

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS V DI
SDN 4 CAKRANEGARA**

¹Tita Juwita, ²Nurhasanah, ³Vivi Rachmatul Hidayati

PGSD FKIP Universitas Mataram

Alamat e-mail : ¹titajuwita9431@gmail.com, ²nurhasanah_fkip@unram.ac.id,
³vivirachma@unram.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using snakes and ladders media on the mathematical problem solving skills of fifth grade students at SDN 4 Cakranegara. This type of research is a quasi-experimental design type nonequivalent control group design. The sample of this study amounted to 42 students, consisting of class VA (22 students) as the experimental class and class VB (20 students) as the control class. Data collection methods are observation and test. The results of the research analysis concluded that between the experimental class and the control class there was a significant difference and an increase after treatment. In the experimental class, the average posttest score obtained by students was 84.90 while in the control class it was 65.60. In testing the hypothesis using an independent sample t test, the sig value was obtained. (2-tailed) (<0.001) ≤ 0.05 then H_0 rejected and H_a accepted and the effect size test results obtained are 1,596 in the very large category. Thus it can be concluded that there is a significant effect on the use of snakes and ladders media on the mathematical problem solving ability of fifth grade students at SDN 4 Cakranegara.

Keywords: Snakes and Ladders Media, Math Problem Solving Ability, Flat Building Area

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara. Jenis penelitian ini yaitu *quasi eksperimental design* tipe *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ini berjumlah 42 siswa, terdiri dari kelas VA (22 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas VB (20 siswa) sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data yaitu observasi dan tes. Hasil analisis penelitian diperoleh kesimpulan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan dan terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh siswa adalah 84,90 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh sebesar 65,60. Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan *independent sample t test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) (< 0.001) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil uji *effect size* diperoleh sebesar 1,596 berkategori sangat besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika,
Luas Bangun Datar

A. Pendahuluan

Matematika dianggap sebagai ilmu dasar yang sangat penting, karena mengajarkan siswa befikir logis, kritis, dan sistematis yang sangat berperan penting dalam berbagai bidang kehidupan, seperti sains, teknologi, ekonomi, bahkan dalam kehidupan sehari-hari (Miftahul et al., 2024). Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan pola pikir siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Salah satu kompetensi yang diharapkan dari siswa sekolah dasar adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah matematika (*problem solving*). (Fitriani et al., 2016) mengungkapkan bahwa seluruh siswa SD dituntut untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah untuk membekali siswa agar terbiasa berpikir pada level tinggi dalam mengatasi kesukaran disetiap pengambilan keputusan atas masalah yang dihadapi.

Kemampuan pemecahan masalah matematika mencakup

kemampuan siswa dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana tersebut, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh (Polya, 1973 dalam Anugraheni, 2019). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam mengintegrasikan konsep-konsep dasar yang telah dipelajari untuk menyelesaikan soal-soal berbasis masalah. Penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis ini adalah karena pelaksanaan pembelajaran selama ini masih belum mengarahkan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan tersebut. Selain itu siswa belum terbiasa dengan soal-soal pemecahan masalah, sehingga siswa merasa kebingungan untuk dapat menyelesaikan soal (Fitriani et al., 2016).

Berdasarkan hasil pra-observasi yang telah dilakukan pada kelas V di SDN 4 Cakranegara, peneliti memperoleh informasi bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih tergolong rendah. Ketika diberikan soal-soal yang memerlukan penerapan konsep

matematika secara keseluruhan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami cara menyelesaikannya. Mereka seringkali langsung menggunakan rumus tanpa benar-benar memahami soal, sehingga seringkali jawaban yang diperoleh tidak tepat. Kemudian mayoritas siswa lebih memilih bertanya langsung kepada guru daripada mencoba memecahkan masalah secara mandiri atau berdiskusi dengan teman sebaya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan guru untuk menyalurkan materi pelajaran kepada siswa yang dapat membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Sejalan dengan itu, (Putri et al., 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa untuk memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam

proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika adalah permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan permainan yang menggabungkan unsur belajar dan bermain, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan tidak membosankan (Ummah et al., 2022). Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang telah dikenal luas di kalangan anak-anak. Permainan ini biasanya dimainkan di atas papan yang terdiri dari kotak-kotak bernomor yang dihubungkan oleh gambar ular dan tangga (Kurniasih, 2018). Media ular tangga dapat menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan karena siswa akan bermain sambil belajar (Ismawati et al., 2022). Penggunaan media ular tangga ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Seperti yang diungkapkan (Novyani et al., 2023) bahwa permainan ular tangga dapat membantu proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar sambil bermain siswa secara langsung.

Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Siswa tidak hanya belajar melalui teori dan rumus, tetapi juga melalui pengalaman bermain yang melibatkan penerapan konsep secara langsung (Safari et al., 2024). Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Permainan ular tangga memberikan elemen permainan dan tantangan yang membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini membantu siswa meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Afifah et al., 2019). Karena siswa terlibat dalam pengalaman yang menyenangkan, mereka lebih cenderung mengingat konsep-konsep matematika yang mereka pelajari selama permainan. Ini membantu dalam memperkuat pemahaman dan penguasaan materi. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk menggunakan

media ular tangga sebagai media pembelajaran untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara. Dengan demikian, peneliti mengambil judul penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V di SDN 4 Cakranegara.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental design* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan (Suharsimi Arikunto, 2001). Penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Cakranegara pada tanggal 14-24 April tahun ajaran 2024/2025. Sampel dalam penelitian

ini berjumlah 42 siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi dan tes. Tes diberikan dalam bentuk soal uraian yang mencakup materi luas bangun datar. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini dianalisis dengan *independent sample t test* dan uji *effect size*.

C. Hasil Penelitian

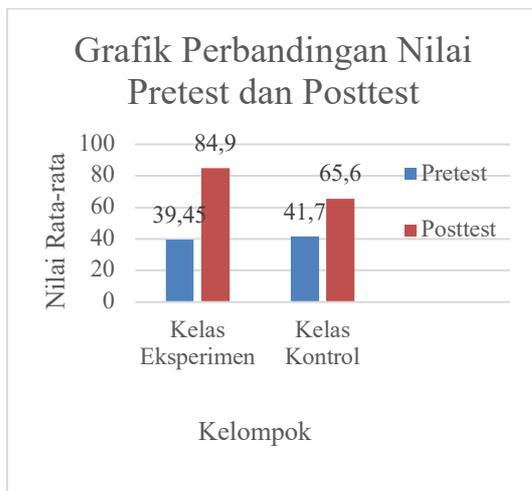
Penelitian diawali dengan memberikan pretetst kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat kemampuan awal siswa. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga pada kelas eksperimen sebanyak tiga kali pertemuan. Pada kelas kontrol diberi perlakuan tanpa menggunakan media ular tangga sebanyak tiga kali pertemuan.

Selama tiga kali pertemuan, siswa kelas eksperimen dan kontrol mempelajari mengenai konsep luas bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan layang-layang).

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diberikan LKPD secara berkelompok tentang materi luas bangun datar. Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama di kelas eksperimen dan kelas kontrol, siswa mempelajari luas bangun datar (persegi dan persegi panjang). Pada pertemuan kedua, siswa mempelajari luas bangun datar (segitiga dan layang-layang). Kemudian pada pertemuan ketiga, siswa berlatih soal-soal kemampuan pemecahan masalah mengenai luas bangun datar yang telah dipelajari pada pertemuan pertama dan kedua.

Setelah pemberian perlakuan, peneliti memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat perbandingan kemampuan akhir antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen diperoleh bahwa pembelajaran berjalan dengan sangat baik, bahkan siswa dengan senang, antusias dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses belajar dengan menggunakan media ular tangga. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan dengan materi luas bangun datar sebelum dan sesudah

menggunakan media ular tangga, terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 1 Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik diatas, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen materi luas bangun datar. Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada *pretest* menunjukkan angka 39,45 untuk kelas eksperimen dan 41,7 untuk kelas kontrol. Selisih nilai rata-rata *pretest* kedua kelas yaitu 2,24 yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda. Setelah

perlakuan, kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 84,9 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 65,6. Selisih nilai *posttest* kedua kelas yaitu 19,3.

Hal ini menandakan bahwa berdasarkan data deskriptif statistik, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan nilai selisih rata-rata *posttest* kedua kelompok yaitu 19,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan perbedaan hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hasil pretest di kelas eksperimen yakni memperoleh nilai terendah 26 dan nilai tertinggi 52, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai terendah 22 dan nilai tertinggi 56. Adapun hasil posttest di kelas eksperimen yakni memperoleh nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 100, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai terendah 36 dan nilai tertinggi 88. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mendorong perbedaan hasil kemampuan pemecahan masalah matematika

siswa yang lebih baik dari sebelumnya pada materi luas bangun datar.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasayarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dengan menggunakan rumus *Shapiro Wilk* berbantuan SPSS 30. Hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan bahwa nilai sig. lebih besar dari 0,05 sehingga semua data yaitu nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus *Levene's test* berbantuan SPSS 30. Hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh bahwa nilai sig. ($0,865$) \geq 0,05, yang artinya bahwa varian data yang diperoleh dinyatakan homogen.

Setelah data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t test* berbantuan SPSS 30. Hasil uji hipotesis dengan

independent sample t-test dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji *Independent Sample t Test*

| Indepentent Sample t Test | | | |
|----------------------------------|----|------------------------|---------------------|
| <i>t_{hitung}</i> | df | Sig. (2-tailed) | Kriteria Uji |
| -5.022 | 40 | <.001 | 0,05 |

Berdasarkan Tabel 1 diatas, diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed) = $<0,001 \leq 0,05$. Sesuai dengan pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan media ular tangga lebih tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media ular tangga. Maka dari itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahawa penggunaan media ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara. Selanjutnya dilakukan uji effect size

dengan bantuan SPSS 30. Uji effect size ini bertujuan untuk mengetahui ukuran besarnya efek atau pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. hasil uji effect size dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Uji Effect Size

| Indikator yang diukur | Effect Size | Kriteria |
|--|--------------------|-----------------|
| Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika | 1,596 | Sangat Besar |

Berdasarkan Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa besar pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebesar 1,596 dan berkategori sangat besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara berada pada kategori sangat besar.

D. Pembahasan

Pembelajaran luas bangun datar yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan menunjukkan perbedaan yang dignifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik

dari segi aktivitas siswa maupun kemampuan memecahkan masalah yang dicapai. Pada pertemuan pertama, kelas eskperimen mempelajari tentang konsep luas bangun datar (persegi dan persegi panjang). Pada saat siswa diperlihatkan media ular tangga, mereka menunjukkan rasa penasaran yang tinggi terhadap media tersebut. Mereka juga dengan senang hati mengikuti instruksi mengenai penggunaan media ular tangga. Menurut (Putri et al., 2025), penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi karena belajar dilakukan sambil bermain. Hal ini menunjukkan bahwa media merupakan salah satu sarana dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran (Wahid, 2018). Semua siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan media ular tangga. Tidak sedikit siswa yang aktif bertanya untuk dapat menyelesaikan tugasnya dengan benar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Afifah et al., 2019), permainan ular tangga memberikan elemen permainan dan tantangan

yang membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Sementara pada kelas kontrol, ditemukan fakta bahwa sebagian besar siswa masih kurang memahami langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika. Mereka cenderung bingung dalam menentukan informasi penting dari soal, serta kesulitan dalam menyusun strategi penyelesaiannya. Beberapa siswa terlihat kurang semangat dalam mengerjakan latihan yang diberikan, bahkan ada yang menunggu jawaban dari temannya tanpa memahami prosesnya. Hal ini diperkuat oleh (Anugraheni, 2019), bahwa pemecahan masalah memerlukan stimulus aktif yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses berfikir.

Pada kelas kontrol, karena tidak adanya media interaktif seperti

ular tangga, proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menyenangkan bagi siswa. Akibatnya, partisipasi siswa dalam diskusi cenderung pasif, dan banyak siswa terlihat bosan serta tidak fokus selama proses pembelajaran. Sebagaimana yang dinyatakan oleh (Solikah, 2020) penggunaan media yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dapat menurunkan motivasi dan konsentrasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar.

Pada pertemuan kedua mengenai konsep luas bangun datar (segitiga dan layang-layang), kegiatan pembelajaran berjalan seperti biasanya. Pada pertemuan ini, terjadi peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Siswa sudah mulai terbiasa dengan media dan aturan pembelajaran yang digunakan. Aktivitas diskusi kelompok juga

berjalan dengan baik, terbukti dari kekompakan siswa dalam mempresentasikan hasil jawaban. Pembelajaran berbasis kelompok dapat melatih kerja sama dan keterampilan komunikasi antar siswa (Huda, 2013).

Sedangkan pada kelas kontrol, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih terbilang rendah. Beberapa siswa tampak kurang antusias dan enggan bertanya saat menemukan kesulitan. Bahkan, tidak sedikit siswa yang sudah menyerah sebelum mencoba mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru. Rendahnya motivasi siswa dapat berdampak pada kurangnya partisipasi aktif dan pencapaian hasil belajar yang optimal (Uno, 2016). Selain itu juga, siswa menjawab soal latihan dengan tergesa-gesa tanpa strategi yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep dan strategi pemecahan

masalah belum tertanam dengan baik. Dengan demikian, pembelajaran yang disampaikan secara konvensional tanpa berbantuan media interaktif kurang efektif untuk melatih kemampuan berfikir kritis siswa (Purbarani et al., 2018).

Pada pertemuan ketiga, terlihat peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen. Siswa semakin mudah diarahkan dan menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Bahkan sebelum pembelajaran dimulai, permainan ular tangga sangat dinantikan dengan antusias oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Faiz et al., 2023) bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif dan antusias selama proses belajar mengajar. Dalam hal ini, media ular tangga digunakan untuk menyampaikan materi berulang sehingga dapat merangsang

pemahaman siswa dan mendorong siswa tertarik untuk belajar (Wahyuni et al., 2022).

Sementara pada kelas kontrol, beberapa siswa masih salah dalam menyebutkan langkah-langkah pemecahan masalah secara sistematis, meskipun hal ini sudah dibahas pada kedua pertemuan sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa retensi siswa terhadap materi rendah, yang salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Karena kelas kontrol tidak menggunakan media ular tangga, siswa menjadi cepat bosan dan sulit berkonsentrasi dalam memahami soal pemecahan masalah. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik melalui tampilan visual yang dirancang dengan tepat (Ekayani, 2017).

Penggunaan media ular tangga dinilai dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami konsep matematika, terutama dalam konteks menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti ular tangga dapat mendorong peserta didik berfikir kritis lebih cepat dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti instruksi pembelajaran secara aktif (Andriani et al., 2023) (Kristi et al., 2024). Dalam hal ini, media ular tangga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan namun tetap menantang, sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, menyelesaikan rencana, dan memeriksa kembali hasil jawabannya. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan

masalah matematika siswa pada materi luas bangun datar. Hal ini berdasarkan hasil peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa di kelas eksperimen.

Hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 84,90, sedangkan hasil rata-rata *pretest* pada saat sebelum menggunakan media ular tangga diperoleh sebesar 39,45. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t_{hitung} sebesar 5,022. Selanjutnya t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 1,683 sehingga dihasilkan $|t_{hitung}|(5,022) \geq t_{tabel} (1,683)$. Kemudian nilai *sig (2-tailed)* diperoleh sebesar $< 0,001$ dan dibandingkan dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 sehingga dihasilkan *sig (2-tailed)* ($< 0,001$) $\leq 0,05$. Berdasarkan analisis hipotesis statistik, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan pada hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Yang mana kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Besar pengaruh yang diberikan oleh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara dihitung dengan menggunakan uji *Effect Size*. Nilai *Effect Size* yang diperoleh sebesar 1,596 dengan kategori sangat besar pada kelompok eksperimen. Mengacu pada hasil uji *Effect Size* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 yang mengatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara ditolak dan H_a yang mengatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap

kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara diterima.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hasil *uji independent sample t test* menunjukkan nilai signifikansi ($<0,001 \leq 0,05$), yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang menggunakan media ular tangga dengan yang tidak menggunakan media ular tangga. Nilai *Effect Size* yang diperoleh sebesar 1,596 dengan kategori sangat besar pada kelompok eksperimen.

Penggunaan media ular tangga terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SDN 4 Cakranegara.

F. Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, keterbatasan yang ada pada penelitian ini, seperti durasi waktu pembelajaran atau cakupan materi, diharapkan dapat diperbaiki agar hasil penelitian lebih optimal dan aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209-216
- Anugraheni, I. (2019). Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Model Polya Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p1-6>
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal*

- Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faiz, I. N., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 2 SDN Taktakan 2. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(18), 348-352.
- Fitriani, K., & Maulana, -. (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sd Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 40–52.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2355>
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismawati Haris, & Nurjannah. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(2), 33–37.
<https://doi.org/10.59025/js.v1i2.7>
- Kristi, T., Humairo, Y., Pratiwi, E. Y., Firgiawan, D. B., Nurriyah, D., Murtini, T., & Maharani, N. L. (2024). Penerapan Model Stad Berbantuan Media Ular Tangga. 3, 13–21.
- Kurniasih, R. (2018). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119–125.
<https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>
- Miftahul Jannah, & Miftahul Hayati. (2024). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54.
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>
- Novyani, A. A., Muhajang, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Indahny Keragaman Di Negeriku. *Jurnal*

- Elementary*, 6(1), 78.
<https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12471>
- Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 24–34.
<https://doi.org/10.23887/jpdi.v2i1.2689>
- Putri, Y. C., Sandra, C., & Pamela, I. S. (2025). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 122–128.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.791>
- Safari, Y., & INayah, Y. (2024). Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan :SEROJA*, 3(1), 156–164.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Uno, H. B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wahyuni, R. S., dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 05 Sembawa. *Jurnal Sekolah*, 6(3), 11–20.