

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI  
MENGENAL MACAM-MACAM SUDUT MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA**

Dea Fariska Ardiana Samsudin<sup>1</sup>, Octarina Hidayatus Sholikhah<sup>2</sup>,  
Upik Wahyuni Nawang Putri<sup>3</sup>,  
<sup>1</sup>Universitas PGRI Madiun,  
<sup>2</sup>Universitas PGRI Madiun,  
<sup>3</sup>SDN 02 Kanigoro Madiun,  
<sup>1</sup>deafariska11@gmail.com

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to improve students' mathematics learning outcomes using snakes and ladders learning media on the material of recognizing various angles in class III in elementary schools. The methods used in this research are qualitative and quantitative. The data collection technique used was observation, testing and documentation techniques. Data were analyzed by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The learning media for the snakes and ladders game is a game that can be played by all children without using an internet network. In the snakes and ladders game there are two cards containing question cards and material cards. Both cards can be taken by students alternately. The game is played in groups of 4-5 students. The snakes and ladders game is played using pawns and moves using dice as a reference for the number that students must pass. This media is provided to increase students' interest in the material about various angles. This snakes and ladders game is a learning medium that can be made easily and fun for students in elementary schools. The mathematics learning outcomes of students using the snake and ladder game learning media show increased learning outcomes. It can be seen in the results of students' learning completeness of 9.09%. In the implementation of Action Cycle 1, students' learning completeness increased to 31.82%. In the implementation of cycle 2 actions, learning outcomes increased by 68.18%. The results of observations during class actions showed that students looked very enthusiastic in participating in learning using the learning media of the snakes and ladders game which has been proven to improve student learning outcomes.*

*Keywords: interactive learning media, snakes and ladders game, mathematics, classroom action research*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi mengenal macam-macam sudut kelas III di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang

dilakukan adalah dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Media pembelajaran permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh semua anak tanpa menggunakan jaringan internet. Di dalam permainan ular tangga terdapat dua kartu yang berisi kartu soal dan kartu materi. Kedua kartu tersebut dapat diambil oleh peserta didik secara bergantian. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan jumlah dari 4-5 peserta didik. Permainan ular tangga dimainkan menggunakan pion dan bergerak menggunakan dadu sebagai acuan jumlah yang harus dilalui oleh peserta didik. Media ini diberikan untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap materi mengenal macam-macam sudut. Permainan ular tangga ini menjadi media pembelajaran yang dapat dibuat dengan mudah dan menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dasar. Hasil belajar matematika peserta didik menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan hasil belajar yang meningkat. Dapat dilihat pada hasil ketuntasan belajar peserta didik sebesar 9,09%. Pada pelaksanaan Tindakan siklus 1 ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi sebesar 31,82%. Pada pelaksanaan Tindakan siklus 2 hasil belajar lebih meningkat sebesar 68,18%. Hasil dari observasi selama melakukan tindakan kelas, peserta didik terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, permainan ular tangga, matematika, penelitian tindakan kelas

## **A. Pendahuluan**

Matematika adalah mata pelajaran yang wajib didapatkan oleh peserta didik di semua jenjang. Menurut (Maghfiroh et al., 2021) Matematika dapat membekali peserta didik dalam memecahkan masalah yang muncul di kehidupan sehari-hari. Namun, terkadang matematika juga dianggap sebagai mata Pelajaran yang membosankan karena sulit dipahami dan kurang menarik. (Cicilia yantini) Sehingga, sebagai pendidik wajib memberikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didiknya.

Menurut (Putrawangsa & Hasanah, 2022) rendahnya kemampuan matematika ditemukan sekitar 72% peserta didik di Indonesia yang memiliki permasalahan matematika yang sederhana. Selain itu, hasil PISA tahun 2018 tentang kemampuan peserta didik dalam bidang numerasi menunjukkan capaian yang jauh tertinggal dibandingkan negara yang lainnya dengan rata-rata skor 379. Hasil ini masih jauh dibandingkan dengan rata-rata skor OECD yaitu 489 (OECD & UNICEF, 2021)

Menurut hasil observasi yang dilakukan di SDN 02 Kanigoro juga menunjukkan hasil belajar matematika yang masih kurang maksimal dan di bawah Kompetensi Kelulusan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu memahami materi pada mata pelajaran matematika dengan baik. Sehingga, diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif untuk menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Munculnya suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik merupakan salah satu upaya yang wajib dilakukan oleh guru untuk tercapainya hasil belajar yang baik. Sehingga, dapat merubah peserta didik ke arah yang lebih baik dari segi pengetahuan (Inas & Setyawan, 2023). Sebagai guru profesional dituntut untuk menyediakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui media pembelajaran yang interaktif. Hal ini sejalan dengan (Rahayu Widyawati & Sukadari, 2023) bahwa guru yang profesional dapat menghadirkan pengalaman yang bermakna, menyesuaikan dengan gaya belajar masing-masing peserta didik,

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan materi yang disediakan dapat secara jelas dimengerti. Materi dapat disajikan melalui media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Lestari et al., 2022).

Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu sebuah media yang dapat mengkombinasikan dengan permainan. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan membuat perhatian anak meningkat dan memunculkan motivasi belajar, dan interaksi antar peserta didik. Salah satu jenis media yang cocok dengan karakteristik peserta didik yaitu media permainan. Melalui media permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif tanpa adanya paksaan dan merasa terhibur (Atmoko et al., 2017).

Media pembelajaran yang sudah banyak diterapkan di sekolah saat ini berbentuk audio visual, alat peraga, dan benda yang ada di sekitar. Pengembangan media pembelajaran melalui permainan membuat peserta didik dapat menggali informasi mengenai materi yang diajarkan sekaligus bermain untuk merefresh

pikiran (Novitasari & Kristin, 2021). Media pembelajaran yang interaktif merupakan bentuk media yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan rasa tertarik kepada penggunanya dalam membantu memahami materi pembelajaran (Tri Putra Yanto, 2019). Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar karena adanya interaksi yang baik di antara peserta didik, guru, dan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Media permainan ular tangga adalah alat pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi berupa papan yang terdapat gambar kotak-kotak dengan angka 1-100 dan juga terdapat gambar ular dan tangga (Lestari et al., 2022). Media permainan ular tangga adalah salah satu media pembelajaran yang interaktif karena selain belajar juga dengan bermain. Media pembelajaran interaktif ular tangga ini merupakan pengembangan dengan menambahkan soal di setiap kotaknya yang wajib dijawab dan materi yang

wajib untuk dibaca untuk menambah pengetahuan tentang materi mengenal macam-macam sudut.

Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil belajar yang meningkatkan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga yang telah dilakukan oleh (Lestari et al., 2022) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga Materi Jenis Sudut Kelas 3 SDN 3 Temboro” memperoleh hasil yang mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada pra siklus peserta didik mendapatkan hasil yaitu 63%. Sedangkan pada siklus I peserta didik memperoleh hasil 71%. Hal ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Namun, peneliti merasa masih kurang dan melakukan penelitian lanjutan, pada siklus II memperoleh hasil belajar yaitu 86%. Hal ini sudah dapat menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menjadi tertarik untuk melaksanakan penelitian Tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan hasil belajar matematika pada materi mengenal macam-macam sudut

menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga” di SDN 02 Kanigoro dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran permainan ular tangga sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

## **B. Metode Penelitian**

Artikel ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang memuat 2 siklus dengan masing - masing siklus memiliki empat tahapan kegiatan di dalamnya yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. (Tampubolon, 2020).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 02 Kanigoro, Kec Kartoharjo, Kota Madiun dengan waktu penelitian dari bulan April hingga bulan Mei 2024. Data yang ada dalam penelitian ini untuk mendiskripsikan media pembelajaran permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam materi mengenal macam-macam sudut untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas III yang berjumlah 22 orang dengan

rincian 12 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

Penelitian ini menggunakan observasi secara langsung. Sesuai dengan penjelasan Menurut Guba dan Lincoln dalam (Moleong, 2017) “Observasi adalah teknik pengamatan yang dilakukan peneliti secara langsung dan peneliti harus mencatat peristiwa dalam situasi yang diteliti”. Penulis mengamati secara langsung apa yang terjadi, dan mengamati siswa dalam memainkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Aspek yang diamati oleh peneliti yaitu mengamati kegiatan siswa dalam memainkan media pembelajaran dan mengamati reaksi siswa. Selain itu, penelitian juga dilengkapi dengan hasil tes berupa soal pretest dan post test yang diperoleh untuk memperkuat hasil pengamatan.

Metode pengumpulan data yang dipakai yakni tes. Metode tes ialah berisi macam-macam pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar seseorang (Meilinawati et al., 2022). Pretest dan post test diberikan untuk membandingkan hasil sebelum

dilakukan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Pada hal ini pretest dan post test merupakan soal test formatif berjumlah 10 dengan jenis pilihan ganda. Post test diberikan sebanyak 2 kali pada akhir siklus I dan siklus 2. Sehingga akan terlihat kenaikan yang signifikan hasil belajar peserta didik dari pretest hingga post test yang terakhir (Rasyimah & Kumala Sari, 2021).

Penelitian ini juga menggunakan pengumpulan dokumentasi berupa hasil pretest dan posttest yang diambil dari hasil belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

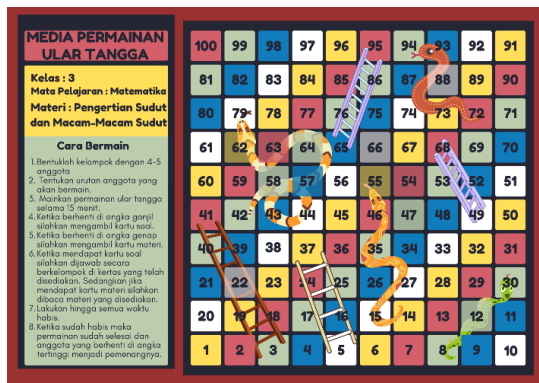
Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini menggunakan analisis model interaktif (Interactive Model of Analysis). Menurut (Miles & Huberman, 1992) dalam model ini ada tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Penulis merangkum dan menyeleksi semua hal yang diperlukan dari laporan penelitian. Sehingga, nantinya dapat disajikan dalam bentuk narasi, tabel, gambar, dll. Pada akhirnya semua data yang sudah diolah dapat ditarik

kesimpulan dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **Implementasi Media Permainan Ular Tangga Dalam Materi Menenal Macam - Macam Sudut**

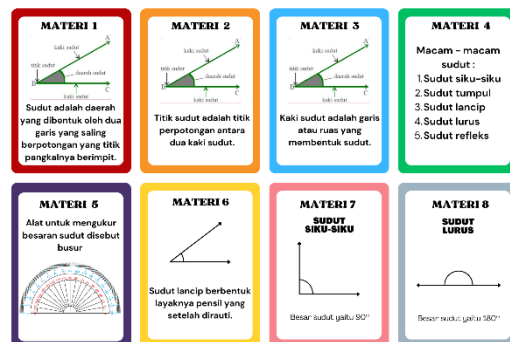
Permainan Ular Tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh semua anak tanpa menggunakan jaringan internet. Permainan ular tangga ini sudah mengalami pengembangan dari permainan ular tangga yang pertama kali dibuat untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kesesuaian dengan sasaran yang dituju. Pada permainan ini yang menjadi sasaran yaitu peserta didik kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran ini mempunyai tujuan agar para peserta didik dapat belajar sambil bermain pada mata pelajaran matematika materi menenal macam-macam sudut. Berikut ini gambar dari media pembelajaran permainan ular tangga.



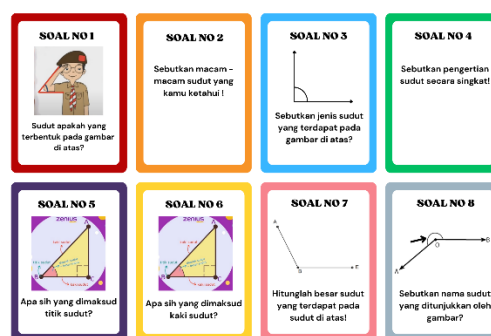
Gambar 1. Media pembelajaran ular tangga

Di dalam permainan ular tangga terdapat dua kartu yang berisi kartu soal dan kartu materi. Kedua kartu tersebut dapat diambil oleh peserta didik secara bergantian. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan jumlah dari 4-5 peserta didik. Permainan ular tangga dimainkan menggunakan pion dan bergerak menggunakan dadu sebagai acuan jumlah yang harus dilalui oleh peserta didik. Ketika peserta didik berhenti di bilangan ganjil seperti angka 1,3,5,7,9 begitupun pada akhiran bilangan yang mempunyai bilangan ganjil peserta didik harus mengambil kartu soal sedangkan ketika peserta didik berhenti di angka genap seperti angka 2,4,6,8,10 atau angka yang berakhir dari angka genap dan 0 peserta didik harus mengambil kartu materi. Permainan berlangsung dibuat dengan menarik dengan menambah gambar ular dan tangga yang

membuat peserta didik harus turun ke angka yang lebih rendah ketika bertemu dengan ular dan akan naik ke angka yang lebih besar ketika bertemu dengan tangga. Permainan akan berhenti ketika semua kartu soal dan kartu materi sudah habis dan peserta didik yang mendarat di angka terbesar dari angka 1-100 menjadi pemenangnya. Berikut ini gambar dari kartu soal dan kartu materi.



Gambar 2. Kartu Materi



Gambar 3. Kartu Soal

Kelebihan dari permainan ular tangga ini dapat memahami materi mengenal macam-macam sudut dengan cara menyenangkan, memuat berbagai gambar untuk memperjelas materi, dan permainan yang dapat dimainkan oleh satu kelompok siswa

yang berjumlah 4-5 orang secara bergantian. Selain itu, permainan ini akan terasa menyenangkan ketika selama permainan bertemu dengan ular atau tangga karena ketika bertemu tangga siswa akan langsung naik ke angka yang lebih tinggi sedangkan ketika bertemu ular maka siswa dapat turun ke angka yang lebih rendah. Hal ini dapat membuat kompetisi yang sehat di antara siswa untuk segera memenangkan permainan walaupun jumlah jalan pion sudah ditentukan oleh munculnya dadu.

Kekurangan dari permainan ini yaitu masih memiliki kartu soal maupun materi yang terbatas sehingga hanya cukup dimainkan di waktu yang singkat. Dikarenakan media pembelajaran ini di desain dengan menyesuaikan durasi waktu saat pembelajaran.

### **Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga**

Pelaksanaan tindakan kelas dengan menerapkan dua media pembelajaran yang berbeda untuk melihat kenaikan hasil belajar ketika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga yang telah

dimasukkan materi mengenal macam-macam. Pada siklus 1 menggunakan media pembelajaran PPT dan pada siklus 2 menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Telah diperoleh hasil belajar siswa berdasarkan hasil pretest maupun post test dari pelaksanaan pembelajaran selama 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan berdurasi 2 jam pelajaran yang membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga memiliki hasil rata-rata yang lebih tinggi daripada tidak menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Sehingga hasil ini telah membuktikan bahwa media pembelajaran media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa matematika kelas III SDN 02 Kanigoro terutama pada materi mengenal macam-macam sudut. Data kuantitatif diperoleh dari soal tes yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan tanpa media pembelajaran pada siklus 1 dan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga di siklus 2. Kedua hasil tersebut dibandingkan untuk mengetahui



peningkatan hasil belajar siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan pembelajaran. Dibawah ini dijelaskan hasil belajar siswa matematika melalui media pembelajaran media ular tangga pada materi mengenal macam-macam sudut.

1. Hasil Kondisi Awal / Prasiklus

Langkah awal sebelum pelaksanaan siklus peneliti wajib melaksanakan observasi awal yang bertujuan untuk mendiagnostik keadaan awal sebenarnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi mengenal macam-macam sudut kelas III SD Negeri 02 Kanigoro. Berikut data hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan bisa dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus**

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
1.	0 – 25	0	0%
2.	26 – 50	17	77,27%
3.	51 – 75	3	13,64%
4.	76 – 100	2	9,09%

Tuntas	2	9,09%
Belum Tuntas	20	90,90%
Jumlah	22	100%

Hasil dari observasi pra siklus dimana kondisi awal sebanyak 17 orang siswa mendapatkan nilai dari 26-50 dengan presentase 77,27%, sejumlah 3 siswa memperoleh nilai 51-74 dengan presentase 13,64%, serta 2 siswa mendapatkan nilai 76-100 dengan presentase 9,09%. Hal ini menunjukkan bahwa dari KKM 75, berdasarkan 22 siswa hanya 2 orang yang dinyatakan tuntas belajar atau sebanyak 9,09% dan sejumlah 20 orang siswa belum tercapai kriteria ketuntasan minimal atau sebanyak 90,90%. Jika digambarkan melalui diagram, hasil dalam kegiatan kondisi awal dapat dilihat di bawah ini:



Grafik 1. Hasil Belajar Pra Siklus

2. Hasil Siklus 1

Dalam aktivitas pembelajaran siklus 1 peneliti melakukan pembelajaran dengan materi mengenal macam-macam sudut namun menggunakan media pembelajaran PPT. Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 mendapatkan hasil belajar bisa dipahami melalui Tabel 2 berikut ini.

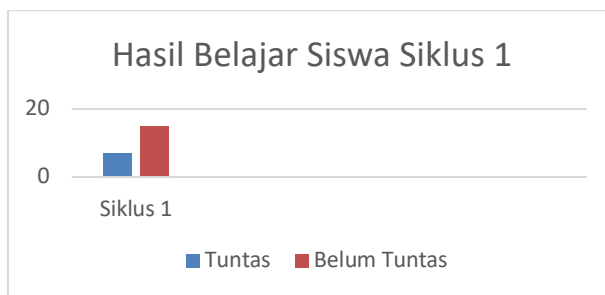
**Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus 1**

No	Nilai	Jumlah	Presentase
1.	0 – 25	0	0%
2.	26 – 50	10	45,45%
3.	51 – 75	5	22,73%
4.	76 - 100	7	31,82%
Tuntas		7	31,82%
Belum Tuntas		15	68,18%
Jumlah		22	100%

Hasil dari pelaksanaan pada siklus 1 diperoleh sejumlah 10 orang siswa memperoleh nilai 26 - 50 dengan presentase sebesar 45,45%, sebanyak 5 siswa mendapatkan nilai 51 - 75 dengan presentase sebesar 22,73%, serta 7 siswa mendapatkan nilai 76-100 dengan presentase 31,82%. Hal ini berarti dengan KKM 75, dari 22 siswa sebanyak 7 orang yang tuntas belajarnya atau sebanyak 31,82% dan sejumlah 15 orang siswa belum terpenuhi kriteria ketuntasan

minimal atau sebanyak 68,18%. Dari hasil ini didapat informasi jika telah terjadi kenaikan hasil belajar pada siklus 1 sebanyak 22,73% atau 5 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari kondisi awal hanya 2 siswa (9,09%) yang tuntas belajar naik menjadi 7 siswa (31,82%).

Jika digambarkan dalam diagram, hasil dari aktivitas kondisi awal dapat disajikan sebagai berikut :



**Grafik 2. Hasil Belajar Siklus 1**

### 3. Hasil Siklus 2

Dalam aktivitas pembelajaran siklus 2 peneliti telah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan materi mengenal macam-macam sudut. Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 mendapatkan hasil belajar dengan kenaikan yang bisa dipahami melalui Tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Siklus 2**

No	KKM	Jumlah	Presentase
1.	0 – 25	0	0%

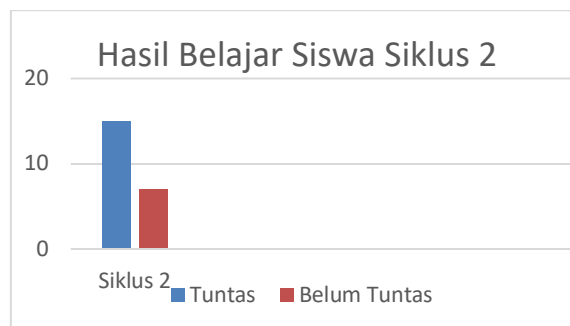
2.	26 – 50	2	9,09%
3.	51 – 75	5	22,73%
4.	76 - 100	15	68,18%
<hr/>			
	Tuntas	15	68,18%
<hr/>			
	Belum Tuntas	7	31,82%
<hr/>			
	Jumlah	22	100%

Hasil dari pelaksanaan pada siklus 2 diperoleh sebanyak 2 orang siswa mendapatkan nilai 26-50 dengan presentase sebesar 9,09%, sebanyak 5 siswa mendapatkan nilai 51-75 dengan presentase sebesar 22,73%, serta 15 siswa mendapatkan nilai 76-100 dengan presentase 68,18%. Hal ini berarti dengan KKM 75, dari 22 siswa sebanyak 15 orang yang terpenuhi kriteria ketuntasan belajar atau sebanyak 68,18% dan sejumlah 7 orang siswa belum terpenuhi KKMnya atau sebanyak 31,82%. Dari hasil ini dapat diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan hasil belajar di siklus 2 sebanyak 36,36% atau 8 siswa yang memenuhi KKM dari siklus 1 yang sebelumnya hanya 7 siswa (60%) yang tuntas belajar bertambah jadi 15 siswa (68,18%).

Jika digambarkan dalam diagram, hasil pada aktivitas dalam

siklus 2 dapat digambarkan berikut ini

:



Grafik 3. Hasil Belajar Siklus 2

Berdasarkan hasil tindakan pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, peneliti merangkum hasil yang bisa diketahui pada tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	2	9,09%	7	31,82%	15	68,18%
2	Belum Tuntas	20	90,90%	15	68,18%	7	31,82%

Dari tabel 4 tersebut, bisa dijelaskan sebagai berikut :

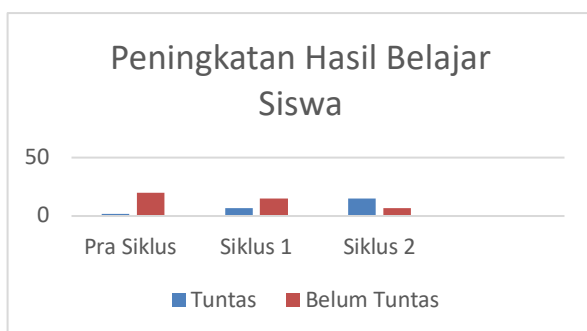
- a. Sebelum dilakukannya tindakan, jumlah siswa yang tuntas sejumlah 2 siswa atau sebanyak 9,09% dan yang belum tuntas sejumlah 20 siswa atau sebanyak 90,90% dari 15 siswa.
- b. Setelah pelaksanaan Tindakan siklus 1, siswa yang tuntas sejumlah 7 siswa atau sebanyak 31,82% dan yang belum tuntas

sejumlah 15 siswa atau sebanyak 68,18%.

c. Setelah pelaksanaan Tindakan siklus 2, siswa yang tuntas sejumlah 15 siswa atau 68,18% dan yang belum tuntas sejumlah 7 siswa atau sebanyak 31,82%.

d. Hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 36,36% dari tindakan siklus 1 ke siklus 2.

Jika digambarkan dengan bagan, hasil peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik 4. Hasil Belajar Seluruh Tindakan

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan saat tindakan penelitian selama 2 siklus pembelajaran diperoleh hasil bahwa media pembelajaran permainan ular

tangga telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN 02 Kanigoro. Hasil ini dapat diketahui karena pemahaman peserta didik terhadap materi mengenal macam-macam sudut terus meningkat ketika memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa ((D. Lestari et al., 2022)). Media pembelajaran juga menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mendesain proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru ((Baiquni, 2016)).

Hasil belajar terbagi menjadi prasiklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada pra siklus telah diperoleh hasil penelitian berupa 2 dari 22 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM atau sebanyak 9,09% peserta didik yang berhasil memenuhi ketuntasan belajarnya. Sedangkan untuk yang belum berhasil memenuhi ketuntasan belajarnya sebanyak 20 dari 22 peserta didik atau sebanyak

90,90%. Setelah dilaksanakan tindakan siklus 1 terjadi kenaikan ketuntasan belajar sejumlah 7 siswa atau sebanyak 31,82%. Sedangkan peserta didik yang belum memenuhi KKM sebanyak 15 siswa atau sebanyak 68,18%. Kemudian setelah aktivitas pembelajaran siklus 2 mendapatkan hasil belajar yang mengalami kenaikan kembali. Dalam siklus 2 jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sejumlah 15 siswa atau sebanyak 68,18% dan yang tidak terpenuhi sejumlah 7 siswa atau sebanyak 31,82%. Hasil ini sependapat dengan penelitian dari (D. Lestari et al., 2022) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga Materi Jenis Sudut Kelas 3 SDN 3 Temboro" bahwa selama melakukan penelitian tindakan hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan di setiap siklusnya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi peserta didik dalam memahami sebuah materi dapat menggunakan metode belajar dengan bermain karena dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan, menemukan sendiri, dan

mendapatkan konsep dari proses pembelajaran tersebut. Hal ini merupakan sebuah kesempatan bagi guru untuk membuat media pembelajaran dengan permainan yang dapat menciptakan kesenangan bagi peserta didik. (Ferryka, 2017) . Pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan dengan baik dari segi materi dan segi karakteristik peserta didik. Salah satu karakteristik dari anak SD yaitu bermain. Apabila guru dapat membuat sebuah permainan sebagai media dalam pembelajaran maka anak akan menjadi senang dan pembelajaran akan menjadi efektif sehingga hasil belajar menjadi optimal. (Kd Dewiyanti et al., 2018)

Permainan ular tangga memiliki jenis media pembelajaran yang dapat memenuhi karakteristik peserta didik yang suka bermain. Permainan ini tidak hanya bisa dilihat namun juga bisa dimainkan. Kelebihan dari permainan ini adalah peserta didik tidak belajar dengan sendiri namun harus berkelompok dan menciptakan situasi yang kondusif untuk belajar. Menggunakan permainan ular tangga ini sebagai media pembelajaran dapat melatih kesabaran, belajar berkolaborasi, meningkatkan

kemampuan kognitif dan motorik (Haris, 2022)

Setiap permainan memiliki empat komponen seperti adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang, adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya peraturan-peraturan dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Begitupun dengan permainan ular tangga yang juga memiliki komponen tersebut. Permainan ular tangga ada permainan yang menggunakan tiga peralatan yaitu dadu, pion, dan papan ular tangga (I. C. Lestari, 2021). Namun, media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga guru menambah dua kartu yaitu kartu materi dan kartu soal.

Aturan permainannya, setiap pemain dimulai pada pion yang terdapat dipojok kiri bawah, secara bergiliran melemparkan dadu, kemudian lihat angka berapa yang muncul pada dadu (Nirwana, 2022). Apabila pionnya berhenti di kolom kotak yang terdapat gambar tangga maka tandanya naik, maka pemain harus naik ke ujung tangga dan apabila pion pemain mendarat di kolom kotak yang terdapat ular dan terletak di kepala ular, maka tandanya

turun, jadi pemain harus turun atau menuju ke ekor ular tersebut (Zuhriyah, 2020). Di setiap pemain berhenti di angka ganjil maka peserta didik harus mengambil kartu soal sedangkan jika pemain berhenti di angka genap peserta didik harus mengambil kartu materi.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi sudut mata pelajaran matematika kelas III di SDN 02 Kanigoro terdapat hasil belajar peserta didik yang meningkatkan dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Hasil pra siklus siswa yang hasil belajar mencapai tuntas terdapat 2 siswa atau sebesar 9,09%. Pada pelaksanaan siklus 1 terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa yang terpenuhi KKM menjadi 7 siswa atau sebesar 31,82%. Selanjutnya dilaksanakan siklus 2 yang mendapatkan hasil terdapat peningkatan kembali yaitu sebanyak 15 siswa atau sebesar 68,18% yang tuntas belajarnya. Hasil observasi selama pelaksanaan tindakan, siswa

terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga sehingga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Baiquni, I. (2016). *PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR METEMATIKA*.
- Ferryka, P. Z. (2017). PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Magistra*, 29, 58–64. [https://www.researchgate.net/publication/329513801\\_Permainan\\_ular\\_tangga\\_dalam\\_pembelajaran\\_matematika\\_di\\_sekolah\\_dasar](https://www.researchgate.net/publication/329513801_Permainan_ular_tangga_dalam_pembelajaran_matematika_di_sekolah_dasar)
- Haris, I. (2022). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 1(2). <https://syadani.onlinelibrary.id/>
- Inas, M., & Setyawan, A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI SDN KARANG NANGKAH 01. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(2), 16–22. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i2.460>
- Kd Dewiyanti, N., Kt Adnyana, I. P., & Wiarta, I. W. (2018). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA*.
- Lestari, D., Sayekti, C., & Khanifah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga Materi Jenis Sudut Kelas 3 SDN 3 Temboro. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(3), 132–138. <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>
- Lestari, I. C. (2021). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan

- Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3342–3351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1341>
- Meilinawati, Amelia, M. A., & Sarwi, M. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/1286>
- Miles, B. M. dan M. H. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. UIP.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nirwana, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS V MIN 2 MOJOKERTO. In *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)* (Vol. 01, Issue 1).
- Novitasari, A., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789–799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.821>
- OECD, & UNICEF. (2021). Education in Eastern Europe and Central Asia: Findings from PISA. In *Pisa*. [https://www.oecd-ilibrary.org/education/education-in-eastern-europe-and-central-asia\\_ebeeb179-en](https://www.oecd-ilibrary.org/education/education-in-eastern-europe-and-central-asia_ebeeb179-en)
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). *Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi*. 1(1). <https://journal.pelitanusa.or.id/index.php/edupedika>
- Rahayu Widyawati, E., & Sukadari. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Rasyimah, & Kumala Sari, D. (2021). Peningkatan Membaca Pemahaman Siswa pada Teks Deskripsi melalui Problem Based Learning: Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif pada Siswa SMP Negeri 3 Lhokseumawe. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 21–27. <https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/SIN/article/view/197>
-



- Tampubolon, R. (2020).  
PENERAPAN METODE  
PEMBELAJARAN  
BRAINSTORMING DALAM  
MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA PADA  
SISWA KELAS V SDN 164319  
TEBING TINGGI. In *SEJ (School  
Education Journal* (Vol. 10, Issue  
3).  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/download/20795/14795>
- Tri Putra Yanto, D. (2019).  
Praktikalitas Media  
Pembelajaran Interaktif Pada  
Proses Pembelajaran  
Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi  
Vokasional Dan Teknologi*, 19.  
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Zuhriyah, A. (2020). *Pengembangan  
Media Pembelajaran Permainan  
Ular Tangga Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar  
Siswa dan Hasil Belajar IPS di  
Madrasah Ibtidaiyah*. 3(2), 26–  
32.  
<https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>