

PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR METEMATIKA

Imam Baiquni

Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad

Kel. Jatimulya, Tambun Selatan, Bekasi, Jawa Barat

e-mail: imambaiquni.thariq@gmail.com

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Metematika. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. Rancangan yang digunakan adalah desain eksperimen *true experimental design* dengan bentuk *posttest only control design*. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas III di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Bekasi tahun pelajaran 2014-2015 yang terdiri dari 3 kelas paralel. Sampel penelitian diambil dua kelas secara acak yang kemudian ditempatkan sebagai dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen (kelas III.C) dan kelompok kontrol (kelas III.B). Setelah kedua kelompok sampel diberi perlakuan berbeda, kedua kelas tersebut masing-masing diberi *posttest* dengan instrumen yang terdiri dari 25 butir soal bentuk pilihan ganda dengan 4 alternatif pilihan jawaban. Adapun instrumen tersebut sudah diujicobakan terlebih dahulu dan divalidasi secara empiris. Analisis data menggunakan uji *t*, dengan terlebih dahulu menguji asumsi normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan sederhana di kelas III SDIT Thariq Bin Ziyad Bekasi.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Hasil Belajar Matematika.

Abstract: The Effect of Snakes and Ladder Media on Math Achievement. The aim of the experiment research was to know the effect of the snake ladder media on math achievement. The design that was used in this research was true experimental design in the form of post-test only control design. This research was conducted in the third class of Elementary School (*SD*) *Islam Tariq Bin Ziyad* Bekasi, academic year 2014-2015 that consist of three parallel classes. Sample was taken randomly, and then it's divided into two groups, experiment group (class III.C) and control group (class III.B). After the two groups were treated differently, both groups were each given a post-test by an instrument that consists of 25 items in multiple choice forms with 4 alternative answers. As these instruments have been tested beforehand and validated empirically. Analysis of data used t-test, by testing normality and homogeneity first. The result of the research showed that there is an effect of using flash card math on mathematics achievement, especially on a simple fraction in the third class of Elementary School (*SD*) *Islam Tariq Bin Ziyad* Bekasi.

Keywords: Snakes and Ladder Media, Math Achievement

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab diupayakan tercapai untuk setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak (TK)/ sederajat, Sekolah Dasar (SD)/ sederajat, Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ sederajat, dan Sekolah Menengah Atas (SMA)/ sederajat, serta Sekolah Tinggi atau tingkat Perguruan Tinggi. Di Indonesia, matematika sudah diajarkan sejak tingkat Taman Kanak-kanak (TK), dimulai dengan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan. Adapun perkembangan matematika di Indonesia dapat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari prestasi-prestasi yang telah diraih anak bangsa dalam kompetisi-kompetisi yang diikuti, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Akan tetapi sangat disayangkan, prestasi tersebut tidak cukup memotivasi pihak terkait dalam hal ini guru, untuk memperbaiki prose pembelajaran. Pada umumnya, pendidik merasa puas dengan menggunakan cara lama dalam pembelajaran matematika di sekolah. Guru hanya menggunakan fasilitas yang bersifat kaku, seperti papan tulis, buku paket dan soal latihan. Cara demikian akan menyebabkan pembelajaran menjadi kaku, monoton dan membosankan. Hanya guru pada sekolah-sekolah tertentu yang berani untuk berkreasi dan berinovasi dalam menyampaikan materi pelajaran matematika kepada peserta didiknya, baik dalam segi metode, media maupun cara evaluasi. Salah satunya yaitu guru-guru di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Bekasi.

Di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Bekasi, pembelajaran matematika disajikan dengan cukup menarik. Dengan difasilitasi berbagai media yang diperlukan dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Akan tetapi, tetap saja masih ada beberapa hal yang kurang maksimal. Salah satunya hasil belajar mengenai mengenal pecahan sederhana, membaca dan menulis pecahan sederhana, sampai dengan menjumlahkan dan mengurangi dua pecahan sederhana yang berpenyebut sama. Sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut, dimana mereka merasa kesulitan dari awal pengenalan sampai kesulitan dalam perhitungan menjumlah dan mengurangi untuk pecahan sederhana.

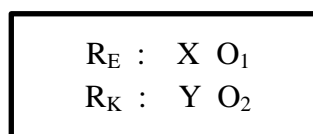
Ada beberapa hal yang menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik, salah satunya adalah penggunaan media. Dalam menyampaikan materi pelajaran matematika tentang pecahan sederhana, guru di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Pondok Hijau Permai menggunakan media visual dan audiovisual yaitu presentasi dalam bentuk *powerpoint* yang dibantu dengan *LCD Projector* dan juga berupa pemutaran video atau film dokumenter tentang tema yang dimaksud dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan sudut pandang teknologi, pembelajaran menggunakan media berupa *LCD Projector* dan Televisi memang sebuah inovasi. Namun peserta didik hanya bisa menyaksikan dan memperhatikan cara guru menyampaikan materi tanpa bisa mempraktikkannya. Padahal peserta didik usia sekolah dasar, khususnya kelas rendah belum dapat menggunakan abstraksi dalam memahami suatu konsep. Peserta didik tingkat sekolah dasar masih harus melaksanakan dan menemukan sendiri konsepnya.

Kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas rendah masih memerlukan alat bantu yang lebih konkret. Selain itu, peserta didik kelas rendah akan lebih mudah memahami materi apabila dalam proses pembelajarannya mereka terlibat langsung atau melakukan sendiri dalam penemuan konsepnya. Apalagi peserta didik tersebut suasana hatinya dalam keadaan senang dalam melakukan aktivitas belajarnya.

Banyak hal yang bisa diupayakan oleh guru guna menjadikan peserta didik senang dan terlibat langsung dalam belajar. Salah satu hal yang dapat diupayakan adalah dengan media belajar. Adapun media belajar yang dapat menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran matematika adalah media ular tangga. Media ular tangga adalah sebuah media bermain anak karena ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih eksis dimainkan oleh anak. Media ular tangga dapat dimodifikasi sedemikian hingga sampai dapat dibawa ke lingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Seperti yang dilaksanakan saat ini, pembelajaran di sekolah dasar adalah pembelajaran yang berbasis tematik. Untuk suatu tema tertentu dalam pembelajaran, media ular tangga dapat dengan mudah didesain dan dimodifikasi. Dengan kerangka media belajar baru ini dimaksudkan untuk tetap menjadikan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang tentunya peserta didik senang dalam belajarnya karena yang dirasakan peserta didik adalah sedang bermain ular tangga. Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk dilaksanakan guna mengetahui lebih jauh mengenai pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Bekasi, yang beralamat di Jln. Pondok Hijau Permai Blok A/23, Kelurahan Pengasinan, Kecamatan Rawalumbu, Kota Bekasi. Penelitian yang dilaksanakan pada bulan Desember 2014 sampai dengan Februari 2015 ini merupakan penelitian eksperimen terhadap dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan desain eksperimen *true experimental design* dalam bentuk *posttest only control design* (Sugiono, 2010: 112). Adapun desain eksperimen dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- R_E = Kelompok eksperimen
- R_K = Kelompok kontrol
- X = Perlakuan untuk kelompok eksperimen berupa pembelajaran matematika dengan penggunaan media *ular tangga* (media permainan ular tangga matematika).
- Y = Perlakuan untuk kelompok kontrol berupa pembelajaran matematika dengan penggunaan media *konvensional* (multimedia berupa *LCD projector* dan video).
- O_1 = *Posttest* kelompok eksperimen
- O_2 = *Posttest* kelompok kontrol

Populasi target dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi pada tahun ajaran 2014/2015. Adapun Populasi terjangkau dari penelitian ini

adalah seluruh peserta didik kelas III di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi yang berjumlah 90 orang peserta didik (30 peserta didik kelas III.A, 30 peserta didik kelas III.B, dan 30 peserta didik kelas III.C). Dari ketiga kelas paralel tersebut, dipilih dua kelas yang akan dijadikan sampel pada penelitian ini. Kedua kelas yang terpilih akan diposisikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik untuk kelompok eksperimen dan 30 peserta didik untuk kelompok kontrol. Penetapan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan secara acak kelas yang diambil dua kelas dari tiga kelas paralel yang ada di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi. Setelah dilakukan acak kelas (III.A; III.B; dan III.C), terpilihlah kelas III.B sebagai kelompok eksperimen dan kelas III.C sebagai kelompok kontrol.

Pengembangan instrumen berupa instrumen tes tulis dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 40 butir soal dengan 4 alternatif pilihan jawaban. Perangkat instrumen tersebut semuanya masuk dalam standar kompetensi memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah yang terlebih dahulu divalidasi. Instrumen divalidasi secara validitas isi dan konstruk maupun divalidasi secara empiris. Validitas isi untuk instrumen dilakukan dengan analisis isi oleh tiga orang pakar. Kemudian untuk validitas empirisnya, instrumen diujicobakan ke 30 orang peserta didik yang tidak masuk dalam sampel penelitian, yaitu peserta didik di kelas III.A. Sebanyak 40 butir soal yang disiapkan, hanya 25 butir soal yang digunakan sebagai sumber pengambilan data untuk hasil belajar matematika peserta didik. Adapun karakteristik instrumen dan hasil ujicoba adalah: instrumen disusun untuk

ranah kognitif C1, C2, dan C3; koefisien tingkat kesukaran instrumen dalam rentang 0,300 s.d. 0,967 meliputi soal-soal dengan kategori mudah, sedang, dan sukar; koefisien daya beda instrumen dalam rentang 0,001 s.d. 0,431 meliputi daya beda soal yang jelek, sedang, dan baik; koefisien validitas dalam rentang 0,341 s.d. 0,718 meliputi tingkat validitas sedang, tinggi, dan sangat tinggi; dan reliabilitas instrumen masuk kategori sangat tinggi dengan skor 0,931.

Teknik analisis terhadap data hasil penelitian yang dalam hal ini berupa nilai *posttest* dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif, data hasil tes dianalisis untuk skor mean, median, dan modus. Adapun maksud analisis skor mean, median, dan modus adalah untuk mendeskripsikan perolehan ukuran pemusatan data nilai *posttest* dari peserta didik. Secara inferensial, data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji *t*, dengan terlebih dahulu diuji untuk persyaratan analisisnya yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data hasil penelitian dengan uji *Chi Square* dan uji homogenitas menggunakan uji *Fisher*, dimana perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas serta perhitungan uji *t* dilakukan dengan menggunakan bantuan *software Ms. Excel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian eksperimen mesti memberikan perlakuan berbeda, di mana perlakuan untuk kelompok eksperimen berupa pembelajaran matematika dengan bantuan media *ular tangga* dan perlakuan untuk kelompok kontrol berupa pembelajaran matematika dengan bantuan media *konvensional*. Dalam penelitian ini, ada

beberapa hal yang dengan sengaja disamakan, yaitu materi kajian dan jumlah tatap muka untuk masing-masing kelompok sampel dan pemberian *posttest* di tatap muka akhir pembelajaran secara bersama-sama. Data hasil penelitian ini berupa nilai

posttest. Nilai hasil belajar matematika peserta didik pada penelitian ini diperoleh berdasarkan 25 butir soal pilihan ganda yang mungkin diperoleh adalah minimal 0 dan maksimal 100. Secara deskriptif, data hasil penelitian ini ditampilkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif

Kelompok Data	Mean	Median	Modus	Varians	Simpangan Baku
<i>Posttest</i> Eksperimen	78,0	76,5	73,0	125,55	11,2
<i>Posttest</i> Kontrol	64,0	62,5	60,0	177,90	13,3

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 1 mendeskripsikan hasil belajar matematika peserta didik di masing-masing kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah keduanya selesai melaksanakan pembelajaran matematika dengan perlakuan berbeda. Terlihat pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, nilai mean lebih besar daripada nilai median dan nilai median lebih besar daripada nilai modus. Hal ini berarti pada kurva distribusi frekuensi akan terbentuk menceng ke kiri. Dengan kata lain, hasil belajar matematika peserta didik di dua kelompok data tersebut secara ukuran kecenderungan terpusat peserta didik dengan nilai di atas rata-rata jumlahnya lebih banyak daripada peserta didik yang nilainya di bawah rata-rata. Hal ini secara deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar matematika sudah baik.

Berdasarkan tabel 1 juga dapat dilihat bahwa nilai mean *posttest* kelompok eksperimen 66,90 dan nilai mean *posttest* kelompok kontrol 55,59. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Akan tetapi, hal ini masih memerlukan pengujian

lebih lanjut berupa uji beda rerata (uji *t*), apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik pada taraf signifikansi 5%. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan uji *t*, terlebih dahulu harus dilakukan uji persyaratan analisis data, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data untuk setiap kelompok sampel yang diteliti normal atau tidak. Jika hasil perhitungan uji normalitas terpenuhi, maka hasil penelitian ini dapat digeneralisasi untuk populasi. Perhitungan uji normalitas dengan uji *Chi Square* dilakukan menggunakan bantuan *software Ms. Excel* dengan kriteria pengujian adalah jika $\chi_{hitung}^2 < \chi_{tabel}^2$ maka distribusi data dinyatakan normal dan sebaliknya jika $\chi_{hitung}^2 > \chi_{tabel}^2$ maka distribusi data dinyatakan tidak normal. Berdasarkan tabel 2 di bawah ini, terlihat bahwa seluruh kelompok sampel yang diteliti memiliki $\chi_{hitung}^2 < \chi_{tabel}^2$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok sampel dalam penelitian ini datanya berdistribusi normal.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

Kelompok Data	Jumlah Sampel	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Simpulan
Eksperimen	30	4,35	11,07	Berdistribusi Normal
Kontrol	30	5,61	11,07	Berdistribusi Normal

Sumber: Data primer yang diolah

Setelah uji normalitas data, selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis data berupa uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk menguji apakah data dari masing-masing kelompok sampel mempunyai varians yang sama atau tidak. Perhitungan uji normalitas dengan uji *Fisher* dilakukan menggunakan bantuan *software Ms. Excel* dengan kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua

kelompok data memiliki varians yang sama atau dinyatakan homogen dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka kedua kelompok data memiliki varians yang tidak sama atau dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan tabel 3 di bawah ini, terlihat bahwa kedua kelompok sampel yang diteliti memiliki $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varians yang sama atau dinyatakan homogen.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varians

Kelompok Data	Jumlah Sampel	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Simpulan
Eksperimen	30	125,55	1,42	1,85	Kedua kelompok data memiliki varians yang sama atau dinyatakan homogen
Kontrol	30	179,15			

Sumber: Data primer yang diolah

Pada analisis statistik secara inferensial, setelah semua uji persyaratan analisis data terpenuhi, selanjutnya dilakukan perhitungan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini, dilakukan pengujian hipotesis yaitu dengan uji *t* yang prosesnya dilakukan menggunakan bantuan *software Ms. Excel* dengan kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan rata-rata, dan sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan rata-rata. Pengujian perbedaan nilai rata-rata *posttest* dari peserta didik setelah diberikan perlakuan yaitu perbandingan antara nilai rata-rata *posttest* eksperimen dan

nilai rata-rata *posttest* kontrol. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika peserta didik kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar matematika peserta didik kelompok kontrol. Tabel 4 di bawah ini merupakan ringkasan hasil uji *t*, dimana terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Oleh karena nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, artinya hasil belajar matematika peserta didik yang belajar dengan penggunaan media garis bilangan lebih tinggi secara signifikan daripada peserta didik yang belajar dengan penggunaan media *slide powerpoint* berbantuan *LCD Projector*.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Beda Rata-rata

Kelompok Data	Jumlah Sampel	Nilai Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Eksperimen	30	78,00	4,38	2,00	Nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol
Kontrol	30	64,00			

Sumber: Data primer yang diolah

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian yang kemudian dilakukan pengujian hipotesis, diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi untuk tahun ajaran 2014/2015 khususnya pada materi pecahan sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang belajarnya dengan media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika) ternyata lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik yang belajarnya dengan media *konvensional* (multimedia berupa *LCD projector* dan *video*). Perbedaan hasil belajar dari peserta didik ini, terlihat dari skor rata-rata yang diperoleh peserta didik dengan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan media konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum penggunaan media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika) memberikan kontribusi yang lebih baik untuk perolehan hasil belajar matematika pada materi pecahan sederhana. Hal ini dapat terjadi karena peserta didik secara nyata betul melaksanakan kegiatan belajar berdasarkan pada adaptasi, baik jiwa maupun raganya. Belajar itu suatu proses adaptasi yang dilakukan oleh

seseorang atas suatu hal tertentu dan adaptasi itu dilakukan secara terus menerus untuk dapat mencapai sesuatu yang lebih baik lagi dari keadaan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Skinner dalam Walgito (2005: 184) bahwa, "*learning is a process of progressive behavior adaptation*". Belajar dimulai dengan proses adaptasi, kemudian seseorang yang belajar akan berlatih sehingga terjadi perubahan. Hasil belajar matematika berarti hasil akhir yang dicapai oleh siswa setelah siswa tersebut melaksanakan kegiatan belajar matematika. Adapun hasil akhir yang dicapai adalah untuk ranah (domain) kognitif saja yang ditunjukkan dengan nilai atau skor siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika untuk tingkat SD kelas III khususnya pada materi pecahan sederhana.

Media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika) sangat sesuai diberikan kepada peserta didik tingkat sekolah dasar. Dalam pembelajaran matematika, secara umum media permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5 sampai dengan 9 tahun, dalam rangka menstimulasi perkembangan berbagai bidang pada diri anak, seperti kognitif, bahasa dan sosial. Pada penelitian ini, peserta didik kelas III di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi untuk tahun ajaran 2014/2015 rata-rata berusia 8 sampai dengan 9 tahun.

Lebih lanjut, Husna (2009: 145) mengatakan bahwa, “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1 s.d. 100, serta bergambar ular dan tangga”. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena di dalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu kesatuan sekaligus dengan petunjuk dalam melaksanakan permainannya.

Gambar tangga merupakan simbol nilai positif dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif. Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan dan penggunaannya dipersiapkan oleh guru harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan serta dipilih oleh peserta didik dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk guru dalam mendisain proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam menyerap informasi yang diberikan oleh guru. Namun menggunakan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Salah satu media yang tepat untuk digunakan pada materi pecahan sederhana adalah media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika), karena media ini dapat membantu peserta didik dalam berlatih materi pelajaran, menghafal dan memahami rumus yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam materi tersebut. Sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Kegiatan pembelajaran biasa (*konvensional*) merupakan salah satu pembelajaran yang rutin digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran *konvensional* dalam praktiknya senantiasa guru dijadikan satu-satunya pusat informasi, sehingga komunikasi yang terjadi relatif hanya satu arah. Menurut Rooijokkers (2003:73), “Bentuk pembelajaran konvensional terbagi menjadi tiga kategori, yaitu pengajar memberi tahu, pengajar mengadakan kontak dengan murid, dan pengajar memberi tugas”. Dengan pembelajaran *konvensional*, guru dituntut untuk sekedar melakukan kontak dengan peserta didik atau sekedar memberi tugas, karena setiap peserta didik hanya mendengarkan dan menerima informasi apa saja yang diberikan oleh guru tanpa adanya timbal balik dari peserta didik itu sendiri. Dalam penelitian ini, pembelajaran *konvensional* dilaksanakan berupa kegiatan monoton yaitu tampilan *power point* dengan *LCD projector* yang dipadu dengan tanya jawab.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen yaitu dengan bantuan media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika) untuk pokok bahasan pecahan sederhana terlaksana tiga kali tatap muka yang secara teknis, peserta didik didampingi oleh guru melaksanakan pembelajaran dengan bermain *ular tangga* matematika. Empat orang peserta didik bermain untuk satu permainan ular tangga, dimana peserta didik yang bermain akan melempar dadu lalu melangkah, kemudian pada saat bidak ada di ulat atau ada di tangga akan diganjar dengan soal yang harus dijawab. Jika bidak peserta didik ada di ular, harusnya otomatis bidak turun, namun pada saat peserta didik mampu menyelesaikan soal, maka bidak peserta didik terbebas dari ular yang turun. Kemudian, jika bidak dari peserta didik ada di tangga, harusnya otomatis bidak naik, namun hal ini tidak terjadi. Peserta didik harus menjawab soal, kalau soal terjawab dengan baik dan benar, maka diizinkan naik tangga, akan tetapi kalau peserta didik gagal dalam menjawab soal, bidak dari peserta didik tidak diizinkan untuk naik tangga.

Media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika) digunakan sebanyak tiga kali tatap muka yang mana untuk satu kali tatap muka durasinya 2×30 menit. Adapun guru selama kegiatan ini dilaksanakan terus mendampingi. Di awal kegiatan guru mengarahkan kegiatan selama lima menit dan di akhir kegiatan guru menyimpulkan selama lima menit. Setelah tuntas tiga kali tatap muka dilaksanakan, pada tatap muka yang keempat, peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*). Soal-soal pada *posttest* secara keseluruhan mencakup materi pecahan sederhana yang setiap sub bab materi pelajaran sudah dipelajari dengan cara bermain ular tangga.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol yaitu pembelajaran dengan media *konvensional* (multimedia berupa *LCD projector* dan video) untuk pokok bahasan pecahan sederhana terlaksana tiga kali tatap muka. Secara teknis, guru dengan metode ceramah dipadukan dengan tanya jawab dibantu dengan menayangkan *slide powerpoint* dan beberapa video tentang materi pelajaran yang dibahas. Pembelajaran di kelas kontrol ini, secara rutin terlaksana hampir untuk semua pokok bahasan yang dipelajari peserta didik. Peserta didik belajar dengan baik di kelas kontrol, guru menyampaikan materi pelajaran, peserta didik bertanya, terjadi komunikasi yang baik berupa tanya jawab, peserta didik juga menjawab soal-soal latihan yang disiapkan oleh guru. Hanya saja kegiatan ini memang menjadi rutin, jadi kesan belajar bagi peserta didik itu biasa saja. Berbeda dengan kelas eksperimen, yang mana peserta didik diberi kesempatan untuk bermain *ular tangga*, padahal *ular tangganya* itu berupa materi pelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan data hasil belajar dari peserta didik, yang kemudian dilakukan perhitungan untuk uji hipotesis, menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen adalah 78 sedangkan rata-rata hasil belajar matematika kelas kontrol adalah 64. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika yang dimiliki siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar matematika di kelas kontrol. Dalam pengujian hipotesis pada taraf signifikansi (α) = 5% (0,05) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,3838 > 2,0018$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, hipotesis teruji kebenarannya dan secara signifikan diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika) terhadap hasil belajar matematika. Dengan kata lain, hasil belajar matematika peserta didik yang belajar menggunakan media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika) lebih tinggi daripada yang menggunakan media *konvensional* (multimedia berupa *LCD projector* dan video). Hal ini secara spesifik disebabkan karena belajar dengan menggunakan media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika), peserta didik ikut terlibat semuanya secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga merasa senang dan nyaman karena belajar namun dalam suasana bermain.

Dengan melibatkan keaktifan dari peserta didik dan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, proses pembelajaran akan lebih berkesan dan suasana pembelajaran menjadi tidak monoton. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 2) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan pendapat ini, definisi belajar mengisyaratkan dua makna. Pertama, bahwa belajar merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan tertentu yaitu mendapatkan perubahan tingkah laku. Kedua, perubahan tingkah laku yang terjadi harus secara sadar dan berdasarkan pengalaman sendiri. Kejadian praktik di kelas pada saat eksperimen dilaksanakan, jelas terjadi perbedaan situasi dan kondisi perasaan peserta didik, yang mana kelas kontrol cenderung biasa saja dan monoton.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *ular tangga* (media permainan *ular tangga* matematika) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, suasana belajar yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan setiap peserta didik dapat bersaing untuk menjadi yang terbaik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan lapangan, dapat diungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan (media permainan *ular tangga* matematika) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik serta dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dan merasa senang dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Implikasi hasil penelitian dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika, hendaknya para guru dan pihak sekolah perlu menerapkan penggunaan (media permainan *ular tangga* matematika) dalam proses kegiatan belajar matematika agar kualitas pendidikan dapat meningkat lebih baik lagi. Dengan demikian, (media permainan *ular tangga* matematika) merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam pencapaian hasil belajar matematika karena merupakan modal dasar dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah. Untuk itu, pembelajaran dengan menggunakan (media permainan *ular tangga* matematika) agar lebih ditingkatkan intensitasnya dalam proses pembelajaran terutama untuk peserta didik kelas rendah, karena dengan media ini sudah terbukti dan teruji lebih baik dari media *konvensional* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kelas III di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi untuk tahun ajaran 2014/2015 dan berdasarkan hasil analisis, pengolahan data, dan pengujian hipotesis penelitian dimana didapat $t_{hitung} (4,3838) > t_{tabel} (2,0018)$, peneliti mendapatkan simpulan akhir bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *ular tangga* dibandingkan dengan penggunaan media konvensional terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan sederhana. Simpulan peneliti adanya pengaruh dikarenakan hasil uji hipotesis statistik menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika yang menggunakan media *ular tangga* dengan hasil belajar matematika yang konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas yang menggunakan media *ular tangga* lebih besar dibandingkan dengan rata-rata kelas yang menggunakan metode konvensional.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut: Media *ular tangga* dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar maupun motivasi belajar peserta didik. Kepada para guru kelas rendah dapat menerapkan penggunaan media *ular tangga* ini pada materi dan pelajaran yang lain. Kepala sekolah dan pemilik sekolah dalam hal ini Yayasan Thariq Bin Ziyad hendaknya dapat mengakomodir pengadaan media *ular tangga* ini sehingga proses pembelajaran secara bertahap dapat terlaksana dengan lebih variatif dan tentunya lebih berkualitas. Kemudian pada akhirnya akan berpengaruh terhadap kualitas peserta didik lulusan dari SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi. Kepala sekolah hendaknya dapat memberikan pembinaan profesional yang dapat dilakukan misalnya melalui pertemuan MGMP berupa penyuluhan tentang media-media pembelajaran yang sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Husna, A. M. 2009. *100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rooijokkers. 2003. *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Grasindo.
- Sadiman, A. S., dkk. 2000. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. 2000. Jakarta: Raja Grafindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E., dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI Bandung.
- Walgito, B. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yusuf, Y. dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visi Media.