



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 8764-8773

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

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

Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Kelas 2 SDN Plamongansari 02

Cindy Fatikasari^{1✉}, Fenny Roshayanti², Harto Nuroso³

(1), (2), (3) Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Program Studi Magister Pendidikan IPA,
Universitas PGRI Semarang

Email : cindyanamarchella@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran permainan ular tangga. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN Plamongansari 02 yang berjumlah 28 orang pada tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa yaitu instrumen tes. Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif yaitu data-data yang berupa angka-angka dan dapat dinyatakan dalam satuan hitung. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Plamongansari 02, setelah diterapkan metode bermain menggunakan media ular tangga. Dilihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t terhadap nilai post-test siswa yakni Uji T Paired Samples T Test, t hitung -9,625 t tabel -1,703 dan nilai signifikansi.

Keywords: Media Ular Tangga; Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the increase in student learning outcomes through learning media snakes and ladders game. The subjects of this study were 28 grade 2 students at SDN Plamongansari 02 in the 2022/2023 academic year. This research consists of several stages. The instrument used to measure the increase in student learning outcomes is the test instrument. Data obtained from research results were analyzed using quantitative descriptive research, namely data in the form of numbers and can be expressed in units of account. The results of the data analysis showed that there was an increase in class 2 student learning outcomes at SDN Plamongansari 02, after the playing method using snakes and ladders was applied. Judging from the results of testing the hypothesis using the t-test on students' post-test scores, namely the Paired Samples T Test, t count -9.625 t table -1.703 and a significance value.

Keywords: *Media Snakes and Ladders; Learning outcomes*

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajarmengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai. Undang-undang sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 45 menyatakan setiap satuan Pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan (Depdiknas, 2005).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Sanjaya, 2006:2) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, Memperhatikan konsep Pendidikan menurut undang-undang tersebut, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana. Hal ini membuktikan bahwa proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang JPGSD Volume 02 No. 01 Tahun 2014 dilaksanakan secara asal-asalan saja, akan tetapi proses yang dilakukan secara terarah dan mempunyai tujuan.

Salah satu masalah yang dijumpai dalam dunia pendidikan adalah mengenai prestasi belajar siswa. Masalah ini sudah sering terjadi dan menakutkan bagi parapelaku pendidikan di negeri ini.

Media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang positif seperti meningkatkan kepekaan yang tinggi di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik Arsyad, 2002:24

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Rifki Afandi (2015:87).

Dengan didakannya metode belajar mengajar dengan media ini diharapkan siswa agar bisa mengikuti, point yang utama adalah menjadikan rileksasi untuk siswa belajar di lingkungan sekolah. sambil bermain, untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar peserta didik senang tiasa mengikuti mata pelajaran sebagai mana mestinya.

Kontribusi yang dilakukan pengajar diharuskan berkecimpung dengan siswa berabaur memberi arahan, agar siswa dapat melakukan apa yang sudah di jelaskan dan diterangkan, tidak luput untuk wali murid juga diberikan arahan agar bisa diterapkan di kehidupan sehari hari, bukan hanya di lingkungan sekolah di luar sekolah pun bisa dilakukan dengan menggunakan metode karna signifikan dan efektif.

METODE PENELITIAN

Media pembelajaran pada umumnya dapat dikatakan sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Briggs dalam Mudlofir & Rusydiyah (2019:122), media pembelajaran adalah alat atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Rossi dan Bredle dalam Sanjaya (2006:163), "media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya".

Berbeda dengan Mudlofir & Rusydiyah, (2019:124) yang menyatakan bahwa "media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar, sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa cetak maupun non cetak".

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan metode menganalisa dan mengkaji beberapa artikel pada jurnal. Penelitian ini merupakan penelitian peningkatan hasil belajar yang bertujuan untuk menguji penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi bangun ruang. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasiexperimental design* (desain eksperimen semu). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yang di mulai dengan *pretest* lalu penyampaian materi dengan menggunakan media bermain ular tangga.

Data yang diperoleh dan diolah dalam penelitian ini berupa data hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa diukur dengan *posttest*. Lembar *posttest* berdasarkan pada materi yang telah diajarkan oleh guru kepada siswa dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Plamongansari 02 Semarang. Populasi terdiri dari kelas 2 yang berjumlah 28 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yakni ketika *pretest* dan *posttest*. Peneliti juga membuat video pelaksanaan penggunaan media ular tangga pada kelas 2 SDN Plamongansari 02 Kota Semarang materi bangun ruang.

Analisis data yang diperoleh selama penelitian berlangsung menggunakan berbagai metode analisis data. Analisis akhir data adalah analisis yang digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. Uji perbedaan dapat diketahui melalui *independent samples t test* dan uji keefektifan pada penerapan media bermain ular tangga dapat diketahui melalui *one sample t test* menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 SDN Plamongansari 02 Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang kelas 2 di SDN Plamongansari 02.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu harus menyiapkan dan mendapatkan data yang valid. Data yang valid dalam penelitian ini yaitu instrumen penelitian yang baik. Instrumen berupa soal pilihan ganda. Setelah semua instrumen dinyatakan valid dan reliabel, maka selanjutnya dilakukan tes awal (*pretest*) pada kelas penelitian. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,21. Data nilai *pretest* yang telah diperoleh dianalisis menggunakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas.

Tahap selanjutnya pada penelitian ini yaitu memberikan perlakuan (*treatment*). Pembelajaran di kelas menggunakan media bermain ular tangga. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, maka selanjutnya dilakukan tes akhir (*post test*). Hasil belajar siswa kemudian dianalisis dan dilakukan uji hipotesis.

Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan nilai tes akhir (*posttest*). Rata-rata nilai *posttest* sebesar 78,21. Setelah data nilai *posttest* diperoleh kemudian dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas data. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis, diketahui bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal dan homogen.

Selanjutnya, dilakukan uji keefektifan penerapan media bermain ular tangga terhadap

hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan menu uji t Paired Samples T Test.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.179	8	.022	.951	8	.210
Posttest	.151	8	.099	.938	8	.098

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS 26 nilai sig menunjukkan > 0,05 baik nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* memiliki nilai sig sebesar 0,210 dan nilai *posttest* memiliki nilai sig sebesar 0,098. Berdasarkan hasil data tersebut, nilai *pretest* dan *posttest* memiliki sig > 0,05, jadi dapat nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Syarat kedua yang harus dipenuhi untuk melakukan uji t adalah uji homogenitas (Sukestiyarno, 2017). Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 2.

Paired Samples Test						
Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
				Lower Bound	Upper Bound	

		ower	pper		
air lum - dah	sebe	1	2	-	-
	sesu	3.744	.597	30.329	19.671
	5.00				7 000
					.625

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

LeveneStatistic			f1	f2	ig.
il i	Bas ed on Mea n	.470		4	122
	Bas ed on Med ian	.515		4	224
	Bas ed on Med ian and with adjusted df	.515		6.1 1	225
	Bas ed on trim med mean	.501		4	120

Tabel 3 Uji t

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 2, hasil nilai signifikansi pada output sebesar 0,120. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka H_0 diterima. Berdasarkan hasil uji homogenitas kelompok data nilai pretest dan posttest memiliki varian yang sama dan asumsi homogenitas terpenuhi.

Setelah melaksanakan uji normalitas dan homogenitas, untuk mengetahui penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang pada kelas 2 SDN Plamongansari 02 Kota Semarang, dilakukan uji hipotesis menggunakan statistika uji t Paired Samples T Test (Montalalu, 2018). Hasil Uji t dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan hasil dari uji t pada tabel 4 berbantuan SPSS 26, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil t-test tersebut menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ jadi, H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil t-test *pretest* dan *posttest* setelah menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang pada kelas 2 SDN Plamongansari 02 Kota Semarang.

Untuk mengetahui hasil peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* menggunakan analisis n-gain. Hasil peningkatan rata-rata (gain), pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 4. Untuk mengetahui kategori hasil uji-gain dapat berpedoman pada tabel 5.

Tabel 4

Paired Samples Statistics

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
air1 ebelu m	3.21	8	8.470
esud ah	8.21	8	3.892

Pembagian Skor N-Gain

NILAI N-GAIN	KATEGORI
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
sumber : Malzer Syahfiri, 2008 : 33	

Tabel 5
 perhitungan dengan
 0,55 jika dibulatkan
 Berdasarkan kategori
 kategori sedang, karena $\geq 0,3$ dan $\leq 0,7$

menunjukkan hasil
 SPSS versi 26 sebesar
 menjadi 0,6.
 skor n gain 0,6 masuk

Rata rata postes lebih tinggi daripada rata-rata pretes, artinya adanya peningkatan.

Tabel 5. Pembagian Skor N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gain	8	00	.00	554	26639
Valid N (listwise)	8				

Rumus pedoman dalam menghitung SkorN-Gain adalah sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bermain ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 diSDN Plamongansari 02 pada pembelajaran matematika materi bangun ruang.

KESIMPULAN

Hasil belajar matematika materi bangun ruang dengan menggunakan media permainan ular tangga mengalami peningkatan sesuai dengan target peneliti yaitu mencapai sekurang- kurangnya 80% dari keseluruhan siswa kelas 2 berhasil memperoleh nilai ≥ 70 . Peningkatan tersebut dapat dilihat nilai rata-rata siswa dari 52,21 setelah diberikan treatment ke menjadi 78,21.

Media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Plamongansari 02 dinyatakan efektif atau meningkat dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t terhadap nilai post-test siswa yakni Uji T Paired Samples T Test, t hitung - 9,625 t tabel -1,703 dan nilai signifikansi . Permainan ular tangga dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian siswa

diberi latihan soal atau kuis untuk mempermudah memahami materi sebelum bermain permainan ular tangga, guru menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1), 77–89.

aniq kh b, M., & bagus koko darminto, I. (2018). *TERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PINTAR DALAM MENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR*

Oleh : Moh. Aniq Kh.B, Ian Bagus Koko Darminto IKIP PGRI SEMARANG. 31–41.

<https://media.neliti.com/media/publications/149415-ID-none.pdf>

Ferryka, P. Z. (2018). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.

Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)* (hal. 4). Alfabeta.

Melsi, A. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga*