.** Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest*

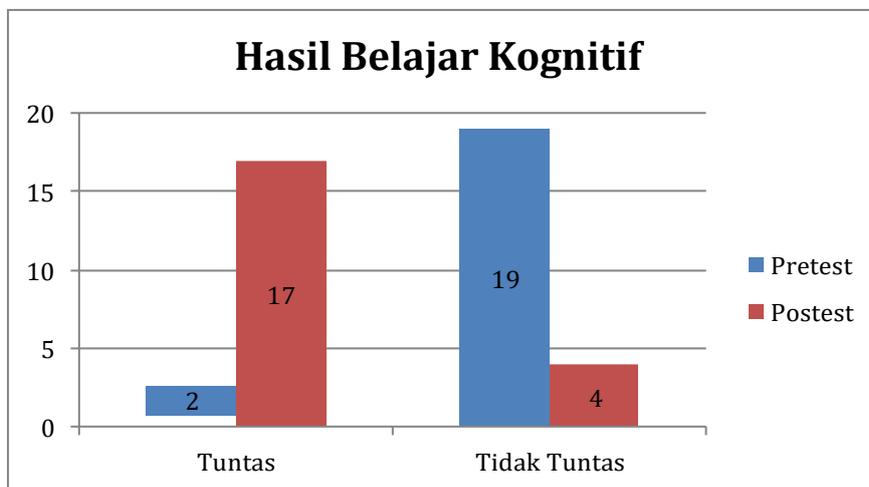
Berdasarkan Gambar 1 hasil penelitian tersebut maka diperoleh nilai terendah pada uji *pretest* sebesar 32, dan nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai rata-rata sebesar 44,8. Ketuntasan hasil belajar pada uji *pretest* siswa yang tuntas mencapai KKM 65 sebanyak 2 siswa dan 19 peserta didik yang tidak tuntas. Sedangkan hasil uji *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 55, dan nilai tertinggi sebesar 97 dan nilai rata-rata 76,2. Ketuntasan hasil belajar pada uji *posttest* peserta didik yang tuntas mencapai KKM 65 sebanyak 17 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa. Melihat data penelitian tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil penelitian belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media permainan ular tangga.

### Uji Ketuntasan Hasil Belajar

#### 1. Ketuntasan Belajar Individu (Kognitif)

Hasil *posttest* dari 21 siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04 terdapat 17 peserta didik yang tuntas dengan nilai >65, dan 4 peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai <65. Sedangkan pada hasil *pretest* terdapat 2 peserta didik yang tuntas dengan nilai >65, dan 19

peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai <65. Dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 3.** Diagram Ketuntasan Belajar *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan Gambar 2 diperoleh hasil pemahaman sebelum diberi perlakuan (*pretest*) tanpa menggunakan media permainan ular tangga terdapat sebanyak 2 peserta didik yang tuntas dan 19 peserta didik yang tidak tuntas. Sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan media permainan ular tangga terdapat 17 peserta didik yang tuntas dan 7 peserta didik yang tidak tuntas.

2. Ketuntasan Belajar Klasikal (Kognitif)

Ketuntasan belajar klasikal pada dasarnya telah ditentukan sebesar 70% suatu kelas dinyatakan tuntas apabila kelas tersebut mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Hasil *pretest* ketuntasan klasikal 10% dan hasil *posttest* ketuntasan klasikal sebesar 81%. Suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila kelas tersebut terdapat  $\geq 70\%$  peserta didik yang tuntas. Berikut adalah tabel rekapitulasi ketuntasan belajar klasikal nilai *pretest* dan *posttest*:

**Tabel 4.** Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal Nilai Kognitif *Pretest* dan *Posttest*

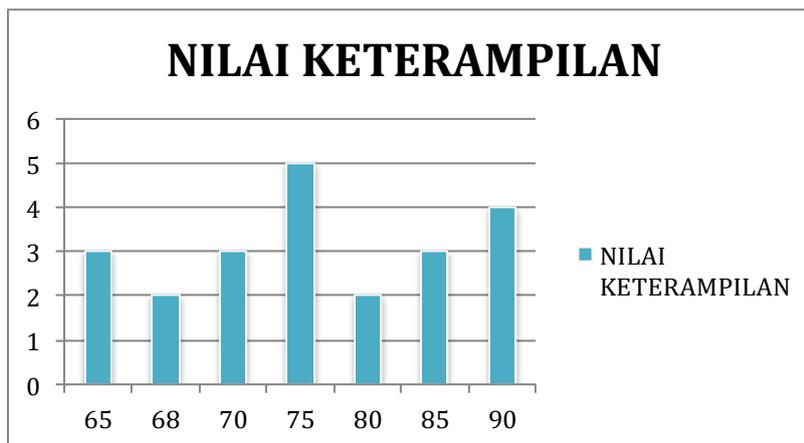
Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	2	17
Tidak Tuntas	19	4
Persentase Ketuntasan	10%	81%
Tingkat Minimal Ketuntasan	70%	70%
Keterangan	Tidak Tuntas	Tuntas

Berdasarkan Tabel 4 pada hasil *pretest* ketuntasan klasikal yang didapat adalah 10% jadi kelas tersebut belum tuntas. Sedangkan hasil *posttest* ketuntasan klasikal yang didapat sebesar 81%, jadi dapat dikatakan kelas tersebut tuntas secara klasikal karena mencapai  $\geq 70\%$  yang telah diterapkan sama dengan ketuntasan yang didapat oleh peserta didik kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04.

3. Ketuntasan Belajar Individu (Psikomotorik)

Ketuntasan belajar individu dinyatakan sudah tercapai apabila peserta didik telah mencapai kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04 nilai Kriteria Ketentusan Minimum adalah 65 jadi jika peserta didik telah mendapat nilai *posttest* lebih dari 65 maka dikatakan tuntas.

Hasil penilaian keterampilan dari 21 siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04 seluruhnya dinyatakan tuntas dengan nilai  $>65$ . Dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Menggambar Bangun Datar

Berdasarkan Gambar 3 diperoleh hasil nilai terendah 65, sedangkan nilai tertinggi 90. Ketuntasan hasil belajar pada nilai keterampilan siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04 seluruhnya telah mencapai KKM yaitu 65.

4. Ketuntasan Belajar Klasikal (Psikomotorik)

Ketuntasan belajar klasikal pada dasarnya telah ditentukan sebesar 70% suatu kelas dinyatakan tuntas apabila kelas tersebut mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila kelas tersebut terdapat  $\geq 70\%$  peserta didik yang tuntas. Berikut adalah tabel rekapitulasi ketuntasan belajar klasikal nilai ketrampilan:

**Tabel 5.** Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal (Aspek Psikomotorik)

Data	Ketrampilan Menggambar Bangun Datar
Tuntas	21
Tidak Tuntas	0
Presentase	100%
Tingkat Minimal Ketuntasan	70%
Keterangan	Tuntas

Berdasarkan pada tabel 5 hasil ketuntasan klasikal keterampilan menggambar bangun datar yang di dapat sebesar 100%, jadi dapat dikatakan kelas tersebut tuntas secara klasikal karena mencapai  $\geq 70\%$  yang telah diterapkan sama dengan ketuntasan yang di dapat siswa kelas IV SDN Lebaksu Kidul 04.

Pada teknik analisis data akhir dilakukan untuk menguji ketuntasan belajar pemahaman konsep individu. Perhitungan ketuntasan belajar individu dilakukan melalui uji *one sample t-test*, maka diperoleh pemahaman konsep matematika materi luas dan keliling bangun datar menggunakan media ular tangga menghasilkan nilai rata-rata 76,29 dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, dengan  $t_{hitung} = 2,04$  dan  $t_{tabel} = 1,72$ ,  $n = 21$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika materi luas dan keliling bangun datar mencapai KKM yaitu 70. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga sehingga siswa lebih memahami materi dan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar.

Berdasarkan hasil perhitungan untuk uji banding pemahaman konsep sebelum diberi perlakuan media ular tangga dengan sesudah diberi perlakuan media ular tangga melalui hasil *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep matematika. Hasil *pretest* siswa diperoleh rata-rata 44,8095 sedangkan pada *posttest* siswa diperoleh rata-rata 76,2857. Hal ini berarti terdapat peningkatan. Selanjutnya perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji dua sampel separated atau uji banding. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,35737 > 2,021$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika materi luas dan keliling bangun datar pada siswa kelas IV SDN Lebaksu Kidul 04 sesudah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga lebih baik dari sebelum menggunakan media ular tangga.

Penelitian ini dikatakan berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan hasil belajar kognitif siswa, diketahui bahwa jumlah skor rata-rata hasil belajar kognitif siswa yaitu 75, dan mencapai tingkat keberhasilan sebesar 70%. Diperoleh data dalam penelitian ini bahwa 17 dari 21 siswa dinyatakan tuntas dengan skor rata-rata ketuntasan belajar aspek kognitif siswa yaitu 76,28571429 dengan mencapai tingkat keberhasilan sebesar 81%. Artinya skor rata-rata ketuntasan belajar aspek kognitif data hasil penelitian  $>$  skor rata-rata ketuntasan belajar kognitif pada indicator keberhasilan yaitu  $76,28571429 > 75$ . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Selanjutnya penelitian ini dikatakan berhasil karena memenuhi indikator untuk pemahaman konsep dapat dilihat indikator keberhasilan bahwa kriteria seorang siswa

dikatakan telah memahami konsep apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, dengan jumlah skor rata-rata ketuntasan pemahaman konsep siswa yaitu 72. Diperoleh data dalam penelitian bahwa skor rata-rata ketuntasan pemahaman konsep siswa yaitu 76,29 artinya skor rata-rata pemahaman konsep data hasil penelitian  $>$  skor rata-rata pemahaman konsep indikator keberhasilan yaitu  $76,9 > 72$ . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh pada kemampuan pemahaman konsep matematika.

Penelitian ini dikatakan berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan pada aspek afektif yaitu sebagai berikut:

- a. Kerjasama, penilaian kerjasama dilihat saat pembelajaran berlangsung apakah siswa bekerjasama saat sedang berdiskusi maupun saat sedang bermain ular tangga atau tidak, dengan presentase ketuntasan sebesar 70%. Diketahui bahwa pada penelitian ini presentase ketuntasan dari hasil belajar afektif pada aspek kerjasama diperoleh data 9 dari 21 siswa kategori “mulai terlihat” melaksanakan kerjasama saat pembelajaran dengan presentase 36%, selanjutnya diperoleh data 9 dari 21 siswa kategori “mulai berkembang” melaksanakan kerjasama saat pembelajaran dengan presentase 36%, selanjutnya diperoleh data 3 dari 21 siswa kategori “mulai terbiasa” melaksanakan kerjasama saat pembelajaran dengan presentase 12%. Jadi presentase keseluruhan aspek kerjasama sebesar  $84\% > 70\%$  artinya media permainan ular tangga meningkatkan hasil belajar afektif siswa pada aspek kerjasama.
- b. Keaktifan, penilaian keaktifan ini dilihat saat pembelajaran berlangsung apakah siswa aktif bertanya, menjawab, dan menanggapi saat sedang berdiskusi dan bermain ular tangga atau tidak, dengan presentase ketuntasan sebesar 70%. Diketahui bahwa pada penelitian ini presentase ketuntasan dari hasil belajar afektif pada aspek keaktifan diperoleh data 7 dari 21 siswa kategori “mulai terlihat” aktif saat pembelajaran dengan presentase 28%, selanjutnya diperoleh data 10 dari 21 siswa kategori “mulai berkembang” aktif saat pembelajaran dengan presentase 40%, selanjutnya diperoleh data 4 dari 21 siswa kategori “mulai terbiasa” aktif saat pembelajaran dengan presentase 16%. Jadi presentase keseluruhan aspek keaktifan sebesar  $84\% > 70\%$  artinya media permainan ular tangga meningkatkan hasil belajar afektif siswa pada aspek keaktifan.
- c. Percaya diri, penilaian percaya diri ini dilihat saat pembelajaran berlangsung apakah siswa yakin atas kemampuan diri sendiri baik saat menjawab pertanyaan, berdiskusi dan bermain ular tangga atau tidak, dengan presentase ketuntasan sebesar 70%. Diketahui bahwa pada penelitian ini presentase ketuntasan dari hasil belajar afektif pada aspek percaya diri diperoleh data 3 dari 21 siswa kategori “belum terlihat” percaya diri saat pembelajaran dengan presentase 12%, selanjutnya diperoleh data 8 dari 21 siswa kategori “mulai terlihat” percaya diri saat pembelajaran dengan presentase 32%, selanjutnya diperoleh data 7 dari 21 siswa kategori “mulai berkembang” percaya diri saat pembelajaran dengan presentase 28%, selanjutnya diperoleh data 3 dari 21 siswa kategori “mulai terbiasa” percaya diri saat pembelajaran dengan presentase 12%. Jadi presentase keseluruhan aspek percaya diri sebesar  $72\% > 70\%$  artinya media permainan ular tangga meningkatkan hasil belajar afektif siswa pada aspek percaya diri.

- d. Inisiatif, penilaian inisiatif ini dilihat saat pembelajaran berlangsung apakah siswa melakukan sesuatu tanpa adanya perintah dari guru dalam hal menjawab pertanyaan atau melakukan kebaikan atau tidak, dengan presentase ketuntasan sebesar 70%. Diketahui bahwa pada penelitian ini presentase ketuntasan dari hasil belajar afektif pada aspek percaya diri diperoleh data 2 dari 21 siswa kategori “belum terlihat” inisiatif saat pembelajaran dengan presentase 8%, selanjutnya diperoleh data 10 dari 21 siswa kategori “mulai terlihat” inisiatif saat pembelajaran dengan presentase 40%, selanjutnya diperoleh data 6 dari 21 siswa kategori “mulai berkembang” inisiatif saat pembelajaran dengan presentase 24%, selanjutnya diperoleh data 3 dari 21 siswa kategori “mulai terbiasa” inisiatif saat pembelajaran dengan presentase 12%. Jadi presentase keseluruhan aspek inisiatif sebesar  $76\% > 70\%$  artinya media permainan ular tangga meningkatkan hasil belajar afektif siswa pada aspek inisiatif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada aspek afektif.

Selanjutnya penelitian ini dikatakan berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan penilaian hasil belajar psikomotorik dapat dilihat indikator keberhasilan dengan jumlah skor rata-rata hasil belajar psikomotorik siswa yaitu 70, dan mencapai tingkat keberhasilan sebesar 70%. Diperoleh data dalam penelitian ini bahwa 21 dari 21 siswa dinyatakan tuntas dengan skor rata-rata ketuntasan belajar aspek psikomotorik siswa yaitu 76,23 dengan mencapai tingkat keberhasilan sebesar 76% artinya skor rata-rata data hasil penelitian  $>$  skor rata-rata indikator keberhasilan yaitu  $76,23 > 70$ . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munawar, Muniroh yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Kelompok A Di RA As Syuhada’ Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil perhitungan penelitian, analisis uji t menunjukkan bahwa  $t_{tabel} = 1,729$ ,  $\alpha = 5\%$  dan diperoleh  $t_{hitung} =$  sebesar 8,37 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,37 > 1,729$ . Maka dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di RA As-Syuhada’ Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.

## SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa terbukti pengaruh media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04 dikatakan mencapai kriteria baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil ketuntasan belajar klasikal presentasi hasil belajar dan pemahaman konsep dapat dilihat dari nilai *posttest* yaitu mencapai 81%, dengan jumlah 17 peserta didik yang tuntas dan sebanyak 4 peserta didik yang tidak tuntas.

Hasil data nilai *pretest* kognitif dan *posttest* kognitif mengalami perbedaan, pada uji *pretest* kognitif sebanyak 2 peserta didik yang tuntas dengan nilai tertinggi 70 dan sebanyak 19 peserta

didik yang tidak tuntas dengan nilai terendah 32, presentase ketuntasan belajar klasikal pretest mencapai 10%. Sedangkan nilai *posttest* kognitif dengan menggunakan media permainan ular tangga telah mencapai KKM 65 sebanyak 17 peserta didik yang tuntas dengan nilai tertinggi 97 dan 4 peserta didik tidak tuntas dengan nilai terendah 55, presentase ketuntasan belajar klasikal *posttest* mencapai 81%. Jadi, dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 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), 209-216.
- Afrianita, E. (2017). Pengaruh media Permainan Ular Tangga Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII MTs Darul Falah Sukarejo Tahun Ajaran 2015/2016. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, Fajar., & Listyarini, Ika. (2017). Pengembangan media utama (ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119-128.
- Naufalutfi, Hendika Dwi, Intan Rahmawati, and Ervina Eka Subekti. "Pengembangan Media Spotlight Book untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JURNAL PENDIDIKANDASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 3.1 (2017): 288-300.
- Rahina, N. (2017) Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes, Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No 1.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Zulfa, N. W. (2016). Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III MI Sultan Agung. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga.