
PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI BAYAN

¹Esty Utami, ²Rintis Rizkia Pangestika, ³Arum Ratnaningsih

¹²³FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo

e-mail : estyutami2525@gmail.com

Abstrak :Tujuan penelitian ini untuk mengungkap: (1) Mendeskripsikan penerapan Media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Bayan dan (2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Bayan dengan penerapan Media Ular Tangga. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tahap: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Bayan semester II Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo tahun ajaran 2020/2021 terdiri dari 10 siswa, diantaranya 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian dapat diperoleh sebagai berikut: Penerapan didukung dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2. Penerapannya sesuai dengan permainan ular tangga yaitu :1) Penyampaian langkah-langkah media ular tangga, 2) Keterlaksanaan pembelajaran, dan 3) Penyampaian soal materi pada media ular tangga. Pada siklus I siswa yang tuntas sejumlah 7 siswa dengan nilai rata-rata 7,4 dan yang tidak tuntas 3 siswa. Kemudian pada siklus II yang tuntas belajar sejumlah 9 siswa dengan nilai rata-rata 7,9 dan yang tidak tuntas 1 siswa. Kemudian untuk presentase ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 70% sedangkan pada siklus II yaitu mencapai 90%, meningkat 20%. Karena sudah memenuhi indikator keberhasilan bahkan sudah melebihi dari nilai yang peneliti targetkan, sehingga tidak perlu adanya penelitian selanjutnya. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Bayan Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo.

Kata Kunci : *pembelajaran matematika, media ular tangga, hasil belajar siswa*

APPLICATION OF SNAKES AND LADDERS MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS IV MATHEMATICS LEARNING AT BAYAN STATE ELEMENTARY SCHOOL

Abstract : The purpose of this study is to reveal: (1) To describe the application of Snakes and Ladders Media can improve student learning outcomes in Mathematics learning in grade IV SD Negeri Bayan and (2) Describe the improvement of student learning outcomes in grade IV SD Negeri Bayan with the application of Media Snakes and Ladders. This type of research is Classroom Action Research (CAR) which consists of stages: planning, action, observation and reflection. The research subjects were fourth grade students at the Bayan State Elementary School in the second semester of Bayan District, Purworejo Regency, for the 2020/2021 academic year, consisting of 10 students, including 5 male students and 5 female students. Collecting data using interviews, observations, tests and documentation. The results of the study can be obtained as follows: The application is supported by the results of the implementation of learning cycle 1 and cycle 2. Its application is in accordance with the snake and ladder game, namely: 1) Presentation of the steps of the snake and ladder media, 2) Implementation of learning, and 3) Delivery of material questions on the media. Snakes and ladders. In the first cycle, there were 7 students who completed with an average score of 7.4 and 3 students who did not complete. Then in the second cycle, 9 students completed their study with an average score of 7.9 and 1 student did not complete. Then

the percentage of classical completeness in the first cycle is 70%, while in the second cycle it reaches 90%, an increase of 20%. Because it has met the success indicators, it has even exceeded the value that the researchers targeted, so there is no need for further research. It can be concluded that the application of snake and ladder media in mathematics learning can improve the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri Bayan, Bayan District, Purworejo Regency.

Keywords: *learning mathematics, snake ladder media, student learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi yang modern menuntut pendidikan yang berkualitas. Pendidikan dikatakan berkualitas apabila dapat melahirkan sumber daya manusia yang inovatif, kreatif, dan memajukan bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusiaberiman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka perlu adanya lembaga pendidikan untuk mewadahi pelaksanaan pendidikan dari berbagai jenjang yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai ke Perguruan Tinggi (PT).

Pembelajaran dengan adanya media dapat membantu guru dan siswa agar pembelajaran menjadi efektif karena dapat memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada tanggal 21 Juli 2020 diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri Bayan tergolong rendah. Hal ini di bawah 70 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah mencapai sebesar 64,3% dari 28 siswa tingkat penguasaan terhadap pembelajaran matematika belum sepenuhnya meningkat. Hasil perolehan informasi dapat diketahui bahwa pembelajaran matematika di SD Negeri Bayanyaitu: 1) Pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher center*); 2) Sumber belajar kurang lengkap; 3) Media pembelajaran matematika yang ada di sekolah masih terbatas.

Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan Media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Bayan.

Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hosnan, 2014: 18).

Hamzah, dkk. (2014: 58) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru untuk siswa membentuk kegiatan menetapkan, memilih, dan mengembangkan strategi dan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Media ular tangga adalah media yang dibuat dari papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Husna (dalam Atmoko dkk, 2017: 121) menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Kemudian, dalam bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular tangga. Sesuai dengan pendapat di atas Ferryka (2017: 59) menambahkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan untuk

anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Seorang siswa akan meletakkan poin sesuai dengan banyak angka yang diperolehnya.

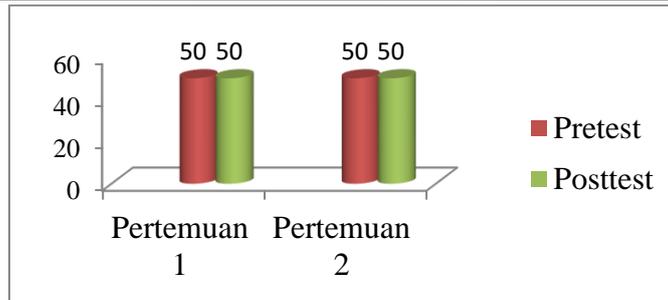
Menurut Reigeltuht (dalam Rusmono, 2012: 7) hasil belajar merupakan semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda, kemudian beda halnya dengan menurut Bloom (dalam Rusmono, 2012: 8) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan fisik tertentu.

METODE

Desain penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan yang diberikan kepada subjek tindakan (Arikunto, 2017: 4). PTK bertujuan untuk meneliti objek atau sasaran pendidikan yang mempengaruhi hasil pembelajaran di kelas (Muliawan, 2018: 3). Konsep pokok PTK menurut Kemmis dan Taggart (dalam Daryanto, 2011: 183) terdiri dari 4 komponen yaitu: (1) Rencana (*planning*); (2) Tindakan (*action*); (3) Pengamatan (*observation*); (4) Refleksi (*reflection*). Langkah pada siklus pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Subjek penelitian ini siswa kelas IV yang berjumlah 10 siswa. Siswa laki-laki berjumlah 5 siswa dan perempuan berjumlah 5 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar wawancara, observasi belajar siswa, dan soal tes.

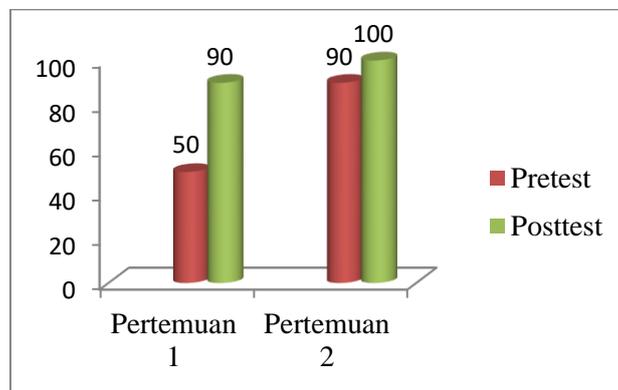
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 3 pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Kemudian dalam pelaksanaan tes siklus pada akhir pembelajaran selama 15 menit untuk mengerjakan soal *posttest*. Siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit yang dilakukan pada kelas IV yang berjumlah 10 siswa yang terdiri 5 laki-laki dan 5 perempuan. Pada pertemuan terakhir siklus siswa mengerjakan soal evaluasi dengan waktu 15 menit. Rekapitulasi peningkatan hasil belajar peningkatan pembelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga pada siklus I dan siklus II didapatkan Persentase Ketuntasan Klasikal yang disajikan ke dalam bentuk diagram di bawah ini:



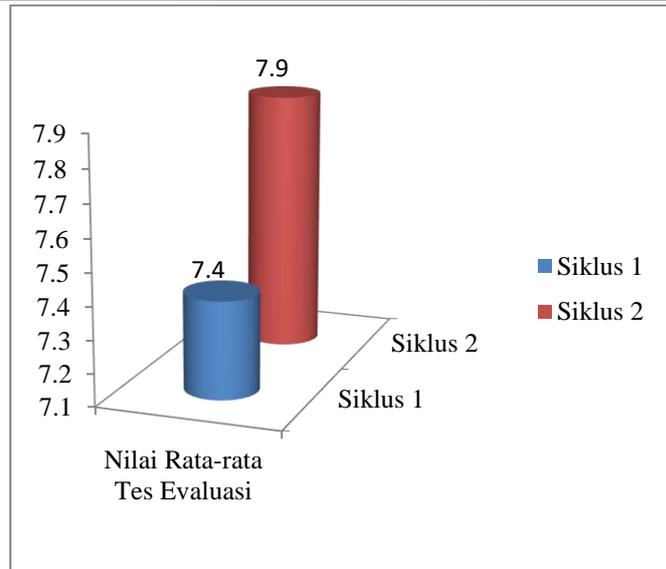
Gambar 1. Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I

Berdasarkan perolehan data di atas Persentase Ketuntasan Klasikal pada pertemuan pertama pada soal *pretest* dan *posttest* mengalami persamaan yaitu 5 siswa tuntas dan 5 siswa yang tidak tuntas. Persentase Ketuntasan Klasikal pada pertemuan pertama mencapai 50%. Kemudian pada pertemuan kedua mengalami persamaan dengan pertemuan pertama sehingga tidak mengalami peningkatan. Pada Siklus I dapat dikatakan belum mencapai Indikator Keberhasilan. Adapun Persentase Ketuntasan Klasikal pada siklus II yaitu sebagai berikut:



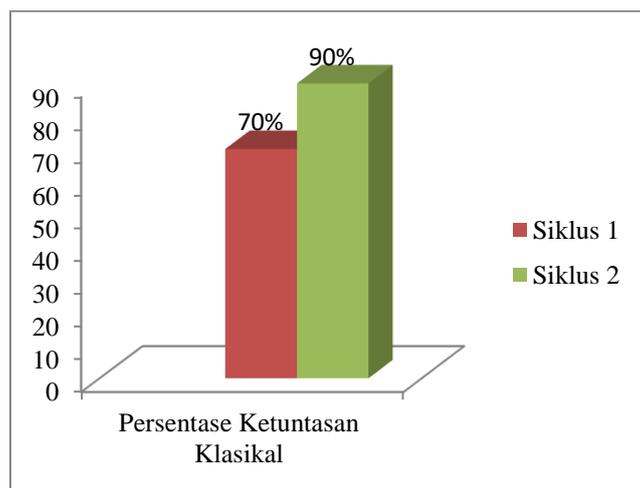
Gambar 2. Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus II

Berdasarkan pada gambar diagram di atas bahwa pada siklus II pertemuan pertama soal *pretest* mencapai 50% yaitu 5 siswa yang tuntas dan 5 siswa yang tidak tuntas, kemudian soal *posttest* mencapai 90% yaitu 9 siswa yang tuntas dan 1 orang tidak tuntas. Pada pertemuan kedua soal *pretest* mencapai 90% yaitu 9 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas, sedangkan soal *posttest* mencapai 100% sehingga 10 siswa tuntas. Adapun data yang diperoleh dalam bentuk gambar diagram Nilai Rata-rata Siklus I dan Siklus II sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Nilai Rata-rata

Hasil gambar diagram di atas menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa telah mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai rata-rata sebesar 7,4 yang mencapai nilai ketuntasan dengan jumlah siswa sebanyak 7 anak. Sedangkan untuk siklus II mencapai rata-rata 7,9 dengan jumlah siswa tuntas belajar sebanyak 9 anak. Hasil ketuntasan klasikal siswa di atas, dapat dinyatakan bahwa indikator keberhasilan pada pembelajaran matematika telah sesuai yang diharapkan. Kemudian Persentase Ketuntasan Klasikal dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Nilai Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan pada tabel di atas pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II memperoleh hasil rata-rata pada tes siklus II sebesar 7,9 dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II yaitu sebesar 90%. Peningkatan pada siklus I dan siklus II yaitu mencapai 20%. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sesuai indikator pembelajaran sebesar 85%, pada siklus II telah mencapai indikator pembelajaran sehingga tidak perlu adanya sebuah tindakan dan mengakhiri tindakan untuk siklus selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian yang sudah dilaksanakan dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Pada penerapan Media Ular Tangga dalam keterlaksanaan proses pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 1) Penerapan Media Ular Tangga yang digunakan sesuai dengan permainan ular tangga yaitu: a) Penyampaian langkah-langkah media ular tangga, b) Keterlaksanaan pembelajaran, dan c) Penyampaian soal materi pada media ular tangga, dan Media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran matematika untuk kelas IV SD Negeri Bayan. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada Siklus I sebesar 7,4 dengan kategori B dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata sebesar 7,9 dengan kategori A, dan 2) Media ular tangga dapat meningkatkan ketuntasan klasikal siswa pada mata pelajaran matematika untuk kelas IV SD Negeri Bayan. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil persentase meningkat 20% ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 70% dengan siswa yang tuntas 7 siswa dan yang tidak tuntas 3 siswa. Kini pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 90% siswa yang tuntas 9 siswa dan yang tidak tuntas 1 siswa. Sehingga hasil tersebut sudah dapat menunjukkan indikator keberhasilan telah tercapai.

Saran

Berapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut. Adanya penelitian ini dapat memberi masukan dengan belajar menggunakan media dapat mengarahkan pembelajaran menjadi lebih baik lagi dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Guru dalam pembelajaran harus menggunakan media yang bervariasi supaya pembelajaran tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa penelitian ini siswa hendaknya berperan aktif dalam menggunakan media sehingga bisa menambah pengalaman dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, et. al. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Askara.
- Atmoko, S. W. et. al. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI*. Semarang: Universitas PGRI Semarang. Vol 4 (1). ISSN: 2527-7227.hal.121. <https://scholar.google.co.id> di akses pada tanggal 25 November 2019 pukul 10.30 WIB.
- Daryanto, (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: PT. Gava Media.
- Ferryka, P.Z., et.al. (2017). Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran matematika di SD. *Jurnal Magistra*. Klaten: Universitas Widya Dharma. ISSN:02159511.Hal.59&61https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+permainan+ular+tangga+dalam+pembelajaran+matematika di akses pada tanggal 11 November 2019 pukul 14.00 WIB.
- Hamzah, A., et.al. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Rajagrafindo persada.

- Hosnan, (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad ke-21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pangestika, R. R., et.al. (2019). Permainan Tradisional Edukatif Sebagai Metode Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SEMINAR NASIONAL DASAR 1*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.hal.303.<http://e-proceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/103> di akses pada tanggal 17 November 2019 pukul 13. 20 WIB.
- Republik Indonesia. (1989). Undang-Undang NO. 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kemendikbud.
- Rusmono, (2012). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.

