

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS 3 SD NEGERI DAWUNG 1
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Savina Siti Nur Halimah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Modern Ngawi, Jl. Ir; Soekarno No. 9

(Ringroad Barat) Grudo Ngawi

Alamat e-mail : vinasavina@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 20 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: Snakes and Ladders Media, Learning Outcomes

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 20 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 ular tangga, 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 menarik minat, perhatian, perhatian, perasaan, dan pikiran siswa selama proses pembelajaran (Kristianto, 2016). 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 Susilawati (2020), matematika adalah ilmu tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan pengukuran, bentuk, pola, dan struktur serta penalaran logis yang dikembangkan secara deduktif. 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.	90	1
2.	80	1
3.	75	2
4.	65	2
5.	60	5
6.	55	5
7.	50	1
8.	45	2
9.	40	1
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 90 yang diperoleh satu orang peserta didik, nilai 80 yang diperoleh satu orang peserta didik, nilai 75 yang diperoleh dua orang peserta didik, nilai 60 yang diperoleh lima orang peserta didik, nilai 55 yang diperoleh lima orang peserta didik, nilai 50 yang diperoleh satu orang peserta didik, nilai 45 yang diperoleh dua orang peserta didik, dan nilai 40 yang diperoleh satu 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.	95	1
2.	85	1
3.	75	5
4.	70	6
5.	65	3
6.	60	2
7.	55	1
8.	50	1
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 95; satu orang peserta didik memperoleh nilai 85; lima orang peserta didik memperoleh

nilai 75; enam orang peserta didik memperoleh nilai 70; tiga orang peserta didik memperoleh nilai 65; dua orang peserta didik memperoleh nilai 60; satu orang peserta didik memperoleh nilai 55; dan terakhir, satu 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 1. 6 kategori sangat baik, 4 belas kategori baik, 0 kategori cukup, 0 kategori buruk, dan 0 kategori negatif.

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. Hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa data pre-

test dan post-test dapat dikatakan normal dengan hasil $0,215 > 0,05$ dan $0,232 > 0,05$. 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
Pair 1 Pre	60.25	20	12.298	2.750
Post	69.75	20	9.931	2.221

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre & Post	20	.906	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre - Post	-9.500	5.356	1.198	-12.007	-6.993	-7.933	19	.000

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa ditinjau

dari aktivitas siswa pada mata pelajaran matematika pada materi pecahan di SD Negeri Dawung 1. Berdasarkan hasil pembahasan analisis data dan pengujian hipotesis dari permasalahan yang diajukan mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD Negeri Dawung 1 Tahun Pelajaran 2024-2025”, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada materi pecahan mengalami peningkatan pada saat pre-test dan post-test, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 60,25 dan nilai rata-rata post-test sebesar 69,75.

DAFTAR PUSTAKA

- 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:

- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, 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.
- 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., Priskusanti, R. D., & Rasinus. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (A. Munandar (Ed.)).
- 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.