

Pengaruh Pembelajaran Melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang

Erfinia Yulia Wardan*, Nyamik Rahayu Sesanti, Sri Rahayu

Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
erfinayuliawardani18@gmail.com*

Abstract: Learning that is interesting, effective and efficient is, of course, supported by innovative teaching materials to improve quality in educational units. The purpose of this study was to determine the effect of learning through the snake and ladder game assisted by visual media on the mathematics learning outcomes of grade IV students on flat shape material. The research method used is quantitative research. The focus of this research is on the effect of learning through the snake and ladder game assisted by visual media on the mathematics learning outcomes of fourth grade students of SDN Nglebak, together with Jombang district. This research was conducted to answer the problem whether there is an effect of learning through the snake and ladder game assisted by visual media on the mathematics learning outcomes of grade IV students. The research sample was 50 students. Based on the results of the validation, the level of feasibility is used a level of 5% of 0,396 with the feasible category. The next test is the normality test at the sig value for the control class of $0,150 > 0,05$ and $0,328 > 0,05$, it can be concluded that the two classes are normally distributed and based on the t test it shows that the results of the posttest data obtained are $sig = 0,722$, because the significance value is $0,722 > 0,05$ then the data variance is assumed to be the same. With a sig (2-tailed) value of 0,001 with a sig value of $0,001 < 0,05$, H_0 is rejected and H_a is accepted so that the experimental class and the control class students have the same initial ability. Thus the effect of learning through the snake and ladder game assisted by visual media on the learning outcomes of fourth grade students of SDN Nglebak sub-district with Jombang district.

Keywords: Snakes and Ladders Game and Visual Media, Learning Outcomes

Abstrak: Pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien tentunya didukung dengan bahan ajar yang inovatif untuk meningkatkan mutu dalam satuan pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran melalui game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi bangun datar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian yang dilakukan fokus pembahasannya yaitu pada pengaruh pembelajaran melalui game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN nglebak kecamatan bareng kabupaten jombang. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan apakah ada pengaruh pembelajaran melalui game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Sampel penelitian ini adalah 50 siswa. Berdasarkan hasil validasi tingkat kelayakan dipergunakan taraf 5% sebesar 0,396 dengan kategori layak. Uji selanjutnya adalah uji normalitas pada nilai sig untuk kelas kontrol sebesar $0,150 > 0,05$ dan $0,328 > 0,05$ dapat disimpulkan kedua kelas berdistribusi normal dan berdasarkan uji t menunjukkan hasil data *posttest* diperoleh $sig = 0,722$, karena nilai signifikansi $0,722 > 0,05$ maka varians datanya diasumsi sama. Dengan nilai sig (2-tailed) diperoleh sebesar 0,001 dengan nilai sig $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Dengan demikian pengaruh pembelajaran melalui game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN nglebak kecamatan bareng kabupaten jombang.

Kata kunci: Game Ular Tangga dan Media Visual, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu sarana meningkatkan pembelajaran dan mewujudkan suasana yang kondusif saat di dalam kelas, proses pembelajaran merupakan sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri siswa sehingga siswa akan terbekali dalam spriritual keagamaannya, akhlak mulianya, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan dan keterampilan diri yang dibutuhkan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk mendukung segala faktor dari kehidupan perlunya meningkatkan pendidikan yang lebih tinggi. Upaya yang berkualitas untuk meningkatkan pendidikan yaitu dengan perbaikan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila melampaui standart ketentuan yang di tetapkan dalam satuan pendidikan.

Pembelajaran akan mencakup banyak mata pelajaran salah satunya adalah matematika. Mata pelajaran matematika adalah pembelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar yang memberikan kontribusi positif pada salah satu mata pelajaran dan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran merupakan rangkaian interaksi antara siswa dengan seorang pendidik, suatu alat untuk mengukur keberhasilan. Menurut susanto, (2013:165) pada proses pembelajaran yang terjadi selama ini, kurang mampunya mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Ada beberapa komponen pendukung pembelajaran secara berkualitas yaitu adanya peserta didik, pendidik, materi pembelajaran, metode, media, sumber belajar dan evaluasi. Sebagaimana bahwa mata pelajaran matematika sangat sulit dan membosankan sehingga siswa menganggap matematika sulit bagi mereka dengan adanya alat bantu media dan game yang mendukung. Pendapat tersebut didukung oleh sundayana, (2014:29) yang mengemukakan jika ingin membangun pemahaman dan penguasaan dalam suatu objek pendidikan dapat digunakan sebuah alat bantu atau media. Pembelajaran dengan menggunakan alat bantu media seperti permainan ular tangga dengan di dukung media visual akan mempermudah seorang guru menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami pembelajran yang diajarkan guru.

Tujuan penelitan ini adalah untuk mengetahui terdapat pengaruh pembelajaran melalui game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV dan untuk mengatahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang akan diterapkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak kecamatan Bareng Kabupaten Jombang."

Metode

Metode penelitian ialah Kuantitatif. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain penelitian *true experimental* dengan *Pretest Posttest Control Group Design* hanya

saja desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random group.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA sebesar 25 siswa dan kelas IVB sebesar 25 siswa di SDN Nglebak kecamatan Bareng Kabupaten Jombang.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis instrumen penelitian, yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan game ular tangga berbantuan media visual yang diberikan untuk kelas eksperimen. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pembelajaran konvensional diberikan untuk kelas kontrol. Instrumen pengukuran adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui ketercapainya tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yaitu tes hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

a. Uji normalitas

Hasil Uji normalitas dari variabel diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol (0,093, 0,200), uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol (0,073, 0,137), hal ini menunjukkan lebih besar dari ($> 0,05$), maka data tersebut sudah terdistribusi normal.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	kelas kontrol	.125	25	.200 [*]	.950	25	.255
	kelas eksperimen	.161	25	.093	.937	25	.126

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	kelas kontrol	.152	25	.137	.940	25	.150
	kelas eksperimen	.166	25	.073	.955	25	.328

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas dari variabel diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol (0,287), uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol (0,830), hal ini menunjukkan lebih besar dari ($> 0,05$), maka data tersebut bersifat homogen.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Pre-test

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
nilai pretest				
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
1.160	1	48	.287	

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Post-test

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
Nilai Posttest				
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
.047	1	48	.830	

c. Uji t Kemampuan Awal (*pretest*)

Hasil uji t kemampuan awal (*pretest*) diperoleh nilai signifikansi 0,722. karena nilai signifikansi $0,722 > 0,05$ maka varians datanya diasumsi sama. Dengan nilai sig (*2-tailed*) diperoleh sebesar 0,238 dengan nilai sig $0,238 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada hasil *pret-test* tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa, sehingga antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama.

Tabel 6 Hasil Uji t

<i>Independent Samples Test</i>										
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									Lower	Upper
NILAI	<i>Equal variances assumed</i>	.128	.722	-1.195	48	.238	-5.600	4.686	-15.022	3.822
	<i>Equal variances not assumed</i>			-1.195	47.986	.238	-5.600	4.686	-15.022	3.822

Berdasarkan analisis pada hipotesis pertama dapat diketahui bahwa H_a diterima berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan melalui game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika. Pengaruh game ular tangga berbantuan media visual tersebut juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji t (*Independent Sample t Test*) diperoleh hasil sig. (2-tailed) $0.238 <$ taraf signifikansi 0.05 ($\alpha = 0.05$), yaitu jika sig > 0.05 maka H_a ditolak dan jika sig < 0.05 maka H_a diterima.

Berdasarkan analisis pada hipotesis dapat diketahui bahwa H_a diterima berarti ada pengaruh pembelajaran melalui game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Nglebak kecamatan Bareng Kabupaten Jombang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang membahas tentang “Pengaruh Pembelajaran Melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak kecamatan Bareng Kabupaten Jombang”. dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Ada pengaruh penggunaan game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi keliling dan luas bangun datar pada siswa SDN Nglebak Kecamatan Bareng. Dengan pembuktian nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan game ular tangga berbantuan media visual lebih besar yaitu 81,60. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan game ular tangga berbantuan media visual yaitu 73,60. Sehingga dapat dibuktikan bahwa pada hasil uji hipotesis taraf nilai probabilitas atau signifikan $0,05$ dan memperoleh 0.001 dengan signifikan $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti perlu memberikan saran bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran dan menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan atau masukan bagi kepala sekolah dalam pembinaan kepada guru-guru guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dan informasi kepada guru dalam penggunaan permainan dan media pada pembelajaran matematika. Akan tetapi perlu diperhatikan dalam memilih permainan dan media yang sesuai dengan pokok bahasan materi pembelajaran.
3. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan kajian selanjutnya dengan cakupan yang lebih luas dan di kembangkan oleh peneliti selanjutnya, juga dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan wacana pemikiran untuk mengembangkan, memperdalam, memperkaya pengetahuan mengenai pengaruh

penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa yang berkaitan dengan pembelajaran melalui game ular tangga berbantuan media visul pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini hanya pada mata pelajaran matematika saja, sehingga peneliti lain dapat meneliti dengan mata pelajaran dan pembelajaran yang lain.

Daftar Rujukan

- Ahmad, Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip Teknik dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2012 . *Penelitian Pendidikan - Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.Astrawan. 2013. *Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 3 Tonggolibibi*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 2013 (3) (4) : 227-234 (ISSN 2354-614 X) Universitas Tadulako.
- Danarjati, Dwi Prasetia dan Ari Ratna Ekawati. 2014. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi belajar dan Kompetensi guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Fathurrohman, M. 2015 . *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Isjoni.2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jauhar Muhammad.2011 .*Implementasi paikem dari Behavioristik sampai konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: unesa university press.
- Purwandari. 2008. Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Tuna Rungu Melalui Teka-Teki Silang. *Jurnal Pendidikanluar Biasa*, 5(1).
- Rusman.2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana membelajarkan IPA di sekolah dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.

- Shoimin, Aris. 2014. *Model pembelajaran inovativ*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 model-model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mel, Silberman. 2013. *Active learning: 101 strategi untuk mengajar secara aktif*. Jakarta: Indeks
- Sudjana. M. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, S. 2007. Model pembelajaran IPA sekolah dasar dan penerapannya dalam KTSP. Semarang: Tiara Wacana
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif learning: Teori dan aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran IPA sekolah dasar dan penerapannya dalam KTSP*. Semarang: Tiara Wacana.
- Suswanto. 2013. *Hakikat Pembelajaran Sains*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwarno, Wiji. 2010. *Pengetahuan Dasar Keperpustakaan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H.B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah dan Satria Koni. 2012. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: BumiAksara
- Usman, Moh. Uzer. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.