

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

(Savina Siti Nur Halimah¹), (Uci Ulfa Nur'afifah²), (Dita Primashanti Koesmadi³)

(¹PGSD STKIP Modern Ngawi), (²PGSD STKIP Modern Ngawi), (³PG-PAUD
STKIP Modern Ngawi).

([¹vinasavina@gmail.com](mailto:vinasavina@gmail.com)), [²uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id](mailto:uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id),
[³dita.prima23@gmail.com](mailto:dita.prima23@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine empirical answers about the effect of using snakes and ladders media on the mathematics learning outcomes of 3rd grade students of SD Negeri Dawung 1. In this study, researchers used an experimental method with a pre-experimental type and a One Group Pretest-Posttest Design. The population used in the study were all grade 3 students with a total of 20 students. The instrument used by researchers was in the form of multiple choice questions with a total of 10 questions, namely pre-test and post-test questions. Data collection techniques: 1) Test, 2) Documentation. The data analysis technique in this study used descriptive data analysis techniques and hypothesis analysis using the paired sample t-test formula. The results showed that: 1) Snakes and ladders media as learning media is designed in accordance with the development and characteristics of students so that it can motivate grade 3 students in understanding fraction material in mathematics subjects can be seen from the scores obtained by students who were previously in the low category after using learning media can be in the high category, 2). Snakes and ladders learning media is very influential on student learning outcomes, it can be seen from student learning outcomes in pre-test and post-test scores.

Keywords: Instructional Media, Learning Outcomes, Motivation to learn

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jawaban empiris tentang pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Dawung 1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan jenis pre-eksperimental dan berbentuk One Group Pretest-Posttest Design. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 dengan jumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan peneliti berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal yaitu soal pre-test dan post-test. Teknik pengumpulan data: 1) Tes, 2) Dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dan analisis hipotesis dengan menggunakan rumus paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media ular tangga sebagai media pembelajaran dirancang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi siswa kelas 3 dalam memahami

materi pecahan pada mata pelajaran matematika dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa yang sebelumnya berkategori rendah setelah menggunakan media pembelajaran dapat berkategori tinggi, 2) Media pembelajaran ular tangga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada nilai pre-test dan post-test.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan, yaitu usaha yang disengaja dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh guru kepada peserta didik agar mencapai kedewasaan dan dengan tujuan agar mereka mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri, pendidikan merupakan proses membantu seseorang menjadi lebih sadar dan dewasa dalam berpikir kritis (Hidayat & Abdillah, 2019).

Keberhasilan di dalam proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar, sumber belajar, dan lainnya, yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Karena hasil belajar merupakan hal yang penting untuk kelulusan, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal dan eksternal. Hasil belajar adalah segala upaya untuk mengaktifkan fungsi otak dalam

ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (H. Hasan & Timur, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Agar pembelajaran menjadi efektif, maka perlu adanya media pembelajaran untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran matematika sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Hakim dkk, 2024). Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Dawung 1 Kecamatan Jenar Kabupaten Sragen, Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan wali kelas III SD Negeri Dawung 1, peneliti memperoleh informasi terkait bagaimana proses pembelajaran di kelas dan jumlah peserta didik di kelas III. Kemudian peneliti melakukan observasi di kelas 3, dimana pada saat proses

pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan terhadap materi pecahan, karena pada saat menyampaikan materi guru hanya terpaku menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang begitu memahami materi pecahan tersebut, hal ini terbukti pada saat peserta didik mengerjakan soal dari guru, peserta didik harus membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan soal tersebut. Hal ini disebabkan karena tidak adanya penggunaan media yang konkrit.

Guru menggunakan media konkret, yang merupakan media otentik, di kelas untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan merangsang pemikiran mereka dan meningkatkan tingkat perhatian mereka (Prananda et al., 2021). Ketika seorang guru menerapkan hasil belajar di kelas 3, banyak peserta didik yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini dikarenakan kurangnya alat bantu atau media pada saat proses pembelajaran akan mengakibatkan hasil belajar yang tidak sesuai dengan yang direncanakan, khususnya pada materi pecahan. Data pra-observasi menunjukkan bahwa masih banyak

peserta didik yang belum memenuhi KKM. Sekolah telah menetapkan KKM sebesar 70. Berdasarkan data di atas, 8 (40%) dari jumlah peserta didik di kelas 3 mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 12 (60%) belum mencapai KKM. Alasan rendahnya nilai matematika di atas adalah karena guru terus menyajikan informasi ke kelas melalui masih menggunakan metode ceramah, yang membuat peserta didik lebih sulit untuk memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan kreativitas media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan selama proses belajar-mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat yang menyalurkan informasi atau pesan yang bertujuan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Cahyani et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu teknik alternatif yang digunakan guru untuk mempermudah dalam mengajarkan materi pelajaran kepada peserta didik.

Media yang dibuat harus dapat menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memfasilitasi guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menciptakan sebuah inovasi jenis media pembelajaran yang baru disebut media ular tangga. Untuk membuat media pembelajaran ular tangga lebih menarik, media pembelajaran ini didesain dalam bentuk spanduk dengan berbagai warna dan bentuk visual yang menampilkan gambar ular tangga beserta pertanyaan tentang pecahan.

Matematika merupakan ilmu yang digunakan dalam dunia pendidikan setiap hari, maka siswa harus mampu memahami mata pelajaran tersebut. Menurut (Koesmadi, 2018), matematika adalah kemampuan yang harus dikembangkan. Kemampuan matematika yaitu kemampuan dalam mengenal angka, mengenal bentuk, menghitung, mengklasifikasikan menggunakan konsep matematis, dan menerapkan ilmu matematika dalam kehidupan sehari – hari. Kemampuan

memahami konsep matematika dapat memudahkan kita dalam melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk dalam bertransaksi.

Peneliti melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD Negeri Dawung 1 Tahun Pelajaran 2024/2025, berdasarkan penjelasan yang telah diberikan sebelumnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SD Negeri Dawung 1 pada tahun ajaran 2024-2025, berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas 3 SD Negeri Dawung 1 yang dilaksanakan pada bulan Desember sampai dengan bulan Mei 2025. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan kerangka berpikir yang mudah dipahami, karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah

media Ular Tangga dan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen jenis pra eksperimen dengan bentuk rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD Negeri Dawung 1 yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik tes dengan soal pilihan ganda berupa soal pretest dan soal posttest serta terdapat dua teknik dalam pengumpulan data yaitu 1) Tes, 2) Dokumentasi. Tes merupakan suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan dengan tujuan untuk dapat mengukur suatu aspek tertentu dari perilaku siswa (Pitaloka dkk, 2021). Dokumentasi merupakan suatu metode atau teknik pengumpulan data yang tidak secara langsung ditujukan kepada subjek penelitian, tetapi dibuktikan melalui dokumen. Dokumen ini seperti: Laporan, catatan harian, notulen rapat, dan dokumen lain yang berupa foto, dan video (Purwanza dkk., 2022). Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa kelas 3 SD Negeri Dawung 1.

Siswa diberikan soal pretes dan posttes oleh peneliti untuk dapat mengumpulkan data tentang hasil belajar mereka. Hasil pretes dan posttes yang berjumlah 20 soal pilihan ganda menunjukkan keefektifan media Ular Tangga. Data analisis statistik inferensial menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesulitan, uji diskriminasi, uji normalitas, dan uji paired sampel t-test, serta data analisis statistik deskriptif yang diperoleh dari perolehan skor siswa dari skor tertinggi dan terendah sesuai dengan hasil yang diperoleh siswa pada hasil pretes-posttes.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Analisis Data Statistik

Deskripsi Hasil Belajar Pretest

Perolehan nilai peserta didik dari yang tertinggi sampai terendah menunjukkan penerapan statistik. Satu peserta didik memperoleh nilai maksimal 80 pada tujuan pembelajaran ular tangga tanpa menggunakan media ular tangga, dan satu peserta didik memperoleh nilai terendah yaitu 40. Berikut ini adalah data nilai peserta didik dari yang tertinggi sampai yang terendah.

**Tabel 1. Hasil belajar peserta didik
pre-test**

No.	Nilai	Frekuensi
1.	80	2
2.	70	3
3.	60	7
4.	50	5
5.	40	3
6.	80	2
Jumlah		20

Berdasarkan hasil tabel 1, diperoleh hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan media ular tangga. Dari hasil belajar peserta didik pada soal pre-test diperoleh nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu nilai 80 yang diperoleh dua orang peserta didik, nilai 70 yang diperoleh tiga orang peserta didik, nilai 60 yang diperoleh tujuh orang peserta didik, nilai 50 yang diperoleh lima orang peserta didik, nilai 40 yang diperoleh tiga orang peserta didik.

Penjelasan tentang capaian pembelajaran siswa berdasarkan nilai post-test setelah peneliti menggunakan media pembelajaran Ular Tangga di kelas 3. Dengan menggunakan data hasil analisis deskriptif, maka dapat dijelaskan nilai post-test siswa dari yang tertinggi sampai yang terendah sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil belajar peserta didik
post-test**

No.	Nilai	Frekuensi
1.	90	1
2.	80	1
3.	70	9
4.	60	7
5.	50	2
Jumlah		20

Analisis data statistik inferensial

Uji validitas

Berdasarkan hasil temuan pada tabel 2 di atas, satu orang peserta didik memperoleh nilai maksimal 95, sedangkan satu orang peserta didik memperoleh nilai terendah yaitu 50. Berikut ini adalah uraian terperinci tentang cara memperoleh nilai capaian pembelajaran peserta didik, mulai dari yang tertinggi hingga yang terendah: Satu orang peserta didik memperoleh nilai 90, satu orang peserta didik memperoleh nilai 80, sembilan orang peserta didik memperoleh nilai 70, tujuh orang peserta didik memperoleh nilai 60, dua orang peserta didik memperoleh nilai 50.

Dalam uji validitas digunakan peneliti dengan tujuan untuk dapat mengetahui apakah soal yang akan digunakan valid atau tidak. Peneliti hanya menggunakan hasil temuan uji validitas pada soal yang terbukti valid,

sedangkan hasil soal yang terbukti tidak valid tidak akan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses penelitian. Dari analisis tersebut diperoleh 30 soal valid, 20 soal valid, dan 10 soal tidak valid.

Uji reliabilitas

Hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSS 18 for windows digunakan penelitian dengan tujuan untuk dapat mengetahui konsistensi suatu tes (Widodo dkk, 2023). Tes tersebut diujikan pada kelas 4 SD Negeri Dawung 1 . Pada kelas 4 tersebut terdapat 20 peserta didik yang digunakan untuk menganalisis uji reliabilitas. Dalam hal ini dapat menunjukkan konsistensi hasil pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang sama meskipun dilakukan pengukuran berulang-ulang. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 18 for windows diperoleh hasil Cronbach's Alpha sebesar 0,935 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel.

Uji tingkat kesukaran

Hasil Uji Tingkat Kesulitan dengan Program SPSS 18 for Windows. Berdasarkan data uji tingkat kesulitan instrumen soal, skor kurang dari 30

menunjukkan tingkat kesulitan, skor 0,31 sampai 0,70 menunjukkan tingkat kesulitan sedang, dan skor lebih dari 0,70 menunjukkan tingkat kesulitan ringan. Dengan demikian, hasil 2 soal kategori sulit, 9 soal kategori sedang, dan 9 soal kategori mudah dapat digunakan untuk mengkarakterisasi instrumen soal yang berjumlah total 20 soal pilihan ganda. Hasil Uji Tingkat Kesulitan dengan Program SPSS 18 for Windows. Berdasarkan data uji tingkat kesulitan instrumen soal, skor kurang dari 30 menunjukkan tingkat kesulitan, skor 0,31 sampai 0,70 menunjukkan tingkat kesulitan sedang, dan skor lebih dari 0,70 menunjukkan tingkat kesulitan ringan. Dengan demikian, temuan dua pertanyaan kategori sulit, sembilan pertanyaan kategori menengah, dan sembilan pertanyaan kategori sederhana dapat digunakan untuk membuat instrumen pertanyaan, yang terdiri dari total 20 pertanyaan pilihan ganda..

Uji daya beda

Temuan uji daya beda instrumen ini dimaksudkan untuk membedakan antara siswa yang termasuk dalam kategori presentasi kuat/tinggi dan lemah/rendah (Magdalena et al., 2021). Sebelum digunakan langsung

untuk penelitian, soal-soal uji hasil belajar diberikan kepada peserta didik kelas 4 SD Negeri Dawung 16 kategori sangat baik, 4 belas kategori baik.

Uji Normalitas

Peneliti menggunakan uji normalitas untuk menentukan apakah data sampel yang ingin digunakan mewakili populasi yang berdistribusi normal (Zulkifli et al., 2025). Karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 100, maka digunakan uji Shapiro-Wilk untuk uji normalitas. Peneliti menggunakan program SPSS 18 For Windows dalam uji normalitas.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.184	20	.076	.922	20	.108
Y	.235	20	.005	.878	20	.016

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test dapat dikatakan normal dengan hasil $0,108 > 0,05$ dan $0,016 > 0,05$. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa data dapat dikatakan normal dan memenuhi persyaratan berdistribusi normal, khususnya jika nilai sig $> 0,05$.

Uji paired sampel t-test

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, peneliti menggunakan uji paired sampel t-test. Peneliti menggunakan program SPSS 18 for Windows untuk menganalisis uji paired sampel t-test guna memvalidasi hipotesis. Karena hasil uji paired sampel t-test pada SPSS 18 for Windows adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dalam hal ini. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa kelas 3 SD Negeri Dawung memperoleh banyak manfaat dari media pembelajaran ular tangga pecahan dalam mata pelajaran matematika materi pecahan

Tabel 3. Hasil uji paired sampel t-test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paired Sample 1 Pre	58.00	20	11.965	2.675
Post	66.00	20	9.403	2.103

Paired Samples

Correlations

		Correl	Si
	N	ation	g.
Pa Pre	20	.814	.00
ir 1 &			0
Post			

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1: Pretest	-8.00	6.959	1.556	-11.257	-4.743	-5.141	9	.000

Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti mengangkat 2 variabel yang terdiri dari variabel X (media pembelajaran ular tangga) dan Y (Hasil belajar matematika kelas 3 SD Negeri Dawung 1). Dilakukannya penelitian ini dengan tujuan untuk dapat mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik

kelas 3 SD Negeri Dawung 1 pada mata pelajaran matematika materi pecahan, populasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas 3 SD Negeri Dawung 1 yang berjumlah 20 peserta didik dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 3 SD Negeri Dawung 1 dengan jumlah sampel 20 peserta didik. Sebelum soal digunakan untuk penelitian kelas 3, soal diuji cobakan kepada kelas 4 SD Negeri Dawung 1 dengan jumlah peserta didik adalah 20 peserta didik.

Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan cara memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik. Untuk langkah pertama peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik dengan tujuan untuk dapat mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan. Setelah itu peneliti melakukan sebuah treatment kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Kemudian setelah treatment selesai peneliti memberikan soal *post-test* kepada peserta didik dengan tujuan untuk

dapat mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri Dawung 1 sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Matematika merupakan salah satu ilmu yang menjadi dasar perkembangan pengetahuan (Mashuri, 2024)

Berikut ini hasil rata-rata nilai peserta didik dari nilai pre-test dan post-test

**Tabel nilai rata – rata pre-test
dan post-test**

Nilai pre-test	Nilai post-tets
58.00	66.00

Hasil diatas dapat menunjukkan bahwa terdapat sebuah peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPPS 18 For Windows* dengan menggunakan rumus Shapiro Wilk, analisis data menunjukkan hasil data tersebut dapat dikatakan normal yaitu dengan nilai sig $0,016 > 0,05$, yang berarti data tersebut normal. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji

paired sampel t-test dengan menggunakan aplikasi *SPSS 18 For Windows* diperoleh signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikasi antara hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran dengan tujuan untuk dapat tercapainya tujuan pembelajaran disekolah (Chaeroh et al., 2023). Dari setiap pertemuan, setelah menggunakan sebuah media pembelajaran ular tangga, permasalahan yang ada dikelas berkurang tiap pertemuannya dan pembelajaran dikelas semakin kondusif. Peserta didik pada saat bermain media ular tangga sangat antusias dan penuh semangat, peserta didik juga berusaha untuk selalu menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh agar mereka dapat memenangkan permainan tersebut. Bahkan peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, peserta didik memperhatikan jawaban dari teman-temannya, sehingga pada saat mendapatkan soal yang sama

mereka mampu menjawab, jadi secara tidak sadar peserta didik mempelajari materi tersebut dengan sungguh-sungguh sebelum mereka memulai permainan ular tangga tersebut. Data ini diperkuat oleh (Sabila et al., 2021) Media ular tangga merupakan alat yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan sebuah dadu dan terdapat kotak – kotak serta gambar tangga dan ular yang digunakan untuk merangsang minat peserta didik, agar peserta didik tidak bosan di dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa meningkat karena pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga membuat peserta didik dituntut untuk lebih aktif lagi, Dimana peserta didik harus bermain dengan menjawab pertanyaan yang ada setiap kotak media pembelajaran tersebut. Selain itu dengan adanya media ular tangga pada proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk dapat menguasai materi pembelajaran tersebut, tidak hanya yang diberikan oleh guru tetapi dapat menguasai pembelajaran yang lebih luas lagi pada setiap permasalahan yang berbentuk soal pada media

pembelajaran ular tangga tersebut. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat membuat peserta didik tidak cepat bosan dalam proses belajarnya sehingga dapat membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Sabila et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang dapat merangsang minat peserta didik, agar peserta didik tidak cepat bosan dalam proses belajarnya. Selain itu, penelitian oleh (Rika Widianita, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan khususnya pada materi pecahan dikelas 3 MI Ma'arif Bauh Gunungsari. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga, hasil nilai belajar peserta didik pada kategori kurang dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media ular tangga pada kategori baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan analisis data dan pengujian hipotesis dari permasalahan yang diangkat mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Dawung 1 Tahun Pelajaran 2024.2025”, Maka dapat disimpulkan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik yang ditinjau dari aktivitas peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pecahan di SD Negeri Dawung 1. Hasil tes peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pecahan mengalami peningkatan pada saat pre-test dan post-test dengan rata – rata nilai pre-test 58.00 dan rata – rata nilai post-test 66.00.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyani, I. D., Afifah, U. U., & Utami, N. R. R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Penginderaan Jauh Kelas X Sma Negeri 1 Rumbio Jaya*. 5(Benar 2019), 815–822.

Chaeroh, M., Rahma Rista Utami, N.,

& Jumini, S. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian dan Pembagian melalui Metode Demonstrasi dengan Media Tali PAS pada Siswa Kelas II Semester Genap Sekolah Dasar Negeri Gentan 03 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelaj. *Social Science Academic*, 1(2), 173–192.

Hasan, H., & Timur, L. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Contextual Teaching And Learning Pada Era New Normal*. 1, 630–640.

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, Dan Aplikasinya* (C. Wijaya & Amiruddin (Eds.)).

Kristianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang

Koesmadi, D. P. (2018). Pengaruh Constructive Play terhadap Kemampuan Pengenalan Geometri dan Klasifikasi pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(2), 133–148.

- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.
- Mashuri, A. (2024). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*. 2(01), 75–8.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Toleransi Pada Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705.
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10.
- Purwanza, S. W., Wardhana, (Cand) Aditya, Mufidah, A., Renggo, Y. R., Setiawan, J., Darwin, Badi'ah, A., Sayekti, S. P., Fadlilah, M., Nugrohowardhani, R. L. K. R., Amruddin, Saloom, G., Hardiyani, T., Tondok, S. B., Prisusanti, R. D., & Rasinus. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (A. Munandar (Ed.)).
- Rika Widianita, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Buah Gunungsari. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). *Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan*. 499–518.
- Susilawati, W. (2020). Belajar Dan Pembelajaran Matematika. In Cv. *Insan Mandiri*.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, O., Rusdi, N., Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi,

N., Widya, N., & Rogayah, N.
(2023). *Buku Ajar Metode
Penelitian* (Edisi Pert).

Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S.,
& Afendi, R. A. (2025). *Dengan
Tutorial Uji Normalitas Dan
Menggunakan Aplikasi SPSS Uji
Homogenitas*. 1(2), 55–68.