



Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika

Yunita Indah Sari^{1*}, Elly Anjarsari²

¹SMP Plus Darul Hikmah II

²Universitas Lamongan

Email: yunitaindahsari2800@gmail.com, Ericdwi85@gmail.com, cahyodimas10@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Tersedia Online pada:

Februari 28, 2023

Kata Kunci:

Hasil Belajar; Media Ular tangga

Keywords:

learning outcomes; the snakes and ladders



This is an open access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektifitas penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika dalam materi bilangan bulat. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskripsi. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII SMP Plus Darul Hikmah II. Instrumen yang digunakan adalah observasi, tes, dan wawancara. Hasil yang diperoleh yaitu ada 60 % dari peserta didik yang meamhami materi yang diberikan dan 40% peserta didik yang kurang menguasai materi yang diberikan. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa efektifitas penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika peserta didik dikatakan efektif.

Abstract

The purpose of this research is want determine the effectiveness of using snakes and ladders media on mathematics learning outcomes in integer material. Types of research this is descriptive qualitative research. The research subjects were class VII students of SMP Plus Darul Hikmah II. The instruments used were observation, tests, and interviews. The results obtained were that there were 60% of students who understood the material provided and 40% of students who did not master the material provided. So it can be concluded that the effectiveness of using snakes and ladders media on students' mathematics learning outcomes is said to be effective.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah iinteraksi antara guru dengan siswa, dimana terjadi proses komunikasi secara intens serta terarah dengan tujuan mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat memerlukan interaksi oleh seluruh komponen yang terlibat didalam proses pembelajaran baik antara siswa bersama guru maupun siswa antar siswa (Lestari & Putra,2020).

Salah satu faktor yang cukup mempengaruhi pembelajaran matematika yaitu adanya sarana dan prasarana berupa, media pembelajaran. Menurut Ensiclopedia of Education Research, Agustin dalam kutipan Atina, dkk menyatakan nilai atau manfaat penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu: memperbesar perhatian siswa, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan siswa, serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan pembelajaran (Atina, dkk,2015).

Proses belajar dan mengajar akan berjalan apabila pelajaran yang di berikan oleh guru dapat di terima dengan baik oleh peserta didik. Agar apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh peserta didik dengan baik yakni guru harus meningkatkan minat peserta ididik untuk meningkatkan kualitas belajar. Dalam konteks kurikulum 2013, untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor - faktor pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satunya faktor yang harus diperhatikan yaitu penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan belajar siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Anggara, I. M. 2018).

*Corresponding author.

E-mail addresses: yunitaindahsari2800@gmail.com

Menurut Nanang “penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar, hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien”. Dengan demikian melalui penggunaan pembelajaran diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas (Yulinar dkk, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII SMP PLUS DARUL HIKMAH II pada 3 Agustus 2022 menyatakan bahwa guru hanya menggunakan buku paket yang ada di sekolah untuk memberikan pelajaran terhadap peserta didik, kemampuan peserta didik yang masih rendah terhadap materi bilangan bulat dikarenakan peserta didik kurang minat belajar, suasana belajar di dalam kelas yang monoton serta kurang menyenangkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil tes awal materi bilangan bulat dalam operasi hitung yang berkaitan dengan operasi tambah, kurang, kali, dan bagi soal yang diberikan kepada peserta didik hanya 3 dari 15 peserta didik yang dapat menyelesaikan tes tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa suasana belajar yang kurang menyenangkan dan kurang memacu semangat peserta didik untuk fokus terhadap materi yang disampaikan. Kondisi seperti ini tidak dapat dibiarkan dan harus dicarikan jalan keluarnya. Jalan keluar yang dimaksud berupa bantuan yang dapat diberikan kepada peserta didik untuk memahami konsep materi yang diberikan. Bantuan tersebut berupa penggunaan media pembelajaran yang konkret sebagai perantara pemahaman suatu konsep. Dalam hal ini berupaya memberikan solusi dengan menggunakan media ular tangga sebagai sarana agar konsep-konsep materi bisa tersampaikan dengan baik. Pemilihan media pembelajaran ular tangga menjadi alternatif solusi karena memang peserta didik menggandrungi permainan ular tangga.

Hal ini peneliti berupaya memberikan solusi dengan menggunakan media ular tangga sebagai sarana agar konsep operasi hitung pada bilangan bulat yang hendak diberikan oleh guru tersampaikan dengan baik. Pemilihan media ular tangga menjadi alternatif solusi karena memang beberapa siswa menggandrungi permainan ular tangga. Media ular tangga ini peneliti pilih karena dalam proses pembuatannya tidak memakan waktu yang lama. Hanya diperlukan konsep yang menarik agar media dapat diminati siswa.

Menurut Jannah M (2019) Permainan ular tangga adalah papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak kecil disetiap kotak kecil tersebut terdapat angka yang berurutan hingga angka 100 dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan jenjang kelas, karena di dalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya, selain pertanyaan yang disediakan di dalam media tersebut terdapat tantangan yang akan dijawab atau dilakukan oleh setiap kelompok peserta didik. Gambar tangga merupakan simbol nilai untuk peserta didik mengambil pertanyaan yang telah disediakan dan gambar ular (diganti dengan gambar bom) merupakan simbol untuk peserta didik mengambil tantangan yang telah disediakan.

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan efektifitas penggunaan media ular tangga sangat baik digunakan. Misalnya Fransisca, dkk (2020) menunjukkan dengan menggunakan permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan rasa percaya diri dengan baik. Selanjutnya Yuniar, dkk (2018) menunjukkan efektifitas hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk melihat efektifitas penggunaan media ular tangga pada materi operasi bilangan bulat. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar dan mengajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, iatau segala sesuatu yang bisa dijelaskan dengan kata-kata. Sugiyono (2012) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, Subjek penelitian dipilih secara purposive sampling. Teknik ini memfokuskan pada informan-informan terpilih yang kaya dengan kasus untuk studi yang bersifat mendalam. Peneliti menentukan subjek menggunakan purposive sampling dengan kriteria subjek memiliki kecendrungan siswa mengerjakan tes soal yang diberikan dengan benar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Plus Darul Hikmah II Wuluhan Jember. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksakan pada tahun ajaran 2022/2023 pada semester ganjil. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah peserta didik SMP Plus Darul Hikmah II Wuluhan Jember kelas VII. Karena peserta didik adalah sumber informasi yang akan memberikan respon tentang efektifitas penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika materi bilangan bulat peneliti menggunakan kelas VII.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Observasi, Tes Hasil Belajar. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh. Analisis secara deskriptif dilakukan selama penelitian. Dengan imenggunakan instrumen bantu akan memudahkan peneliti menganalisis efektifitas penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika materi bilangan bulat.

Sebelum mengimplementasikan media ular tangga dalam pembelajaran matematika materi bilangan bulat, terlebih dahulu peserta didik harus mengetahui operasi hitung yaitu tambah, kurang, kali dan bagi. Secara umum media ular tangga ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu papan permainan, kartu soal dan kartu tantangan. Berikut ini adalah cara penggunaan media ular tangga untuk pembelajaran matematika materi bilangan bulat: (1) Guru menyiapkan media berupa beberan ular tangga dan lembaran soal yang berisi pertanyaan yang diletakkan disamping beberan; (2) Masing-masing peserta didik menyiapkan kertas dan alat tulis; (3) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, satu kelompok beranggotakan 3-4 orang peserta didik; (4) Setiap kelompok bermain ular tangga mengelilingi meja tempat ulang tangga dibebankan; (5) Jika peserta didik mendapatkan tangga maka harus mengambil pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok, jika mendapatkan ular (diganti dengan bom) maka peserta didik harus mengambil kartu tantangan serta melakukannya secara berkelompok; (6) Kartu soal atau tantangan yang didapatkan oleh setiap kelompok, harus dijawab dan dilakukan saat permainan berjalan; (7) langsung menanggapi dari jawaban peserta didik yang mendapat kartu soal; (8) Setiap kelompok mempunyai kesempatan sampai ke garis finish, jika salah satu dari dari kelompok sampai ke finish maka permainan dinyatakan selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang akan diuraikan dibawah ini yaitu hasil tes yang telah diperoleh dari seluruh peserta didik kelas kelas VII. Hasil jawaban 15 peserta didik saat mengerjakan 10 soal. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat. Berikut disajikan nilai hasil tes yang di lakukan.

Tabel 1. Hasil Pretes 15 siswa

No	Nama	Nilai
1	FR	60
2	IJ	80
3	KA	60
4	MR	50
5	MD	30

No	Nama	Nilai
6	RI	50
7	CC	80
8	MR	60
9	MS	50
10	R	20
11	WD	60
12	EE	20
13	AR	40
14	ES	75
15	MA	60

Dari hasil tes pertama peserta didik kelas VII dimana menyatakan bahwa hanya ada 3 dari 15 peserta didik atau 20% dari peserta didik yang memenuhi atau diatas KKM yang di berlakukan di SMP Plus Darul Hikmah II. KKM yang diberlakukan di SMP Plus Darul Hikmah II yaitu 70.



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Media Ular Tangga

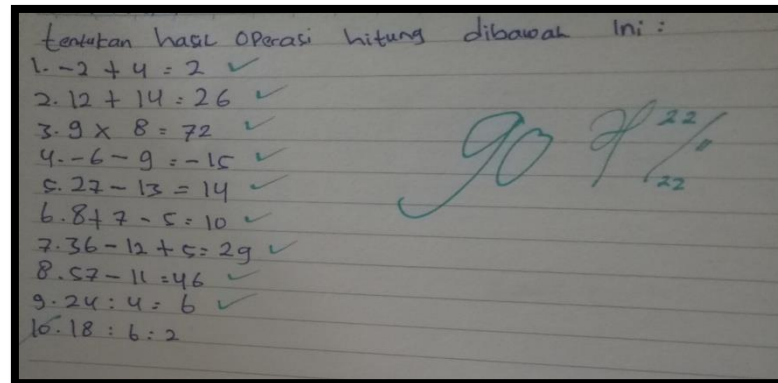
Data yang akan diuraikan dibawah ini yaitu hasil tes yang telah diperoleh dari seluruh peserta didik kelas VII setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hasil jawaban 15 peserta didik saat mengerjakan 10 soal. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat. Berikut disajikan nilai hasil tes setelah menggunakan media ular tangga.

Tabel 2. Hasil Postes 15 siswa

No	Nama	Nilai
1	FR	70
2	IJ	85
3	KA	75
4	MR	70
5	MD	70
6	RI	60
7	CC	90
8	MR	60
9	MS	70
10	R	40
11	WD	50
12	EE	20
13	AR	40
14	ES	75
15	MA	70

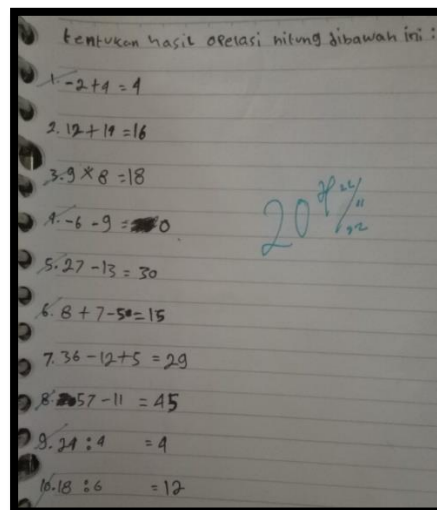
Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh 60 % siswa yang lulus atau memenuhi KKM serta 40 % belum memenuhi KKM yang berlakukan di SMP Plus Darul Hikmah II. Terlihat hanya ada 1 peserta didik yang sangat menguasai operasi hitung pada bilangan bulat

yang bernisial CC, 1 peserta didik yang belum menguasai secara keseluruhan operasi hitung pada bilangan bulat yang berinisial EE. Setelah diperoleh 2 peserta didik yang dijadikan subjek maka peneliti melakukan wawancara bertujuan untuk menggali informasi secara dalam dari setiap jawaban yang sudah ditulis oleh peserta didik. Berikut ini merupakan penyelesaian masalah operasi hitung pada bilangan bulat setiap subjek yang mewakili peserta didik yang menjadi penelitian.



Gambar 2. Rangkuman Pengerjaan Postes Siswa

Dari hasil pekerjaan CC diatas menunjukkan bahwasanya peserta didik sudah memahami operasi hitung. Hanya ada 1 kesalahan pada hasil soal pembagian yang telah di berikan. disamping menilai hasil pekerjaan peserta didik, peneliti melakukan wawancara bagaimana peserta didik menyelesaikan masalah operasi hitung tersebut secara satu persatu. Dari keseluruhan hasil wawancara pada subjek CC dapat disimpulkan bahwa subjek kurang fokus saat menyelesaikan masalah operasi hitung yang diberikan. Untuk membedakan operasi hitung yang lain subjek CC tidak mengalami kesulitan.



Gambar 3. Rangkuman Pengerjaan Pretest Siswa

Dari hasil pekerjaan subjek EE di ketahu bahwa peserta didik belum paham mengenai operasi hitung bilangan bulat yang telah diberikan. Dari awal pekerjaan bisa dilihat bahwa hanya 2 dari 10 soal yang diberikan dijawab dengan benar. Disamping itu peneliti melakukan wawancara terhadap subjek EE mengenai bagaimana menyelesaikan masalah operasi hitung yang telah diberikan. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa subjek mengalami kesulitan untuk menghitung dengan benar. subjek sulit untuk membedakan operasi hitung penggunaan negatif (-) dan positif (+), menurut subjek

membedakan operasi tersebut sangat sulit dan subjek menjawab dengan kemampuan subjek.

Wawancara bukan hanya dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses subjek menyelesaikan masalah operasi hitung yang telah di berikan, melainkan juga dengan bagaimana menurut subjek penggunaan media ular tangga pada pembelajaran materi bilangan bulat. Menurut hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa, subjek merasa senang saat mengikuti pelajaran dibandingkan sebelumnya, subjek bisa santai saat belajar menggunakan media ular tangga dibandingkan hanya melihat buku paket atau LKS yang diberikan oleh guru. Suasana kelas juga menyenangkan saat pemberian materi bilangan bulat dengan media ular tangga. Subjek merasa materi yang disampaikan bisa diselesaikan dengan baik dan benar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang di peroleh serta hasil analisis tes yang diberikan yaitu pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga pada hasil belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa 60% dari peserta didik mencapai nilai KKM serta 40 % belum memenuhi KKM yang diberlakukan di SMP Plus darul Hikmah II. Hal ini dapat dikatakan penggunaan media ular tangga efektif dalam memberikan materi bilangan bulat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, I. M. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Berbantuan Peta Konsep Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Alam IPA*. *International Journal of Elementary Education*.
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/download/14407/8785> Diakses 21 Desember 2022
- Atina, Edy Y., Hamdani. (2015). Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak. *Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Di SMP*. <http://neliti.com/publications/215001/efektifitas-penggunaan-media-permainan-ular-tangga-pada-materi-operasi-bilangan> Diakses 6 Desember 2022
- Fransisca R, S. W. (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular tangga Edukasi*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
<http://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/405> Diakses 21 Desember 2022
- Jannah M, R S Bahtiar, T Dayat. (26 Mei 2019). Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. *Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*.
<http://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/view/1123> Diakses 6 desember 2022
- Lestari, W. I., & Putra, E. D. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pemberian Tugas Google Form Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 130: *Jurnal Matematika*.
<http://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/laplace/article/view/379> Diakses 16 Desember 2022
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta
https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detailid=43 diakses 21 Desember 2022
- Yulinar D, E. T (2018). Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Untan . *Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Suhu*.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/33428> Diakses 6 Desember 2022