

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA SNAKES AND LADDERS MISSION KELAS 5 SD

Fitri Zakiya Nur Rachma^{1*}, Abdul Rachman², Julianto³

¹Universitas Negeri Surabaya, ² SD Negeri Suko

³ Universitas Negeri Surabaya

[1fitrinr2014@gmail.com](mailto:fitrinr2014@gmail.com), ², @gmail.com, ³ julianto@unesa.ac.id

ABSTRACT

This research intends to improve learning outcomes through the interactive media Snakes and Ladders Mission to improve the learning outcomes of grade 5 students at SDN Suko in Mathematics learning. The sort of research is PTK (Classroom Action Research) utilizing the Kurt Lewin paradigm. The instruments of this research are observation, tests and documentation. The results of this research were the percentage rise in completion results from pre-cycle 32.14% to 60.71% in cycle I and increased in cycle II by 85.71%. So this research was done in two cycles. which falls into the very good criteria. Thus, this study was finished in two cycles. There is an increase in learning outcomes with the Snakes and Ladders Mission media in grade 5 Mathematics instruction at SDN Suko.

Keywords: *Learning outcomes, Mathematics, Snakes and Ladders Mission media.*

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar melalui media interaktif Misi Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Suko pada pembelajaran Matematika. Jenis penelitiannya adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan paradigma Kurt Lewin. Instrumen penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini persentase kenaikan hasil ketuntasan dari prasiklus 32,14% menj adi 60,71% pada siklus I dan meningkat pada siklus II sebesar 85,71%. Jadi penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. yang masuk dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian, penelitian ini selesai dalam dua siklus. Terdapat peningkatan hasil belajar dengan media Misi Ular Tangga pada pembelajaran Matematika kelas 5 SDN Suko.

Kata Kunci: *Hasil belajar, Matematika, media Snakes and Ladders Mission.*

A. Pendahuluan

Peningkatan pendidikan merupakan tujuan utama, dengan kualitas pembelajaran menjadi salah satu tujuan utama (Munir, 2017). Pengaturan perubahan yang terjadi dan dilakukan oleh peserta didik harus dalam suasana yang menyenangkan

dan memberikan pengalaman belajar bermakna.

Pembelajaran menyenangkan merupakan salah satu yang harus guru ciptakan dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh dengan

kegembiraan, menyenangkan, aktif dan yang paling utama tidak membosankan (Wijayanti, 2021). Sedangkan tujuan dari proses pembelajaran adalah siswa dapat mencapai hasil belajar yang sesuai capaian pembelajaran yang sudah ditentukan (Susanto, 2013). Pendidik perlu mengetahui unik dan kompleksnya proses belajar, dengan begitu guru mampu memilih metode atau media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil belajar siswa (Cahyadi, 2019). Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah memberikan media pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Lebih dari 39,28% dari 28 siswa kelas V-A yang mendapat nilai lebih tinggi dari KKM matematika termasuk di antara 11 siswa yang nilai rata-ratanya 61,96%.

Guru dapat membantu siswa belajar lebih cepat, akurat, mudah, dan menyenangkan dengan memberikan mereka akses terhadap materi pembelajaran (Hanafiah, 2010). Selain itu, materi pendidikan dapat menginspirasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar akan lebih menarik dan dinamis dengan penggunaan media pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran antara lain membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menggugah minat siswa, dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Suprihatiningrum, 2013). Pemilihan materi pendidikan yang tepat diyakini akan memaksimalkan pembelajaran siswa di kelas. Media Ular Tangga merupakan salah satu jenis media alternatif. Dengan bantuan permainan ular tangga, anak-anak dapat terlibat dalam pembelajaran yang aktif, imajinatif, dan termotivasi sekaligus terdorong untuk berpartisipasi dalam prosesnya. Pengembangan permainan ular tangga ini dilengkapi pertanyaan-pertanyaan dimana ini harus diselesaikan dijawab oleh peserta didik (Cahyawati & Wulandari, 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan sebelum menggunakan media pada saat pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajarnya (Dita, 2022).

Temuan penelitian menunjukkan adanya kemungkinan peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan menggunakan media Ular Tangga. Nilai rata-rata semester I sebesar 63,1 dan nilai rata-rata semester II sebesar 77,26. Secara efektif, siswa sangat

bersemangat dan bersemangat untuk berpartisipasi di kelas; mereka juga lebih mudah mempelajari materi, lebih terlibat dalam kegiatan kelas, dan lebih antusias mengikuti kelas IPS (Saputri, 2017). Hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I dapat ditingkatkan dengan melakukan tiga siklus penelitian tentang permasalahan pembagian zona waktu di Indonesia dengan menggunakan permainan ular tangga (Dewi et al., 2017). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Media Snakes and Ladders Mission kelas 5 SD”**.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas, atau PTK, adalah upaya menganalisis tindakan pembelajaran untuk meningkatkan praktik pembelajaran dan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik (Bahri, 2012). Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas mengedepankan perbaikan melalui sejumlah prosedur yang dilakukan dalam upaya memenuhi tujuan atau standar yang diharapkan dapat membuahkan hasil dari kegiatan yang

dapat mendukung peningkatan kualitas pengajaran yang diberikan kepada siswa di kelas (Wijayanti, 2021).

Model Kurt Lewin digunakan dalam paradigma penelitian tindakan kelas penelitian ini. Perubahan yang dilakukan pada siklus 1 dengan siklus 2 pada eksperimen tindakan kelas model Kurt Lewin memberikan hasil yang lebih baik. Penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin terdiri dari empat tahapan: (1) Perencanaan, dimana pemikiran peneliti menentukan apa yang perlu diperbaiki; (2) Tindakan, yaitu tindakan yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan rencana; dan (3) Observasi berbasis aktivitas. Berisi pengamatan yang dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data mengenai baik buruknya berbagai tindakan. (4) Refleksi adalah proses penggunaan temuan observasi untuk menciptakan konsep dan strategi segar. Apabila hasil penilaian pada tahap siklus I belum memenuhi standar, maka pada tahap siklus II akan dilakukan perbaikan, dan peneliti akan menyajikan hasil refleksi guna membuat rencana pembelajaran pada siklus II.

Dalam analisis ekstraksi data secara kuantitatif dan kualitatif. data

kualitatif perolehan diperoleh dari hasil wawancara beserta data referensi yaitu wali SDN Suko No. 363. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi, dan pernyataan tertulis. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dengan analisis deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dua siklus dengan berbagai tahapan digunakan untuk melakukan penelitian ini: pertama tahap perencanaan, observasi, dan refleksi. Sebelum pelaksanaan, peneliti melakukan observasi. Pada prasiklus teridentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran matematika, dimana siswa cenderung merasa bosan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa tidak memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau standar. Temuan ini berdasarkan wawancara dengan guru kelas V-A. Instruktur wali kelas memberikan data berupa nilai harian siswa selama fase prasiklus. Diketahui bahwa hanya sekitar 32,14% dari 28 siswa kelas V-A yang mendapat nilai lebih tinggi dari KKM matematika berjumlah sembilan orang, dan 19 siswa tersebut dengan nilai rata-rata 61,96% merupakan 67,85% siswa yang tidak menyelesaikan. Adanya kemajuan

tersebut, maka perlu adanya pemanfaatan media Snake and Ladder Mission untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-A. Peneliti memilih media ini guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata kuliah matematika.

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Maret 2024 pukul 08.10 s/d 09.20 WIB. Akan ada satu pertemuan, masing-masing berlangsung dua jam tiga puluh lima menit. Ada empat fase dalam siklus pertama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rencana pembelajaran dan jadwal waktu pelaksanaan diputuskan pada tahap persiapan ini bekerja sama dengan guru kelas. Guru kelas memberikan persetujuannya terhadap penyusunan materi pembelajaran snake dan Ladder Mission oleh tim peneliti yang meliputi RPP dan alat peraga.

Peneliti menggunakan media Snake dan Ladder Mission pada matematika kelas V untuk mengajarkan huruf kapital dan istilah numerik sepanjang tahap implementasi. Pada tahap observasi, kegiatan pembelajaran diamati. Dilanjutkan dengan refleksi yang meliputi perencanaan, pemikiran, dan pembelajaran lanjutan ke siklus II.

Setelah siklus pertama, dengan angka partisipasi siswa sekitar 60,71 persen, terdapat 17 siswa yang mencapai KKM tertinggi dari 28 siswa. Dengan skor keseluruhan kurang lebih 75,23%. Berdasarkan hasil belajar ketuntasan siswa pada siklus I yang menunjukkan bahwa persentase siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan dimana KKM kelas matematika adalah 78, maka dilakukan langkah tindak lanjut pada siklus II. Acara ini akan berlangsung pada hari Rabu tanggal 21 Maret 2024 pukul 09.00 hingga 23.00. WIB.

Setelah penelitian tahap pertama selesai, persentase siswa yang memenuhi kriteria KKM sebesar 60,71 persen. Dari jumlah siswa tersebut, terdapat 17 siswa yang memenuhi syarat tersebut. Dengan persentase keseluruhan hampir 75,23%. Berdasarkan hasil belajar siswa pada semester I yang menunjukkan bahwa kinerja siswa belum memenuhi kriteria pembelajaran dimana KKM pendidikan matematika adalah 78, selanjutnya dilakukan pengerjaan pada semester II. Acara tersebut rencananya akan berlangsung pada tanggal 21 Maret 2024, antara pukul 09.00 hingga 23.00. WIB. Gambar di bawah ini menunjukkan perbandingan

hasil penyajian skor ketuntasan dari siklus I, siklus II, dan pra siklus.



Gambar 1. Diagram Hasil Perbandingan Ketutasan Belajar Siswa V-A

Tabel 1. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Presentase Ketuntasan Belajar	Kriteria
83% - 100%	Sangat Baik
71% - 82%	Baik
61% - 70%	Cukup
51% - 60%	Tidak Baik
0% - 50%	Sangat Tidak Baik

Penelitian penggunaan media Misi Ular Ledder untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Suko dalam pembelajaran matematika dinilai efektif apabila skornya memenuhi syarat. Menurut penelitian terkait, media yang menarik dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan dan hasil belajar yang memuaskan dapat meningkat apabila mereka menggunakan media dalam seluruh pembelajarannya. (Sumber: DITA, 2022). Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 menggunakan media Snake and Ladder.

Pada siklus I nilai rata-ratanya sebesar 63,1 dan pada siklus II sebesar 77,26. Siswa menunjukkan kebahagiaan afektif dan minat belajar, pemahaman topik lebih mudah, siswa lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran IPS (Saputri, 2017). Hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I dapat ditingkatkan dengan melakukan tiga siklus penelitian tentang permasalahan pembagian zona waktu di Indonesia dengan menggunakan permainan ular tangga (Dewi et al., 2017).

D. Kesimpulan

Penggunaan media Snake and Ladder Mission dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Suko,

sesuai dengan hasil pembahasan dan penelitian. Dengan persentase peningkatan hasil ketuntasan dari pra siklus 32,14% menjadi 60,71% pada siklus I dan peningkatan sebesar 85,71% pada siklus II yang memenuhi kriteria sangat baik maka dianggap efektif. Dengan demikian, penelitian ini selesai dalam dua siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, A. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Cahyadi, A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR* (1st ed.). Laksita Indonesia.
- Cahyawati, R. E., & Wulandari, M. D. (2019). *Media Snake and Ladder untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas II di SD Negeri Mijen, Jebres, Surakarta*.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>

Hanafiah, S. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta, CV.

Saputri, P. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ips Dengan Media Snake and Ladder. *Basic Education*, 6(12), 1–135.

Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasinya*. Ar-Ruzz Media.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.

Wijayanti, F. | D. C. | S. H. | M. | S. S. | J. M. | L. R. L. | H. K. R. | W. N. Y. | M. M. | T. | A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).