



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Adik Wahyu Rifliani

Program Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email : adikwahyur@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa dengan sampel yang terdiri dari 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan 19 siswa sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: Media ular tangga dan hasil belajar

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Purnawan, dkk., 2018). Apabila melalui proses pendidikan, akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Tenaga pendidik sebagai ujung tombak dalam melaksanakan proses pendidikan dalam proses pembelajaran. Keberlangsungan dan keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran tergantung pada kepiawaian seorang guru. Kesulitan-kesulitan guru mengajar pada kurikulum 2013 adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan terutama pada siswa sekolah dasar. Minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung kurang maksimal.

Dalam pemilihan penggunaan media pembelajaran haruslah sesuai dengan karakteristik siswa dan media pembelajaran penting digunakan saat proses pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan belajar

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Anggara Citra, dkk., 2017). Sedangkan Fungsi media pembelajaran menurut Suryani dan Leo (2012: 146) yaitu “(1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif), (2) bagian integral dari keseluruhan situasi belajar mengajar, (3) meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, (4) membangkitkan motivasi belajar peserta didik, (5) mempertinggi mutu belajar mengajar”.

Salah satu materi yang dapat menggunakan media pembelajaran adalah matematika. Subarinah (dalam Arif, 2021) matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya. Selama proses pembelajaran materi matematika banyak ditemukan siswa merasa bosan karena menurut mereka matematika sangat sulit sehingga siswa kurang berminat terhadap pelajaran yang disajikan oleh guru. Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut menggunakan media pembelajaran ular tangga yang dapat mendukung proses pembelajaran agar tidak membosankan dan monoton. Menurut Pramita dan Agustini (2016) “permainan bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai. Selain itu bermain juga dapat membantu siswa memahami konsep dan pengertian dengan mudah”. Menurut Afandi, (2015) “media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan jenis Quasi Experiment. Quasi Eksperimen atau eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Bentuk desain Bentuk desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Post-test Only Control Group Designs*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan populasi sampel non probability sampling dengan jenis sampel jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dengan jenis tes *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Untuk analisis data peneliti menggunakan bantuan SPSS ver. 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil analisis data. Untuk uji normalitas ditemukan hasil belajar kelas kontrol memiliki nilai sig $0,125 > 0,05$ sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai sig $0,200 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas ditemukan hasil nilai signifikansinya adalah $0,600$, karena nilai signifikannya lebih dari $0,05$ yakni $0,600 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan data tersebut homogen. Selanjutnya peneliti melakukan uji *Independent Sampel T-Test* diperoleh hasil nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga membawa efektivitas terhadap hasil belajar matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". Jurnal Inovasi Pembelajaran. Vol. 1. No. 1 (hlm. 77-89).
- Anggara, I Made Citra., dkk. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Berbantuan Peta Konsep Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV". Internasional Journal of Elementary Education. Vol.1. No. 4 (hlm.272-280).
- Muhammad Arif Hidayat, S. R. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Terhadap Pendampingan Belajar Matematika Anak di Desa Batu Malenggang Kabuapten Langkat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 60.
- Pramita, Amilia.,dkk. 2016. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa". Unesa Journal of Chemical Education. Vol. 5. No. 2 (hlm. 336-344).
- Purnawan, dkk. 2018. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V". Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. Vol.2. No. 2 (hlm. 180-190).
- Rakhmadhani, Nuzul., dkk. 2013. "Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tuournaments Berbantuan Media Teka-teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012". Jurnal Pendidikan Kimia. Vo. 2. No. 4 (hlm. 190-197).