

## Penerapan Media UTAMA “Ular Tangga Matematika” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar

Anggraeni Febriana<sup>1</sup>, Siti Halimatus Sa’diyah<sup>2</sup>, Dwi Ma’rifatika<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

[anggrafeb27@gmail.com](mailto:anggrafeb27@gmail.com)<sup>1</sup>, [halimatus@unikama.ac.id](mailto:halimatus@unikama.ac.id)<sup>2</sup>, [dwisananrejo@gmail.com](mailto:dwisananrejo@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract:** This ponder points to decide the application of the most media of numerical snakes and steps in making strides arithmetic learning results in Lesson IV understudies. The investigate utilized is Classroom Activity (PTK) investigate which points to progress arithmetic learning results. The subject of this consider is Course IV understudies at SDN Gadang 2 Malang City with a add up to of 19 understudies. The information examination utilized in this inquire about is quantitative and subjective by carrying out methods such as tests, documentation, and perceptions. This inquire about was carried out in 3 stages, to be specific Pre-Cycle (58%), Cycle 1 (74%) and Cycle 2 (85%) with an increment in learning rate comes about. Thus, the application of the most media of the scientific stepping stool wind to progress the learning of arithmetic in review IV at SDN Gadang 2 Malang City appears a great thought. There's a critical increment in learning results so that this think about is considered to have accomplished great comes about.

**Key Words:** Math; Games; Reflections; Snakes and Ladders

**Abstrak:** Riset berikut tujuannya guna memahami penerapan media utama ular tangga matematika dalam mengoptimalkan hasil belajar matematika pada peserta didik Kelas IV. Riset yang dipakai ialah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang tujuannya guna mengoptimalkan hasil belajar matematika. Subyek riset berikut ialah siswa Kelas IV di SDN Gadang 2 Kota Malang dengan jumlah 19 siswa. Analisis data yang dipakai pada riset berikut ialah kualitatif dan kuantitatif dengan melaksanakan teknis seperti tes, dokumentasi, dan observasi. Penelitian ini dilakukan dalam 3 Tahapan yakni Pra Siklus (58%), Siklus 1 (74%) dan Siklus 2 (85%) dengan meningkatnya hasil persentase belajar. Dengan demikian penerapan media utama ular tangga matematika guna mengoptimalkan hasil belajar matematika kelas IV di SDN Gadang 2 Kota Malang meunjukkan hasil yang baik. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan sehingga penelitian ini dianggap mencapai hasil dengan baik.

**Kata kunci:** Matematika; Permainan; Refleksi; Ular Tangga

### Pendahuluan

Pada sektor pendidikan, matematika dinilai sulit. Banyak siswa yang takut pada matematika dikarenakan memakai konsep-konsep abstrak dan ilmu pengetahuan yang paten. Bahkan, alasan siswa takut terhadap mata pelajaran matematika berikut ialah dikarenakan metode pembelajaran yang diberikan guru terkesan membosankan dan kurang menarik. Guru harus mengingat hal ini ketika mengajarkan pelajaran yang berhubungan dengan matematika. Media pembelajaran harus dipakai dengan tepat dan benar guna memenuhi kebutuhan belajar matematika setiap siswa (Arsyad. 2013).

Hal ini menjadikan media pembelajaran sebagai satu diantara aspek yang bisa menunjang para peserta didik guna belajar mata pelajaran matematika dengan senang tanpa

merasakan kecemasan dan takut dalam menyelesaikan setiap persoalan yang terdapat di dalam mata pelajaran matematika. Salah satu contoh menggunakan media pembelajaran adalah dengan melakukan pembelajaran dengan metode bermain. Dalam hal ini dengan mengkaitkan permainan dengan belajar mata pelajaran matematika, maka akan lebih mudah membantu para peserta didik untuk meminati matematika tersebut. Berbicara mengenai pembelajaran dengan media permainan, dapat dilakukan dengan menggunakan salah satu permainan yang digemari oleh peserta didik seperti ular tangga. Dalam permainan ini dapat banyak hal yang dipelajari oleh para peserta didik yakni dengan penurunan atau kenaikan angka yang sesuai dengan alur ular tangga.

Dalam hal ini, maka guru akan dapat mencapai tujuan guna membantu mengoptimalkan hasil belajar para siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika. Dengan hal ini adanya media pembelajaran maka dapat membantu guru untuk memberikan fasilitas sesuai kebutuhan para siswa guna memahami dan minat dalam mata pelajaran matematika.

Bersumber hasil pengamatan yang sudah dijalankan penulis di Kelas IV SDN Gadang 2 Kota Malang. Disimpulkan bahwa dengan adanya pembelajaran dalam materi matematika yang telah menggunakan metode media pembelajaran seperti ular tangga telah mencapai kategori tuntas dengan persentase 70% dengan memperoleh nilai  $> 75$ . Sedangkan untuk kategori nilai yang belum tuntas dengan persentase 30% dengan memperoleh  $< 75$ . Kurangnya minat para siswa pada mata pelajaran matematika karena masih dianggap sulit dan mencemaskan. Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka diharapkan untuk para guru lebih memperhatikan para siswa yang kurang minat pada mata pelajaran matematika dengan memberikan fasilitas seperti media pembelajaran yang bertema permainan yang menyenangkan dan tidak membebankan para peserta didik.

## **Metode**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gadang 2 Kota Malang yang berlokasi di Jalan Gadang IX/18 Gadang Kecamatan Sukun Kota Malang, Jawa Timur. Untuk penelitian ini dilaksanakan dengan 3 Tahapan, yakni dilakukan Pra Siklus yang dilaksanakan pada Bulan Juli 2024, sedangkan untuk Siklus 1 dan Siklus 2 dilaksanakan di Bulan Agustus 2024. Subjek penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Gadang 2 Kota Malang. Desain riset berikut tersusun atas perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Pahleviannur et al., 2022). Analisis data yang dipakai pada riset berikut ialah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang dijalankan ialah dengan memakai tes, dokumentasi dan observasi. Dalam rangka untuk mengoptimalkan hasil belajar pada materi mata pelajaran matematika, riset berikut menggunakan teknik memberikan kategori tuntas dan tidak tuntas bagi para peserta didik.

Pada kondisi berikut, analisis data yang dijalankan apabila masih terdapat para peserta didik mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas, maka akan dilaksanakan tes di Siklus atau di tahap berikutnya untuk mrencapa kategori yang ditentukan. Instrumen penelitian ini termasuk dalam lembar tes hasil belajar yang berformat untuk melihat pencapaian keberhasilan dengan diadakannya tes dengan beberapa Siklus guna meningkatkan hasil

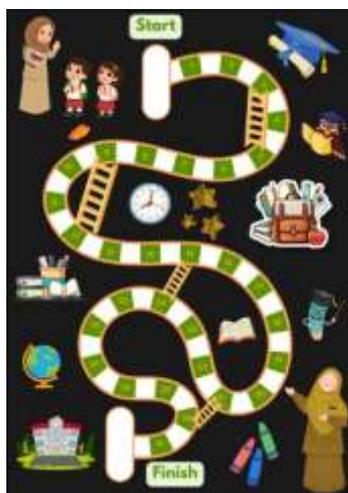
belajar peserta didik di SDN Gadang 2 Malang khususnya pada mata pelajaran matematika dengan ketentuan pencapaian ketuntasan dengan persentase 65%.

### Hasil dan Pembahasan

Riset berikut dilaksanakan dengan 3 tahapan, yakni Pra-Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2. Yang masing-masing tahapan dilakukan secara berurutan. Pada tahap Pra Siklus dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2024. Pada Siklus I dijalankan tanggal 1-2 Agustus 2024, sedangkan pada Siklus II dijalankan tanggal 8-9 Agustus 2024.

Pada penelitian ini dilaksanakan, penelitian ini menggunakan beberapa beberapa observasi dengan media pembelajaran dengan konsep permainan anak-anak yakni permainan ular tangga. Bertujuan guna menunjang meningkatkan hasil belajar para pelajar pada pembelajaran. Menurut Ibrahim & Syaodih (2003), Pembelajaran menurut hakikatnya ialah hubungan yang terjalin diantara pelajar, pengajar, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Peranan guru begitu krusial dalam membangun hubungan seluruh aspek pembelajaran. Guru harus profesional dan tidak merasa superior atau inferior saat mengajar (Murati, 2015). Ketika pelajar menikmati tahapan pembelajaran sebagai suatu tahapan yang menyenangkan, maka akan timbul motivasi dan kesadaran dalam diri siswa serta memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif pada tahapan belajar mengajar (Rusnilawarni, 2020).

Guru mempunyai tanggung jawab dan tugas guna dan mengatur tahapan pembelajaran serta menciptakan kondisi yang kondusif dan nyaman (Sanjaya, 2019). Metode pembelajaran ialah suatu rangkaian aktivitas yang dipilih sebagai instrumen pembentuk guna menunjang pelajar mewujudkan tujuannya berdasarkan proses belajar yang diinginkan (Wena, 2009). Dalam hal ini, sebagai bentuk guru bisa membentuk situasi yang nyaman, kondusif serta menyenangkan untuk siswa dalam menjalani pembelajaran maka dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas dengan metode permainan ular tangga dalam mata pelajaran yang selama ini dirasa sulit dan menyebabkan kecemasan bagi para peserta didik. Permainan anak-anak bertema ular tangga ini dapat diimplementasikan dalam mata pelajaran matematika. Bisa dilihat contoh gambar permainan ular tangga yang diterapkan pada mata pelajaran matematika, sebagai berikut.

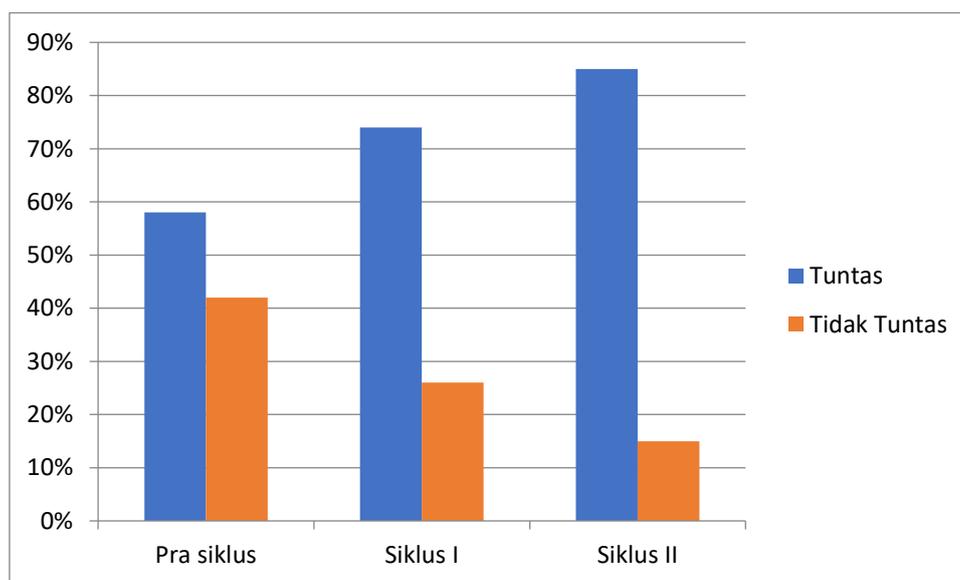


**Gambar 1. Permainan Ular Tangga Pada Matematika**

Pemakaian permainan sebagai metode pembelajaran harus memungkinkan terjadinya tahapan belajar mengajar yang menyenangkan. Lewat aktivitas bermain, termasuk pendidikan, pikiran anak dirangsang dan berkembang secara emosional, fisik dan sosial (Mulyati, 2019). Berdasarkan Mayke (2019), belajar melalui bermain memberi kesempatan kepada anak guna bereksplorasi, mengulang, memanipulasi, berlatih, menemukan diri, serta memperoleh segudang konsep dan pemahaman yang berbeda, dan di sinilah tahapan belajar berlangsung.

Pada tahapan belajar mengajar, guru bukan cuma menyampaikan pengetahuan, namun juga membimbing pelajar menemukan konsep-konsep pengetahuan melalui pengalamannya sendiri dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan dan inspiratif. Misalnya pembelajaran dengan media ular tangga bisa mengoptimalkan motivasi belajar siswa dan secara tidak langsung mengoptimalkan pemahaman siswa pada isi materi yang diterangkan guru. Pada akhirnya, hal ini bisa berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa.

Di sini hasil belajar ialah capaian keterampilan kognitif, psikomotorik dan emosional tertentu sesudah mengikuti aktivitas pembelajaran (Nisa, dkk. 2020). Permainan ular tangga pada riset berikut didesain guna mendorong pembelajaran siswa, secara tidak sadar melatih mereka berpikir dan berhipotesis lewat aktivitas bermain. Pada kondisi berikut, bisa dicermati hasil yang dilakukan oleh para peserta didik berdasarkan dengan diagram yang ada di bawah ini:



**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa SDN Gadang 2 Malang**

Dapat diperhatikan dalam penelitian ini, pada Pra Siklus peserta didik Kelas IV di SDN Gadang 2 Malang, yang dapat dikatakan sesuai dengan pencapaian standart ketuntasan hanya memperoleh persentase sebesar 58% saja, dan sisanya memperoleh persentase sebesar 42% yang masih dinyatakan belum mencapai standart ketuntasan.

Kemudian pada Siklus I, dilakukan tes kembali kepada peserta didik Kelas IV di SDN Gadang 2 dan diperoleh hasil belajar peserta didik mulai menunjukkan hasil belajar yang meningkat jika dibandingkan dengan hasil Pra Siklus dengan diperoleh persentase 74% mencapai kategori standart nilai ketuntasan dan persentase 26% untuk yang mencapai

kategori standart nilai belum tuntas. Berdasarkan perolehan ini maka penelitian ini belum mencapai standart ketuntasan. Oleh karena itu, dilaksanakan observasi di Siklus berikutnya digunakan dengan menerapkan media utama permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika, agar dapat mencapai standart nilai dengan kategori Ketuntasan.

Pada Siklus ke-II, para peserta didik dengan menerapkan media UTAMA seperti permainan ular tangga pada konsep mata pelajaran matematika. Dan dapat diperhatikan bahwa untuk nilai para peserta didik Kelas IV di SDN Gadang 2 Malang mengalami peningkatan yang dapat dikatakan signifikan. Dengan memperoleh persentase sebesar 85% mendapatkan kategori pencapaian standart ketuntasan, dan untuk kategori belum tuntas di dapatkan persentase sebesar 15%. Dalam hal ini, dapat dilihat bahwa pada Pra Siklus dan Siklus 1 kurangnya refleksi yang dilakukan terhadap peserta didik, dan pada Siklus ke II dapat dilihat dengan adanya peningkatan yang sangat signifikan dari hasil belajar peserta didik, maka dapat dikatakan bahwa dengan menerapkan konsep bermain pada mata pelajaran matematika dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman bagi para peserta didik.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan, banyak peserta didik yang kurang menyukai bahkan berminat terhadap mata pelajaran matematika dikarenakan kesulitan dan cemas setiap memecahkan persoalan yang ada di dalam matematika. Banyak juga peserta didik yang menganggap matematika tidak bisa dilakukan dengan adanya refleksi seperti media pembelajaran dengan menggunakan konsep permainan. Maka pada penelitian ini diterapkan media UTAMA berupa permainan yang berkonsep ular tangga dengan mengaitkan mata pelajaran matematika. Dengan adanya fasilitas belajar yang diterapkan oleh guru kepada siswa dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman dan kondusif seperti ini, serta tidak merasa bahwa mata pelajaran yang sedang dijalani tidak dirasakan sulit oleh peserta didik.

Penerapan media UTAMA permainan ular tangga dinilai efektif bisa membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, dikarenakan peserta didik merasakan suasana senang dalam mengerjakan matematika. Dalam hal ini juga dengan adanya pembelajaran dengan media belajar seperti menggunakan konsep permainan ular tangga maka dapat membantu memudahkan peserta didik dan guru dalam memfasilitasi kebutuhan setiap individu peserta didik. Oleh karena itu, dengan adanya metode seperti media pembelajaran permainan ular tangga ini yang di terapkan pada mata pelajaran matematika mampu membantu bagi para peserta didik Kelas IV di SDN Gadang 2 untuk memahami dan mulai meminati mata pelajaran matematika tanpa merasakan cemas dan takut bahkan mengalami kesulitan dalam setiap akan memecahkan persoalan yang ada di mata pelajaran matematika.

Penelitian ini juga melakukan beberapa tahapan Siklus pembelajaran yang juga dapat membantu untuk mengetahui kemampuan setiap individu peserta didik di SDN Gadang 2 Malang mengenai penerapan media UTAMA ular tangga pada materi matematika dan mengalami banyak peningkatan yang cukup signifikan.

## Daftar Pustaka

- Rafik Asril (2022). *Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika. e-ISSN: 2721-5539 Volume. 3 (1)
- Batubara, H. H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI*. Jurnal Madrasah Ibtadaiyah, 3(1), 12–27
- Istiqlal, M. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume, 2(1), 43–54
- Nugroho, A. A., & Purwati, H. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Dengan Pendekatan Scientific*. Jurnal Euclid, 2(1), 174–182.
- Hudojo, H. 1998. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta.
- Andriani, Rika Silviani, Lia Rista, Cut Yuniza Eviyanti, jurnal cendikia, jurnal pendidikan matematika, vol. Volume 05, No. 01, Maret 2021, pp. 501-509. Hal. 504. *Pentingnya Pendidikan Bagi Masa Depan*. Januari 23, 2020, dari Dinas Pendidikan Dasar Mojokerto. Website: <https://dispendik.mojokertokab.go.id/artikel-pentingnyapendidikan-bagi-masa-depan/>
- Mulyati, M. (2019). *Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pembelajaran*. Alim | Journal of Islamic Education, 1(2), 277–294.
- Murati, R. (2015). *The role of the teacher in the educational process*. TOJNED: The Online Journal of New Horizons in Education, 5(2), 75–78.
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). *Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Lectura: Jurnal Pendidikan, 11(2), 211–224. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4722>
- Prayinto. 2017. *Permainan Matematika Suatu Daya Tarik Bagi Peserta Didik*. Jurnal Matematika dan Pembelajaran Volume 5, 101-111
- Abdillah. 2013. *Penerapan Pembelajaran Induktif dengan Menggunakan Alat Peraga pada Sub Materi Pokok Sudut Pusat dan Sudut Keliling di Kelas VIII-A SMPN 9 Mojokerto*. Jurnal Matematika dan Pembelajarannya, 1(1):1-16.
- Ahmad, St. RahmahSami. 2016. *Pengaruh Math Phobia, Self-Efficacy, Adversity Quotient dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 3(2): 259-272.
- Anita, Ika Wahyu. 2014. *Pengaruh Kecemasan Matematika (Mathematics Anxiety) terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP*. Infinity, 3(1):125.
- Sappaile, Basolintang. (2012). *Menumbuhkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1):63-74.
- Kurniawati, Lailia. (2017). *Alternatif Solusi dalam Mengatasi Fobia pada Pembelajaran Matematika Melalui Bimbingan Khusus di SMPN 1 Papar Tahun 2016-2017*. Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri. 1-8.
- Novikasari, Ifada. (2013). *Perkembangan Pendidikan Matematika Tingkat SD di Indonesia, Malaysia, dan Jepang*. Delta-Pi, 2(2): 44-56
- Frengky. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar*. Jurnal Psikologi, 35(2):151-163.
- Risnawita. 2014. *Apakah Kecemasan Matematika Itu?*. Elementary, 2(1):87-104.
- Syarien, Syafrinal. (1991). *Adanya Gejala 'Matematika Phobia'*. Hasil Konferensi Nasional Matematika IV di Universitas Indonesia. Bandung: Harian Pikiran Rakyat tanggal 15 Juli 1991. <http://muhamasruri-burhan-unnes.blogspot.co.id/2014/01/kiat-kiat-mengatasi-phobia-dalam.html>, diunduh tanggal 28 November 2017