



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 7653-7659

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Operasi Hitung Campuran Kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar

Tasya¹, Linda Vitoria², Nurmasiyah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

Email: tasyapgsdusk@gmail.com, lindav@usk.ac.id, masyitah_7585@yahoo.co.id

Abstrak

Dalam pembelajaran Matematika terlihat hasil belajar peserta didik rendah karena kurang memiliki semangat dan motivasi dalam belajar khususnya pada materi Operasi Hitung Campuran. Skripsi ini meneliti tentang pengaruh metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran operasi hitung campuran kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran operasi hitung campuran kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *posttest only control design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar dengan mengambil sampel dua kelas yaitu kelas IVA sebanyak 28 orang sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebanyak 31 orang sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data melalui tes terdiri dari pilihan ganda sebanyak 5 soal dan isian sebanyak 2 soal. Teknik analisis yang digunakan berupa Uji-t. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang pengaruh metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran operasi hitung campuran kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar, yaitu diperoleh hasil pengolahan data *signifikan (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat signifikansi pengaruh metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran operasi hitung

campuran kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar.

Kata Kunci: Hasil belajar, Metode permainan, Pembelajaran Operasi Hitung Campuran.

Abstract

In Mathematics learning, it can be seen that student learning outcomes are low because they lack enthusiasm and motivation in learning, especially in Mixed Counting Operations material. This thesis examines the influence of the snakes and ladders game method on student learning outcomes in mixed arithmetic operations learning class IV at SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. This research aims to determine the significance of the influence of the snakes and ladders game method on student learning outcomes in mixed arithmetic operations learning class IV at SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. The approach used in this research is a quantitative approach. The type of research is quasi-experimental with a posttest only control design. The research population was all class IV students at SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar by taking a sample of two classes, namely class IVA with 28 people as the control class and class IVB with 31 people as the experimental class. The data collection technique through tests consists of 5 multiple choice questions and 2 filled-in questions. The analysis technique used is the t-test. Based on the results of research that researchers have conducted regarding the influence of the snakes and ladders game method on student learning outcomes in mixed arithmetic operations learning class IV at SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar, namely significant data processing results (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. This means that there is a significant influence of the snakes and ladders game method on students' learning outcomes in mixed arithmetic operations learning class IV at SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar.

Keywords: Learning outcomes, Game method, Learning Mixed Counting Operations.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional sejatinya mempunyai tujuan dalam pengembangan kemampuan serta terbentuknya watak pada para peserta didik agar kelak menjadi insan yang dipenuhi dengan iman dengan ketakwaannya kepada Tuhan yang Maha Esa disertai dengan berbagai sifat baik lainnya yang berlandaskan UU No 20 Tahun 2003. Sekolah dasar ialah salah satu jenjang dalam pendidikan, yang mana Matematika ialah salah satu dari sekian banyaknya mata pelajaran.

Matematika dapat didefinisikan sebagai ilmu dengan fungsinya dalam rutinitas yang mempunyai penalaran logis serta berbagai masalah yang mempunyai hubungannya dengan bilangan (Zulfa, 2016). Dan oleh sebab itu, banyak dari siswa merasa bahwa kesulitan peserta didik dalam mata pelajaran Matematika karena sulit untuk dipahami, namun di samping itu para peserta didik dituntut untuk dapat menguasai setiap bahan pelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran Matematika serta akan diujikan pada waktu ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer).

Sebagai pendidik, guru perlu menguasai berbagai macam metode pembelajaran pada seluruh mata pelajaran, khususnya Matematika. Metode pembelajaran sangat berpengaruh bagi peserta didik di sekolah dasar. Metode dengan menggunakan permainan ialah salah satu dari sekian banyak pembelajaran efektif dalam pemahaman konsep untuk materi ajar baik di dalam maupun di luar kelas. Adapun kelebihan dari metode permainan adalah melatih keberanian, menarik perhatian, serta mampu menyusun pola pikir para murid (Supami, 2022).

Berdasarkan hasil observasi selama mengikuti kegiatan PLP USK UNGGUL tahun 2022 di kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar peneliti melihat bahwa pada proses pembelajaran Matematika khususnya pengerjaan soal-soal operasi hitung campuran didapati sebagian peserta didik belum memahami aturan operasi hitung. Terlihat ada yang masih bingung operasi mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Selain itu, guru masih dijadikan sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar dan hanya berfokus pada buku cetak yang telah tersedia. Lalu, penggunaan metode tradisional yang diterapkan oleh tenaga pendidik yang membuat para murid terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Tidak tercapainya KKM ialah salah satu akibat yang diberikan dari hasil belajar yang tidak maksimum, dan 75 ialah KKM yang sudah diterapkan.

Oleh karenanya, perlu penunjang dalam membuat para peserta didik menjadi berhasil dalam belajar, terutama dengan mengganti metode pembelajarannya. Adapun metode yang akan digunakan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi operasi hitung campuran yaitu metode permainan ular tangga. Metode ini cocok untuk peserta didik di sekolah dasar karena bersifat menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar

sekaligus bermain (Fitriyah & Rahmawati, 2021). Kemudian, melalui metode ini guru mampu menyampaikan materi kepada peserta didik dengan mudah begitu juga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Permainan ular tangga mampu menarik perhatian peserta didik karena terdapat warna serta gambar ular dan tangga pada papan permainan sehingga timbul rasa keingin tahuannya untuk bermain (Cahyanti, Kurniawati, & Utomo, 2023). Kemampuan motivasi murid juga dapat terlihat lebih baik dengan adanya permainan ular tangga ini (Prihatini & Mursid, 2022).

Dengan berbagai penjelasan dari latar belakang di atas, maka peneliti mempunyai ketertarikan dalam melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Operasi Hitung Campuran Kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar".

METODE PENELITIAN

Kuantitatif adalah metode pendekatan yang dipakai di penelitian ini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2021) "Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang ditetapkan". Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan model *Posttest Only Nonequivalent Control Group Design*. Price dkk (2017) mengemukakan pendapat bahwa "*Quasi experimental* adalah sebuah penelitian yang menyerupai penelitian eksperimen tetapi bukan penelitian eksperimen sesungguhnya." Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar, Jl. Krueng Daroy Utama Prumnas Lambheu, Kec. Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, Aceh 23233. Lokasi penelitian ini dipilih karena sebelumnya peneliti pernah melaksanakan kegiatan MBKM USK UNGGUL pada bulan Agustus s/d November 2022 di sekolah tersebut dan belum pernah dilakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan metode ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi operasi hitung campuran. Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Lambheu adalah populasi yang dipakai dalam penelitian ini. Adapun sampel ialah para murid kelas 4A sebanyak 28 dan kelas 4B sebanyak 31. Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan penulis untuk menangkap atau menjangkau informasi dari responden sesuai dengan lingkup penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes yang diberikan setelah pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan ke 1 dan pertemuan ke 2 memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan penggunaan metode permainan ular tangga.

Selanjutnya pada pertemuan ke 3 memberikan posttest berupa soal pilihan ganda berjumlah 5 butir dan soal isian berjumlah 2 butir kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

- Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	31	40	100	75.32	16.017
Posttest Kontrol	28	10	80	43.57	18.097

Sumber: Output SPSS 25

Kriteria Belajar Minimum atau KBM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 75. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai minimum *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 40 dan pada kelas kontrol sebesar 10. Nilai maksimum *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 100 dan kelas kontrol sebesar 80. Adapun nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen sebesar 75,32 dan di kelas kontrol 43,57. Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

- Analisis Data Hasil Posttest

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov--Smirnov ^a			Shapiro--Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar matematika	Kelas Eksperimen	.121	31	.200*	.954	31	.199
	Kelas Kontrol	.147	28	.126	.954	28	.251

Sumber: Output SPSS 25

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* adalah :

- 1) Nilai signifikansi < 0,05 maka distribusi data adalah tidak normal.
- 2) Nilai signifikansi > 0,05 maka distribusi data adalah normal

Berdasarkan tabel 2 bahwa hasil yang diperoleh adalah hasil perhitungan uji normalitas yang disajikan dalam bentuk tabel, pada kelas eksperimen diperoleh Sig 0,199 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh Sig 0,251. Dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, maka kelas eksperimen $\text{Sig} > \alpha$ ($0,199 > 0,05$) dan kelas kontrol $\text{Sig} > \alpha$ ($0,251 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

- Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar Matematika	Based on Mean	.407	1	57	.526
	Based on Median	.266	1	57	.608
	Based on Median and with adjusted df	.266	1	54.590	.608
	Based on trimmed mean	.389	1	57	.535

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai signifikansi *levene's test for equality of variances* adalah sebesar 0,526 dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, dan nilai $\text{sig} > \alpha$ ($0,526 > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen (sama).

- Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Sample t-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar Matematika	Equal variances assumed	.407	.526	7.149	57	.000	31.751	4.441	22.858	40.644

Equal variances not assumed			7.105	54.272	.000	31.751	4.469	22.792	40.710
--------------------------------------	--	--	-------	--------	------	--------	-------	--------	--------

Sumber: Output SPSS 25

Kriteria pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed), adalah :

1. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 maka H_o ditolak H_a diterima
2. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) > 0,05 maka H_o diterima H_a ditolak

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat disimpulkan bahwa sig *Lavene's Test for Equality of Variance* memiliki nilai sebesar 0,526 > 0,05, maka data penelitian bersifat homogen atau sama. Dikarenakan datanya bersifat sama, maka dasar pengambilan keputusan sig (*2-tailed*) dilihat pada *Equal Variances Assumed* yaitu sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Operasi Hitung Campuran kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar.

DISKUSI

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar terbagi atas dua kelas yang berbeda, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Sedangkan pada kelas kontrol, peneliti melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan metode permainan ular tangga. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Adapun proses kegiatan yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen pada pertemuan ke- 1 yaitu memberikan penjelasan singkat serta mengulas kembali materi operasi hitung campuran dan menjawab soal-soal operasi hitung campuran (khusus soal angka) melalui kotak-kotak yang tersedia di papan ular tangga. Pertemuan ke- 2, peneliti meminta peserta didik untuk bermain serta menjawab soal-soal operasi hitung campuran (khusus soal cerita) melalui kotak-kotak yang tersedia di papan ular tangga. Pertemuan ke- 3, peneliti memberikan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam permainan ular tangga terdapat aturan serta langkah-

langkah yang harus diperhatikan. Adapun aturan yang digunakan dalam permainan ular tangga antara lain, yaitu :

- a) Permainan dimainkan selama 25-30 menit,
- b) Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok,
- c) Setiap kelompok menentukan ketua kelompok/perwakilan untuk bermain,
- d) Ketua kelompok membawa alat tulis untuk menjawab pertanyaan yang ada pada papan permainan,
- e) Setiap pemain bergantian melempar dadu dan melangkah sesuai angka pada dadu, f) Pemain mengambil kartu soal sesuai kotak yang dipijak dan harus menjawab soal tersebut. Untuk menjawab soal boleh berdiskusi dengan anggota kelompok dan untuk melihat benar/salahnya jawaban, dilihat pada kartu jawaban,
- g) Apabila pemain menjawab benar maka akan mendapatkan skor 5 sesuai dengan skor yang ditulis pada kartu soal,
- h) Apabila pemain menjawab salah maka akan mendapatkan skor 0,
- i) Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang paling banyak mengumpulkan skor dalam waktu 25-30 menit,
- j) Apabila sebelum 25-30 menit sudah ada pemain yang mencapai angka 50, maka pemain tersebut kembali ke angka 1 untuk kembali melanjutkan permainan hingga waktu selesai.

Metode permainan yang dipilih oleh peneliti adalah permainan ular tangga karena bersifat menyenangkan dan sesuai untuk tingkat sekolah dasar. Pada dasarnya, peserta didik tingkat sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran yang berbasis permainan dikarenakan mampu meningkatkan antusias serta kerja sama antar tim yang membuat peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurjaya, Rahayu, dan Sari (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran Matematika menjadikan peserta didik senang, termotivasi serta tertarik untuk belajar.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Proses kegiatan yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen pada pertemuan ke- 1 yaitu memberikan penjelasan singkat serta mengulas kembali materi operasi hitung campuran dan menjawab soal-soal operasi hitung campuran (khusus soal angka) melalui kotak-kotak yang tersedia di papan ular tangga. Pertemuan ke- 2, peneliti meminta peserta didik untuk bermain serta menjawab soal-soal operasi hitung campuran (khusus soal cerita) melalui kotak-kotak yang tersedia di papan ular

tangga. Pertemuan ke- 3, peneliti memberikan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Antusiasme sangat nampak dalam proses belajar mengajar memakai metode ular tangga ini, disebabkan adanya kerja sama antara tim satu dengan yang lain. Berdasarkan pendapat Waslah, Al Husna, dan Khoiroh (2023) bahwasanya kerja sama tim antar peserta didik dapat terjadinya peningkatan dalam *self-confidence* serta keinginan mereka untuk melakukan sosialisasi. Ketika rasa percaya diri serta sosial peserta didik tinggi maka akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Setelah diterapkan metode pembelajaran yang berbeda pada kedua kelas maka dapat dilihat hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya yaitu secara deskriptif hasil *posttest* di kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan ular tangga memiliki rata-rata 75, 32. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak mengikuti metode permainan ular tangga memiliki rata-rata 43, 57.

SIMPULAN

Berdasarkan serangkaian penelitian kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar, diperoleh hasil pengolahan data *signifikan (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, kriteria dalam pengambilan keputusan H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga keputusan yang diperoleh yaitu adanya pengaruh yang signifikan dalam pemakaian metode bermain dengan ular tangga dengan hasil belajar para siswa pada pembelajaran operasi hitung campuran kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amril. (2017). *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 319 Lokajaha Kabupaten Bulukumba*. [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar], Makasar.
- Cahyanti, S., Kurniawati, E., & Utomo, H. B. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 322-330.
- Fitriyah, S., & Rahmawati, A. (2021). Penerapan metode permainan ular tangga" stop trash" terhadap pengetahuan mengenai sampah pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu. *Afiasi: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(1), 66-70.
- Kurniawan, Heru. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nurjaya, N., Rahayu, N., & Sari, R. (2023). Deskripsi minat peserta didik dalam belajar matematika melalui permainan. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8(1), 66-75.

- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61-82.
- Ramadhan, M. S. (2023). *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia], Bandung.
- Sari, E. P., & Purwaningsih, S. M. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Program IPA di Sma Negeri 1 Cerme Gresik. *Avatara*, 6(3), 79-87.
- Saputri, P. D., Laksana, M. S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 320-326.
- Supami, C. N. (2022). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas I Sd Negeri Popongan Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. *JANACITTA*, 5(1).
- Waslah, W., Al Husna, N. Z., & Khoiroh, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran 3D Ular Tangga pada Anak Siswa Kelas IV SD di Desa Gabusbanaran Tembelang Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36-39.
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126.
- Zulfa, W. N. (2016). *Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III MI Sultan Agung Tahun Ajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).