

Belajar Matematika Lebih Asyik: Penerapan Game Edukasi Candy Ladders Pada Materi Perkalian Bilangan Desimal

Nabila Putri Lestari

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Surel: nabilalestari543@gmail.com

Abstract: *This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of class V students at SDN Mulyorejo 2, Malang City. The low mathematics learning outcomes of students are due to the delivery of material that still uses less interesting learning media. This research aims to improve learning outcomes on multiplication of decimal numbers using the Candy Ladders learning media. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. The subjects of this research were class V students at SDN Mulyorejo 2 Malang with a total of 28 students. The data collection technique in this research uses tests and the data analysis technique uses data analysis tests. The results of this research were successful with an increase in learning outcomes in multiplication of decimal numbers by 43%. This can be shown by the increase in the average percentage of completeness of students' learning outcomes each cycle, namely in cycle I it was 46%, increasing to 89% in cycle II. It can be concluded that using the Candy Ladders learning media can help students improve learning outcomes in the mathematics subject Multiplication of Decimal Numbers.*

KeyWords: *Candy Ladders; Multiplication of Decimal Numbers Materials; Learning Outcomes.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Mulyorejo 2 Kota Malang. Rendahnya hasil belajar matematika siswa tersebut dikarenakan penyampaian materi yang masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkalian bilangan desimal dengan menggunakan media pembelajaran Candy Ladders. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mulyorejo 2 Malang yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan teknik analisis data menggunakan tes analisis data. Hasil penelitian ini berhasil dengan adanya peningkatan hasil belajar pada materi perkalian bilangan desimal sebesar 43%. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata presentase ketuntasan hasil belajar siswa setiap siklusnya yaitu pada siklus I sebesar 46% meningkat menjadi 89% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Candy Ladders dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian bilangan desimal.

Kata kunci: *Candy Ladders; Materi Perkalian Bilangan Desimal; Hasil belajar.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian penting untuk generasi masa depan yang kompeten dan berkualitas. Pendidikan adalah suatu proses penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi setiap individu (Dian Juniarti, dkk, 2018). Menurut Nawafilah (2020) pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh perorangan maupun kelompok untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman lebih luas, sekaligus membantu individu mengembangkan berbagai keterampilan dan sikap yang diperlukan dalam persiapan menghadapi masa depan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sesuai

dengan pernyataan Kurniadi (2021) penting bagi guru untuk mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang peserta didik anggap menyenangkan, sambil tetap memberi perhatian pada esensi materi yang harus dipahami. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk membantu siswa mencapai kedewasaan dan tujuan hidup mereka sehingga mereka dapat menangani tugas-tugas hidup dengan mandiri. Melalui pendidikan, manusia memperoleh informasi yang berguna untuk kelangsungan hidup di masa depan (Rangkuti & Sukmawarti, 2022).

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan. Mata pelajaran matematika dapat mengajarkan peserta didik untuk mampu berpikir secara kritis, analisis, logis, dan sistematis, serta mampu menyelesaikan suatu masalah (Sukriadi & 2 Kurniawan, 2019). Matematika merupakan ilmu untuk meningkatkan proses berpikir serta memahami sebab dan akibat dari suatu pelajaran (Fitriani & Nurfauziah, 2020). Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan dan ruang. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika Hal ini sejalan dengan pendapat (Noer, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang diutamakan dan diprioritaskan di Sekolah Dasar karena pembelajaran ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik.

Salah satu materi yang sulit dipahami yaitu perkalian bilangan decimal. dikenal sebagai basis sepuluh karena desimal memiliki angka sepuluh sebagai dasarnya. Kata desimal digunakan untuk merujuk ke sejumlah sepuluh bilangan dasar yang ditulis dengan titik decimal (Purnomo, 2015). Bilangan desimal adalah bilangan yang memiliki tanda desimal (koma). Bilangan desimal mempunyai dua bagian yaitu bilangan bulat di sebelah kiri desimal sedangkan pecahannya di sebelah kanan decimal (Maimuna. Dkk, 2018).

Mayoritas peserta didik memiliki pemikiran bahwa pembelajaran Matematika pembelajaran yang rumit. Hal tersebut dikarenakan mereka mengalami kesulitan saat berusaha menyelesaikan soal Matematika. Selain itu, peserta didik juga berasumsi bahwa mata pelajaran Matematika sebagai salah satu bidang yang kompleks untuk dipelajari. Hal ini nampak ketika peserta didik tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran, cenderung kurang bersemangat, dan kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru di rumah. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran

Segala benda yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menarik minat siswa pada pembelajaran disebut media pembelajaran (Widyanto, 2017). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali (Suwoto & Utami, 2014). Tanpa media pembelajaran siswa akan cepat bosan dan akan dan kesulitan memahami materi yang dibahas. Media pembelajaran dapat digunakan dari sesuatu yang dekat dengan lingkungan anak-anak yang dapat dikaitkan dengan kebutuhan di dalam keseharian peserta didik yang dapat mendorong minat peserta didik dalam mempelajari materi yang hendak diajarkan (Harianja & Sapri, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Candy Ladders*. *Candy Ladders* adalah salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, terutama untuk materi-materi yang dianggap sulit atau membosankan. Konsepnya sederhana namun efektif, pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan memanjang tangga, di mana setiap anak tangga mewakili suatu konsep atau soal yang harus dijawab dengan benar untuk bisa naik ke tingkat selanjutnya. *Candy Ladders* terinspirasi dari permainan ular tangga. Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan yang digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Alamsyah & Andi, 2015).

Media pembelajaran *Candy Ladders* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari permainan *Candy Ladders* (Sri Rahayu, 2013) adalah :

- a) *Candy Ladders* dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar.
- b) Menumbuhkan motivasi belajar.
- c) Dapat merangsang peserta didik dalam memecahkan masalah sederhana.
- d) Bersifat fleksibel karena dapat menyesuaikan materi yang akan diajarkan.
- e) Mengembangkan komunikasi dan interaksi dengan peserta didik yang lainnya.
- f) Meningkatkan perkembangan motoric peserta didik.

Selain kelebihan dari media pembelajaran *Candy Ladders* memiliki kekurangan dari yaitu:

- a. Permainan membutuhkan tempat yang luas agar peserta didik lebih leluasa saat melakukan permainan ini.
- b. Jam pembelajaran yang tersedia tidak cukup.

Memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan konkret dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan sebuah ukuran yang digunakan pendidik dalam mencapai tujuan pendidik dan hal tersebut terjadi apabila peserta sudah memahami pelajaran dan diiringi adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik lagi (Bahnan, 2019). Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai yang diketahui setelah dilakukan pengukuran dengan tes (Agoes Dariyo, 2014).

Penerapan media pembelajaran *Candy Ladders* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu antara lain penelitian Winda Lidia Lumbantobing, Silvester, dan Bella Ghia Dimmera tahun 2022 dengan judul "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan". Hasil penelitian tersebut, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media permainan ular tangga. Hal tersebut dapat terlihat dari peningkatan persentase minat belajar peserta didik sebelum dilakukan penerapan media permainan ular tangga mencapai 61,4 persen yang berarti dalam kategori baik menjadi 87 persen yang berarti berkategori sangat baik setelah menerima penerapan media permainan ular tangga. Hasil belajar juga terjadi peningkatan dengan rata-rata hasil kognitif sebesar 49,9 menjadi 78,5 dengan N-Gain sebesar 0,6 yang berkategori pada medium/ sedang. Oleh karena itu, dengan adanya penerapan media permainan ular tangga dalam pelaksanaan kegiatan

belajar mengajar di sekolah dasar terutama di wilayah perbatasan, menjadi salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan yang berada di daerah perbatasan Kalimantan Barat - Malaysia yang terlihat adanya rasa senang, ingin tahu dan bergairah dalam menjalani proses belajar. Peserta didik merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik semakin memiliki pemahaman mendalam terkait materi pembelajaran. Adanya gairah peserta didik dalam menyelesaikan dan menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan dengan tepat dalam permainan ular tangga sehingga terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik

Penelitian selanjutnya dari Kristina Djo tahun 2021 dengan judul “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V”. Hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari persentase observasi minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup aktif dan sangat aktif, yaitu 51 persen pada siklus I menjadi 90 persen pada siklus II dan presentase angket minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup berminat dan sangat berminat, yaitu 60 persen pada siklus I menjadi 85 persen pada siklus II. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari persentase ketuntasan klasikal yaitu 54 persen pada siklus I menjadi 100 persen pada siklus II.

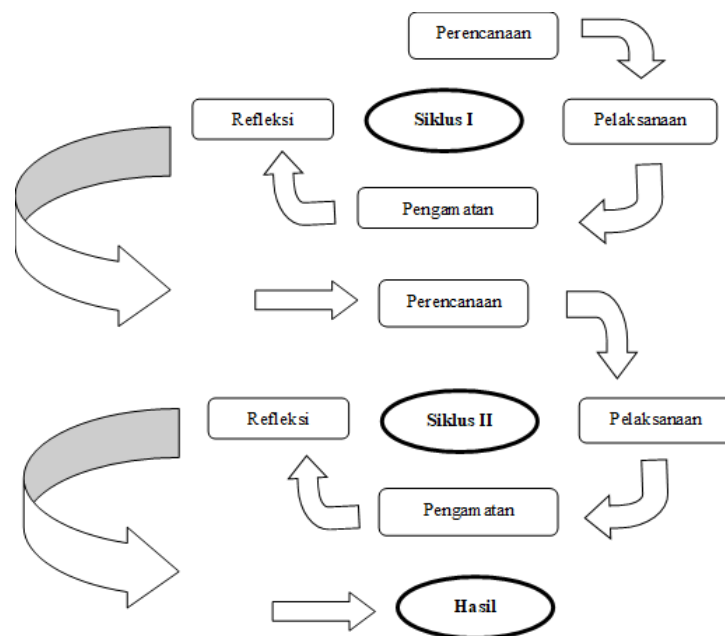
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas V SDN Mulyorejo 2 Kota Malang, didapatkan informasi bahwa peserta didik belum mencapai ketuntasan minimal dalam menyelesaikan masalah matematika khususnya pada materi perkalian bilangan decimal. Berdasarkan daftar nilai yang diperoleh dari hasil wawancara bahwa nilai yang diperoleh peserta didik pada materi perkalian bilangan decimal masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 70 seperti nilai terendah yaitu 40. Hal tersebut belum mencapai ketuntasan keberhasilan dalam pembelajaran matematika perkalian bilangan decimal. Penyebab ketidaktuntasan tersebut karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kurang menarik. Sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami konsep perkalian bilangan decimal yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kesalahan dalam melakukan perhitungan sehingga mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif pada materi perkalian bilangan decimal melalui penerapan media pembelajaran *Candy Ladders* pada peserta didik kelas V di SDN Mulyorejo 2 Kota Malang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif pada materi perkalian bilangan decimal dengan penerapan media pembelajaran *Candy Ladders* pada peserta didik kelas V SDN Mulyorejo 2 Kota Malang. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat menjadi informasi ilmiah dan menambah pengetahuan dalam bidang penelitian yang relevan mengenai hasil belajar kognitif melalui penerapan media pembelajaran *Candy Ladders*.

Metode

Penelitian tindakan kelas merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran hingga mencapai hasil yang diinginkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif melalui penerapan media pembelajaran *Candy Ladders* pada materi perkalian bilangan desimal peserta didik kelas SDN Mulyorejo 2 Kota Malang. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas).

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada kerangka konseptual dari Kemmis dan Mc Taggart. Menurut model yang diajukan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian tindakan kelas mengikuti pola spiral. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2016) bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Alur PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Mulyorejo 2 Kota Malang tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 peserta didik dengan rincian 13 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik Perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, dan dokumentasi. Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan terkait hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran matematika. Peserta didik kelas V SDN Mulyorejo 2 Kota Malang dikatakan tuntas jika telah memenuhi KKM dengan batas minimal nilai 70.

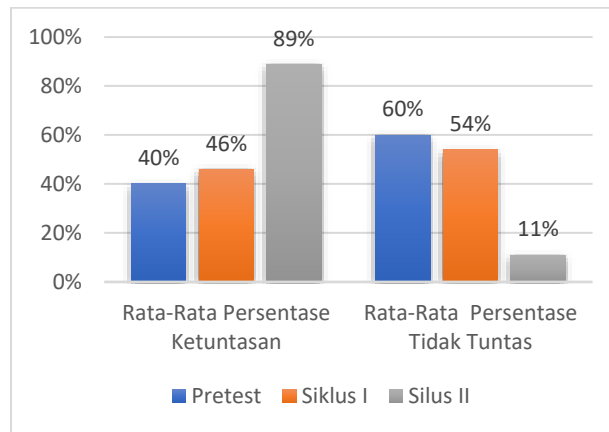
Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *Candy Ladders* dalam pembelajaran. Siklus I dilaksanakan

pada tanggal 29 Juli 2024, dan Siklus II pada tanggal 05 Agustus 2024. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN Mulyorejo 2 pada pelajaran Matematika dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *Candy Ladders*. Penerapan media pembelajaran *Candy Ladders* sudah berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif dari siklus I ke siklus II. Adapun perolehan hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perolehan Nilai Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Siklus I	Siklus II	Tingkat Pencapaian
1	AFTA	75	75	100	Tuntas
2	NC	30	55	75	Tuntas
3	CRP	75	80	100	Tuntas
4	CMA	40	40	60	Tidak Tuntas
5	RAN	75	80	95	Tuntas
6	DWE	70	60	90	Tuntas
7	MB	70	55	60	Tidak Tuntas
8	ARP	60	95	100	Tuntas
9	AAC	70	60	75	Tuntas
10	MCT	20	60	70	Tuntas
11	AMZ	70	75	100	Tuntas
12	SRSKH	60	60	70	Tuntas
13	AHH	40	75	80	Tuntas
14	FB	30	100	100	Tuntas
15	RAP	30	60	80	Tuntas
16	DDD	70	60	75	Tuntas
17	CEK	10	80	100	Tuntas
18	NBA	20	50	80	Tuntas
19	NABTD	50	80	100	Tuntas
20	DAW	70	75	80	Tuntas
21	AAP	50	30	80	Tuntas
22	AF	20	70	80	Tuntas
23	MW	40	80	100	Tuntas
24	TAV	40	60	80	Tuntas
25	IWC	50	60	65	Tidak Tuntas
26	GAS	70	75	95	Tuntas
27	AFB	75	60	80	Tuntas
28	DT	60	55	100	Tuntas



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Dari diagram diatas, menunjukkan bahwa peningkatan ketuntasan belajar terlihat dari persentase setiap siklusnya. Dari siklus I ketuntasan belajar 46%, dan pada siklus II ketuntasan belajar 89%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media konkret yaitu media pembelajaran *Candy Ladders* termasuk salah satu media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada peserta didik kelas V SDN Mulyorejo 2 Kota Malang mata Pelajaran Matematika materi Perkalian Bilangan Desimal. Selain itu, menurut Syafitri, dkk (2019) bahwa permainan *Candy Ladders* salah satu media pembelajaran konkret yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan tidak hanya itu media *Candy Ladders* dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan hidup sehingga peserta didik antusias mengikuti pembelajaran.

a. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan pada siklus I dimulai dengan analisis menyeluruh terhadap permasalahan yang sudah diidentifikasi. Hal ini penting dilakukan untuk memahami penyebab masalah dan menentukan Solusi perbaikan yang tepat dan sesuai. Selanjutnya, melakukan analisis terhadap capaian pembelajaran yang telah di capai dan materi yang akan diajarkan dalam siklus tersebut. Kemudian melakukan konsultasi dengan guru pamong dan dosen pembimbing lapangan untuk mendapatkan masukan atau saran dari modul ajar yang sudah dibuat. Setelah itu, rencana pembelajaran disusun dalam bentuk modul ajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menerapkan media pembelajaran *Candy Ladders* sebagai Tindakan yang akan diterapkan dalam penelitian Tindakan kelas (PTK). Kemudian menyiapkan lembar observasi pembelajaran yang akan digunakan untuk mengobservasi proses pembelajaran yang diisi oleh observer. Selain itu, menyiapkan instrument hasil belajar peserta didik berupa posttest tentang materi yang sudah diajarkan. Langkah-langkah ini diharapkan dapat membantu melaksanakan rencana Siklus I secara efektif.

2) Pelaksanaan

1. Pertemuan 1

Proses pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 29 Juli 2024 dengan materi yang diajarkan pada siklus I adalah Perkalian Bilangan Desimal dengan Bilangan Bulat dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut: Peserta didik dapat menjelaskan konsep perkalian bilangan decimal, peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan decimal dengan bilangan bulat, serta peserta didik dapat menunjukkan hasil perkalian bilangan decimal dengan bilangan bulat.

Kegiatan inti dilakukan sesuai sintaks *Discovery Learning* dimulai dengan Sintak 1 pemberian ransangan (*Stimulation*). Untuk menarik perhatian dan memotivasi peserta didik, pendidik memberikan pertanyaan “Apakah kalian pernah diminta untuk ke warung membeli gula?”. Pada sintak 2 pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pendidik kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi dari gambar yang ditampilkan oleh guru. Kemudian pendidik bertanya “Apa yang dilakukan anak tersebut?” “Berapa Panjang pita yang dibutuhkan anak tersebut?”. Pada sintak 3 pengumpulan data (*data collection*), pendidik menjelaskan materi perkalian bilangan decimal dibantu dengan video pembelajaran terkait materi perkalian bilangan decimal dengan bilangan bulat. Pada sintak ke 4 pengolahan data (*data processing*), peserta didik dibagi menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok menyelesaikan soal yang ada pada *Candy Ladders*, kemudian peserta didik mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh pendidik. Pada sintak 5 pembuktian (*Verivication*), peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang telah dtuliskan pada LKPD dan pendidik memverifikasi hasil presentasi peserta didik.

2. Pertemuan 2

Proses pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Agustus 2024 dengan melanjutkan materi pada pertemuan sebelumnya. Materi pada pertemuan ini adalah perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal, dengan tujuan pembelajaran: Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal, peserta didik dapat menganalisis soal cerita perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal, serta peserta didik dapat menunjukkan hasil perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal.

Pada pertemuan ini, alur pembelajaran sama dengan pertemuan sebelumnya. Di tahap inti, pendidik memberikan pertanyaan “Apakah kalian pernah membeli buah, buah apa yang sering kalian beli?” sebagai stimulus pada sintak 1. Selanjutnya, dalam tahap identifikasi masalah pendidik menampilkan gambar seseorang sedang mengecat tembok, kemudian pendidik mengajukan pertanyaan “Berapa banyak cat yang dibutuhkan untuk mengecat dinding yang berukuran 3,5 m?”. kemudian pada sintak 3 pengumpulan data pendidik menjelaskan cara menghitung perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal dengan bantuan video pembelajaran. Keseluruhan kegiatan

pembelajaran dilakukan seperti yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya, namun perbedaannya adalah pada bagian LKPD untuk pertemuan 2 ini peserta didik Latihan mengerjakan perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal.

3) Observasi

Selama proses pembelajaran observer mengamati pelaksanaan proses pembelajaran dari awal hingga akhir dengan mengisi lembar observasi. Setelah proses pembelajaran pendidik membagikan lembar posttest berupa soal pilihan ganda 20 nomor kepada peserta didik untuk pelaksanaan pembelajaran di siklus I. berdasarkan tabel 1, didapatkan ketuntasan sebesar 46% pada siklus I.

4) Refleksi

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, yaitu 1) Ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pembelajaran, 2) Beberapa peserta didik mengalami kebingungan dalam menghitung perkalian bilangan decimal. 3) Beberapa peserta didik masih mengalami kebingungan saat menggunakan media pembelajaran *Candy Ladders*. Namun, dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan terdapat kelebihan yaitu peserta didik sudah mampu memahami konsep perkalian bilangan decimal dan peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan dan bermain *Candy Ladders*. Berdasarkan hasil analisis belajar peserta didik memiliki persentase 46% .

b. Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya dengan beberapa perubahan. Pertama, pengelompokkan peserta didik yang diubah untuk menyesuaikan jumlah anggota dikarenakan ada peserta didik yang tidak hadir. Kedua, penggunaan media pembelajaran *Candy Ladders* yang menggunakan dadu untuk menentukan nomor soal yang ada pada *Candy Ladders*. Tujuan utama pada siklus ini untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan pemahaman materi perkalian bilangan decimal.

1) Perencanaan

Perencanaan siklus II berlangsung dalam beberapa tahap, yaitu meninjau hasil pembelajaran yang dicapai pada siklus sebelumnya dengan tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan yang akan diterapkan pada proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Selanjutnya, menyiapkan modul pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil yang diidentifikasi selama proses penelitian. Media pembelajaran yang digunakan dalam siklus ini kemudian dipersiapkan secara matang untuk menjamin pengumpulan data yang valid dan sesuai. Persiapan juga dilakukan dengan menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan untuk menunjang proses pengajaran agar pembelajaran berjalan lancar. Media pembelajaran *Candy Ladders* telah ditingkatkan untuk mendukung proses pembelajaran lebih efektif. Dengan demikian, rencana siklus II telah disusun secara komprehensif untuk menjamin pelaksanaan yang benar dan hasil yang optimal dalam penelitian tindakan kelas (PTK).

2) Pelaksanaan

1. Pertemuan 1

Proses pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 5 Agustus 2024 dengan materi yang diajarkan pada siklus I adalah Perkalian Bilangan Desimal dengan Bilangan Bulat dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut: Peserta didik dapat menjelaskan konsep perkalian bilangan decimal, peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan decimal dengan bilangan bulat, serta peserta didik dapat menunjukkan hasil perkalian bilangan decimal dengan bilangan bulat.

Kegiatan inti dilakukan sesuai sintaks *Discovery Learning* dimulai dengan Sintak 1 pemberian ransangan (*Stimulation*). Untuk menarik perhatian dan memotivasi peserta didik, pendidik memberikan pertanyaan “Apakah kalian pernah diminta untuk ke warung membeli gula?”. Pada sintak 2 pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pendidik kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi dari gambar yang ditampilkan oleh guru. Kemudian pendidik bertanya “Apa yang dilakukan anak tersebut?” “Berapa Panjang pita yang dibutuhkan anak tersebut?”. Pada sintak 3 pengumpulan data (*data collection*), pendidik menjelaskan materi perkalian bilangan decimal dibantu dengan video pembelajaran terkait materi perkalian bilangan decimal dengan bilangan bulat. Pada sintak ke 4 pengolahan data (*data processing*), peserta didik dibagi menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok menyelesaikan soal yang ada pada *Candy Ladders*, kemudian peserta didik mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh pendidik. Pada sintak 5 pembuktian (*Verivication*), peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang telah dtuliskan pada LKPD dan pendidik memverifikasi hasil presentasi peserta didik.

2. Pertemuan 2

Proses pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Agustus 2024 dengan melanjutkan materi pada pertemuan sebelumnya. Materi pada pertemuan ini adalah perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal, dengan tujuan pembelajaran: Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal, peserta didik dapat menganalisis soal cerita perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal, serta peserta didik dapat menunjukkan hasil perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal.

Pada pertemuan ini, alur pembelajaran sama dengan pertemuan sebelumnya. Di tahap inti, pendidik memberikan pertanyaan “Apakah kalian pernah membeli buah, buah apa yang sering kalian beli?” sebagai stimulus pada sintak 1. Selanjutnya, dalam tahap identifikasi masalah pendidik menampilkan gambar seseorang sedang mengecat tembok, kemudian pendidik mengajukan pertanyaan “Berapa banyak cat yang dibutuhkan untuk mengecat dinding yang berukuran 3,5 m?”. kemudian pada sintak 3 pengumpulan data pendidik menjelaskan cara menghitung perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal dengan bantuan video pembelajaran. Keseluruhan kegiatan

pembelajaran dilakukan seperti yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya, namun perbedaannya adalah pada bagian LKPD untuk pertemuan 2 ini peserta didik Latihan mengerjakan perkalian bilangan decimal dengan bilangan decimal.

3) Observasi

Selama proses pembelajaran observer mengamati pelaksanaan proses pembelajaran dari awal hingga akhir dengan mengisi lembar observasi. Setelah proses pembelajaran pendidik membagikan lembar posttest berupa soal pilihan ganda 20 nomor kepada peserta didik untuk pelaksanaan pembelajaran di siklus I. Berdasarkan tabel 1, didapatkan ketuntasan sebesar 89% pada siklus I.

4) Refleksi

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat kekurangan yang perlu diperhatikan, Ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pembelajaran, Namun, dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan terdapat kelebihan yaitu peserta didik sudah mampu memahami konsep perkalian bilangan decimal dan peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan dan bermain *Candy Ladders*. Berdasarkan hasil analisis belajar peserta didik memiliki persentase 89%.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Candy Ladders* dalam pembelajaran matematika telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Mulyorejo 2 Kota Malang. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar perkalian bilangan decimal meningkat sebesar 43%. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan pada setiap siklus yaitu siklus I sebesar 46% meningkat menjadi 89% pada siklus II. Berdasarkan uraian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik tergolong sangat baik dan penerapan media pembelajaran *Candy Ladders* berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada Pelajaran Matematika materi Perkalian Bilangan Desimal di kelas V SDN Mulyorejo 2 Kota Malang.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bahnan, R. (2019). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Kompetensi Dasar Menirukan Pembacaan Pantun Anak Di Kelas IV SD Negeri 26 Sungailiat. *Cenekiawan*. Vol. 1 No. 1, Hal. 13-19.
- Dariyo, Agoes. (2013). *Dasar-Dasar Pendagogi Modern*. Jakarta: PT Indeks.
- Dian Juniarti, N. & Tanggu Renda, N. (2018). Penerapan Model Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol 2 No.3, Hal. 248-258.
- Djo, Kristina. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 6 No. 1, Hal.32-38.
- Fitriani, N., & Nurfauziah, P. (2020). Meningkatkan Kemampuan Advanced Mathematical Thinking dengan Menggunakan Model Pembelajaran Matematika Knisley pada Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. Vol. 3 No.1, Hal. 69-79.

- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6 No.1, Hal. 1324-1330.
- Kurniadi, G. (2021). Penggunaan Media Permainan Edukatif “Ular Tangga Matematika” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sd. *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains*, Vol. 2, No. 1, Juni 2021, Hal. 31-36.
- Lumbantobing, Winda Lidia, dkk. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26 (2), Hal. 666-672.
- Maimuna, dkk. (2018). Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Desimal Konteks Pengukuran Berat Berdasarkan Pendekatan PMRI. *Sriwijaya: Jurnal Review Pembelajaran Matematika*. Vol 3 No.1, Hal 1-17
- Nawafilah, N.Q.dkk (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3 No. 01, Hal. 37-46.
- Noer, S.H. (2017). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Matematika.
- Purnomo. (2015). *Pembelajaran Matematika Untuk PGSD*. Jakarta: Erlangga.
- Rahayu, S. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rangkuti, C. J.S., & Sukmawati. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 2 No. 2, Hal.565-567.
- Said, Alamsyah & Budimanjaya, Andi. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Gropup.
- Sukriadi, & Kurniawan. (2019). Profil Penalaran Siswa SMP dalam Pemecahan Masalah Matematika TIMSS Ditinjau dari Perbedaan Gender. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. Vol. 4 No. 1, Hal. 36–41.
- Sukmawati, F. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Suwoto, & Utami, A. J. (2014). *Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran*. Banjarnegara: PT. Gramedia.
- Widianto, P. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanelgraf Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol. 3 No 2, Hal. 118-129.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*. Vol. 3 No.2, Hal 132-138.