



Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik

Ahmad Faidhullah Akbar¹, Wahyu Henky Irawan², Abdussakir³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

E-mail: faidhullahsyifa@gmail.com, hengky@mat.uin-malang.ac.id, sakir@mat.uin-malang.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-07 Keywords: <i>Snakes and Ladders Media;</i> <i>Ability to Understands;</i> <i>Mathematics.</i>	This study aims to determine the difference and improvement of students' ability to understand mathematical concepts between students who use snake and ladder media (experimental class) and class that uses picture media (control class). This research method uses a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The variables in this study are variable X, which is the medium of snakes and ladders, and variable Y, which is the understanding of mathematical concepts. The subjects in this study are fifth grade students of SDN 5 Malang, with a total of 26 students. Data collection in this study was carried out through tests in the form of essays. The results of the study showed that there was a difference in the understanding of mathematical concepts of students in the experimental class that used snake and ladder media and the control class that used image media. In addition, there is an increase in students' understanding of mathematical concepts (gain) in the experimental class that uses snake and ladder educational media and the control class that uses picture learning media.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-07 Kata kunci: <i>Media Ular Tangga;</i> <i>Kemampuan untuk Memahami;</i> <i>Matematika.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika antara siswa yang menggunakan media ular tangga (kelas eksperimen) dan kelas yang menggunakan media gambar (kelas kontrol). Metode penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimental dengan desain <i>non-equivalent control group design</i> . Variabel dalam penelitian ini adalah variabel X yang merupakan media ular tangga, dan variabel Y yang merupakan pengertian konsep matematika. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 5 Malang, dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dalam bentuk esai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Selain itu, terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep matematika (<i>gain</i>) pada kelas eksperimen yang menggunakan media pendidikan ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran gambar.

I. PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang mencakup banyak konsep yang saling terkait. Sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal, matematika memainkan peran penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Keterkaitan antara satu konsep matematika dengan konsep lainnya menunjukkan betapa pentingnya memahami konsep-konsep tersebut. Namun, kenyataannya, pemahaman konsep matematika di kalangan siswa masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh masih banyaknya siswa yang memiliki pandangan kurang positif terhadap matematika. (Widari et al., 2013) Memahami konsep adalah bagian yang sangat krusial dalam pembelajaran matematika. Dengan pemahaman yang baik, siswa mampu memecahkan masalah dan

menerapkan pembelajaran ke dalam kehidupan nyata. Kemampuan dalam memahami konsep melibatkan pemahaman terhadap ide-ide abstrak dan objek dasar yang dipelajari, serta mengaitkan notasi dan simbol matematika yang relevan dengan ide-ide tersebut, kemudian menggabungkannya menjadi penalaran logis yang koheren. Berdasarkan teori belajar kognitif, pembelajaran yang melibatkan pemahaman cenderung lebih permanen dan lebih mudah ditransfer dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan penggunaan rumus. Sikap dan proses belajar yang berkelanjutan dalam matematika ini mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kesulitan dalam matematika cenderung sama, siswa sulit mengingat dan memahami penjelasan guru, sehingga guru sering mengulang penjelasan

agar siswa yang kesulitan belajar matematika dapat memahami materi. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika yang ditunjukkan oleh siswa dengan kesulitan belajar antara lain rendahnya minat dan motivasi belajar matematika. Rendahnya minat dan motivasi siswa dapat dilihat dari siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari. Siswa juga tidak aktif mengikuti proses pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru. Siswa sering tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi, menggambar, dan sibuk sendiri. Faktor lainnya adalah keluarga yang belum didukung secara optimal, yang ditandai dengan tidak mengajarnya atau melibatkan anak dalam jam tambahan. Kesibukan orang tua juga mengakibatkan kurangnya perhatian dan pengawasan dari orang tua. Selain itu, minimnya media pembelajaran matematika yang digunakan guru membuat siswa lebih sulit dalam belajar matematika.

Hasil wawancara yang telah dilakukan di kelas VI SDN 5 Malang bahwa permasalahan utamanya adalah siswa kurang memahami konsep siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru, selain itu media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga mempengaruhi pembelajaran siswa.

Tabel 1. Data Nilai Tes Semester Ganjil Kelas VI. Mata Pelajaran Matematika

Kelas	Jumlah Siswa	KKM <73	Persen (%)	KKM >73	Persen (%)
Kelas A	15	8	53%	7	47%
Kelas B	11	6	54%	3	46%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas VI SDN 5 Malang 15 siswa kelas A, 8 siswa atau 53% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sebanyak 7 siswa atau 47% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan di Kelas B, dari 11 siswa, 6 siswa atau 54% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sebanyak 5 siswa atau 46% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Hal di atas disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah siswa mengalami kesulitan memahami suatu konsep yang menyulitkan siswa untuk memahami materi dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik berupa board games yang disesuaikan

dengan materi dan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami konsep yang sedang dipelajari, karena pembelajaran melibatkan fisik dan mental dengan kegiatan melihat, menyentuh, dan memanipulasi alat peraga dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik untuk mengeksplorasi situasi di sekitarnya dengan menggunakan media. Perasaan senang dan gembira. Seperti yang dijelaskan oleh Joni Purwono yang menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar, media tersebut juga dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. (Purwono, 2018)

Salah satu media yang digunakan peneliti adalah media edukasi ular tangga. Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak ditarik sejumlah "tangga" atau "ular" yang terhubung dengan kotak lain. Media edukasi ular tangga diharapkan bermanfaat untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Produk permainan ular tangga mampu secara aktif melibatkan setidaknya indera penglihatan dan pendengaran serta menggali sisi kognitif dan kompetensi anak, yaitu melalui teks, gambar dan suara sehingga menarik perhatian anak untuk melanjutkan permainan. (Yurmalin, 2013)

Tujuan dari permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar mereka selalu belajar atau mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Dengan media edukasi ular tangga siswa dapat bermain sambil belajar, selain itu dapat merangsang perkembangan daya pikir siswa, dan siswa dilatih untuk belajar bekerja sama dengan teman-temannya. Sehingga diharapkan penggunaan media ular tangga dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam mengidentifikasi bahan bangunan.

Permainan ular tangga adalah permainan favorit di kalangan siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika, siswa dapat termotivasi untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan mereka, karena permainan ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat memahami konsep-konsep matematika dengan

baik melalui permainan ular tangga. Belajar sambil bermain memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, mencari tahu sendiri, berlatih, dan mendapatkan berbagai konsep serta pemahaman yang beragam. Proses pembelajaran terjadi di sini, di mana guru tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membimbing siswa agar mahir dalam menemukan konsep pengetahuan melalui pengalaman mereka sendiri, dalam suasana belajar yang inspiratif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahina, disampaikan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan penyerapan dan pemahaman siswa (Nugrahani, 2017). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri ZF juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan mereka dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Ferryka, 2018).

II. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian eksperimental yang digunakan adalah quasi eksperimental atau quasi-experimental yang merupakan metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti untuk sepenuhnya mengontrol variabel dan kondisi eksperimen. Menurut Sugiyono, Penelitian Kuasi Eksperimental dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menemukan efek perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang tidak terkendali (sebagaimana adanya) (Sugiyono, 2022). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen "Desain kelompok kontrol non-ekuivalen". Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami konsep matematika, sedangkan posttest bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep matematika siswa setelah menggunakan media pendidikan ular tangga. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian Desain Kelompok Kontrol Non-Equivalent

Kelas	Pra-Tes	Treatment	Pasca-Tes
Kelas A	15	8	53%
Kelas B	11	6	54%

Variabel penelitian adalah atribut, sifat atau nilai orang, benda atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulan.

Penelitian ini terdiri dari satu variabel independen (*Independent Variable*) yaitu permainan edukasi ular tangga dan satu variabel dependen (*Dependent Variable*) yaitu pemahaman siswa terhadap konsep matematika (Y).

Menurut Arikunto, tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur atau mengetahui sesuatu dalam pembelajaran, dengan metode dan aturan yang telah ditentukan (Arikunto, 2006). Tes tersebut dilakukan dua kali dalam penelitian ini, yaitu pretest dan posttest. Pretest bertujuan untuk menilai kemampuan siswa sebelum perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa setelah perlakuan. Metode tes yang digunakan adalah tes deskripsi dengan 20 pertanyaan, yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

1. Pretest adalah tes yang diberikan sebelum memberikan pengobatan. Pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum diberikan pengobatan. Data yang diperoleh dari pretest ini adalah data kemampuan awal memahami konsep matematika sebelum menggunakan media edukasi ular tangga.
2. *Posttest* Ini adalah tes yang diberikan setelah akhir perawatan. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap konsep matematika setelah menggunakan media edukasi ular tangga.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kemampuan Awal (*Pretest*)

Pretest (tes awal) dilaksanakan pada awal pembelajaran yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui pengertian konsep siswa kelas VI di SDN 5 Malang. Hal ini dilakukan untuk melihat pemahaman siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Dari hasil uji awal (*pretest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Pretest Kelas Uji Coba dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Total Nilai	Nilai Min.	Nilai Max.	Avg	D ST
Uji Coba	15	504	25	40	33.6	4.33
Kontrol	11	383	30	40	34.81	3.91

2. Deskripsi Kemampuan Akhir (*Posttest*)

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan di kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga dan kelas

kontrol dengan media gambar, dilakukan tes akhir (Posttest) untuk mengetahui apakah ada pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap pemahaman konseptual siswa. Dari hasil posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Posttest Kelas Uji Coba dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Total Nilai	Nilai Min.	Nilai Max.	Avg	D ST
Uji Coba	15	1053	62	83	70.2	7.29
Kontrol	11	504	40	52	45.82	4.95

3. Deskripsi Gain

Perhitungan *gain* test dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konseptual siswa dengan menggunakan media ular tangga di kelas eksperimen dan media gambar di kelas kontrol. Tabel berikut berisi deskripsi gain kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 5. Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Pra-Tes	Pasca-Tes	N-Gain	Kriteria
Uji Coba	33.6	70.2	0.55	Sekarang
Kontrol	34.81	45.82	0.17	Rendah

4. Analisis Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Malang, Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan proses pembelajaran di dua kelas, yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A merupakan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media ular tangga dan kelompok B merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan media gambar. Setelah mendapatkan hasil pre-test (tes awal) dan post-test (tes akhir) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tes normalitas. Uji normalitas untuk distribusi data kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung menggunakan uji Chi-Square yang disajikan pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Stats.	Uji Coba		Kontrol	
	Pra Tes	Pasca Tes	Pra Tes	Pasca Tes
Rata-Rata	33.6	70.2	34.81	45.82
SD	4.33	7.29	3.91	4.95
X ² count	4.853	4.403	1.821	5.441
X ² Table	5.991			

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, diketahui bahwa $X^2_{count} < X^2_{table} = 0,05$. Ini berarti bahwa data pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol didistribusikan secara normal

5. Uji Homogenitas (Uji F)

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kedua kelompok memiliki varians homogen atau tidak.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Stats.	Uji Coba		Kontrol	
	Pra Tes	Pasca Tes	Pra Tes	Pasca Tes
Variasi	18.75	15.29	52.14	24.30
Fcount	1.23		2.19	
Ftable	4.26		4.26	
n1	11		11	
n2	15		15	
Ket.	Homogen		Homogen	

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh bahwa $F_{count} < F_{table}$. Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa pretest F_{count} adalah 1,23, sedangkan F_{count} Posttest adalah 2,19. Ini berarti bahwa $F_{count} < F_{table}$ berarti nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

6. T-Test Final Test (Posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Tes Akhir (Posttest)

Kelas	Jml	Avg	Var	Tcount	Ttable	note
Uji Coba	15	71.67	53.09	14.01	1.71	H0
Kontrol	11	45.64	24.54			Ditolak

Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{count} = 14,01$ sedangkan $a = 0,05$ dan $db = 24$, diperoleh $t_{table} = t_{0,05}(24) = 1,71$, sehingga $t_{count}(14,01) > t_{table}(1,71)$ dan dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan

pemahaman konsep siswa antara siswa yang mendapatkan media ular tangga dan siswa yang mendapatkan media gambar.

B. Pembahasan

Penelitian ini dimulai dari pemberian soal pretest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tes kemampuan awal untuk kelas eksperimen diperoleh dengan total skor 504 dengan nilai rata-rata 33,6 dengan skor terendah 25 dan skor tertinggi 40. Sedangkan hasil tes kemampuan awal untuk kelas kontrol dengan total 383 dengan skor rata-rata 34,81 dengan skor terendah 30 dan skor tertinggi 40.

Setelah memberikan soal-soal pretest, kemudian memberikan perlakuan atau materi kepada kelas eksperimen dan kontrol, pemberian perlakuan ini sebanyak 3 kali dalam pertemuan untuk kedua kelas tersebut. Selanjutnya peneliti memberikan tes kemampuan akhir (posttest) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk kelas eksperimen diperoleh skor total 1053 dengan nilai rata-rata 70,2 dengan skor terendah 60 dan skor tertinggi 83. Sedangkan hasil tes kemampuan akhir kelas kontrol diperoleh skor total 504 dengan skor rata-rata 45,82 dengan skor terendah 40 dan skor tertinggi 52.

Dari data tersebut, dilakukan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk hasil tes kemampuan awal (pretest) sebesar 4,853 dan 4,403. Nilai ini lebih kecil dari χ^2 table pada $\alpha = 0,05$ yaitu 5,991 sehingga dapat dikatakan bahwa data pretest pada kedua kelompok penelitian tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil tes kemampuan akhir (posttest) sebesar 1,821 dan 5,441. Nilai ini lebih kecil dari nilai χ^2 table pada $\alpha = 0,05$, yaitu 5,991 sehingga dapat dikatakan bahwa data tes kemampuan akhir (posttest) pada kedua kelompok penelitian tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil uji homogenitas untuk tes kemampuan awal (pretest) diperoleh hasil Fcount sebesar 1,23 sedangkan Ftable= 4,26. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa data nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen karena hasil Fcount (1,23) < Ftable (4,26). Sedangkan hasil uji homogenitas untuk tes kemampuan akhir (posttest) diperoleh hasil Fcount sebesar 2,19 sedangkan Ftable=4,26. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa data nilai posttest pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen karena hasil Fcount (2,19) < Ftable (4,26).

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai rata-rata tidak jauh berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang memiliki data terdistribusi normal dan data homogen. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kemampuan akhir (posttest) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, pembelajaran menggunakan media ular tangga semakin meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

Selanjutnya hasil uji homogenitas untuk tes kemampuan awal (pretest) diperoleh hasil Fcount sebesar 1,23 sedangkan Ftable= 4,26. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa data nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen karena hasil Fcount (1,23) < Ftable (4,26). Sedangkan hasil uji homogenitas untuk tes kemampuan akhir (posttest) diperoleh hasil Fcount sebesar 2,19 sedangkan Ftable= 4,26. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa data nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen karena hasil Fcount (2,19) < Ftable (4,26).

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai rata-rata tidak jauh berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang memiliki data terdistribusi normal dan data homogen. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kemampuan akhir (posttest) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, pembelajaran menggunakan media ular tangga lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Kemudian peneliti melanjutkan dengan pengujian hipotesis, pengujian hipotesis pertama adalah menjawab hipotesis apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep matematika siswa antara yang menggunakan media ular tangga dengan siswa yang menggunakan media gambar. Hasil analisis hipotesis dengan menggunakan uji-t pada tes akhir diperoleh hasil tcount (14,01) > ttable (1,71), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara tingkat pemahaman konsep matematika siswa (posttest) pada kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

Media ular tangga diterapkan di kelas eksperimen untuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar sambil

bermain. Selain itu, permainan ini juga melatih siswa dalam bekerja sama dengan teman-teman mereka, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Menurut Nachiappan, permainan ular tangga memiliki beberapa fungsi, salah satunya sebagai alat untuk membangun komunikasi interaktif antar pemain. Permainan ini membantu siswa mengingat dan memahami materi yang telah mereka pelajari sebelumnya dengan lebih baik. (Nachiappan et al., 2014) Selain itu, ular tangga dapat diisi dengan berbagai materi edukatif dan menghibur.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri ZF mendukung pernyataan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka, karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran (Ferryka, 2018). Peran guru tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan, melainkan juga membimbing siswa agar terampil dalam menemukan konsep berhitung melalui pengalaman langsung mereka sendiri.

Selanjutnya dalam penyampaian hipotesis kedua yaitu mengetahui perbedaan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media ular tangga sedangkan kelas kontrol menggunakan media gambar, untuk menghitung perbedaan kenaikan menggunakan uji-t hasil yang diperoleh adalah $t_{count}(3,8) > t_{table}(1,71)$, dengan demikian terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan media ular tangga dengan menggunakan media gambar, sehingga model ular tangga lebih efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara yang berbeda. Proses pembelajaran yang menyenangkan karena kegiatan bermain dapat membuat siswa lebih termotivasi dan dapat memperoleh pemahaman materi secara alamiah. Selain itu, media ini tidak hanya berpotensi sebagai alat pembelajaran dan hiburan, tetapi juga mempromosikan interaksi antar siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pola interaksi yang aktif saat bermain ular

tangga membuat permainan ini sangat diminati oleh siswa.

Media ular tangga terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dalam penelitian ini. Namun, proses penelitian tidak berjalan mulus karena peneliti menghadapi kendala dalam merancang media pembelajaran yang menarik, memerlukan kreativitas yang tinggi. Selain itu, penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup banyak, sementara waktu yang tersedia di sekolah terbatas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran Matematika kelas VI dengan media ular tangga di SDN 5 Malang Semester Genap 2023/2024 berhasil dilaksanakan dan hasilnya memuaskan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan dalam pemahaman konsep matematika siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran gambar.
2. Terjadi peningkatan dalam pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran gambar.

Hasil diskusi menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

B. Saran

Guru dalam menggunakan media ular tangga guru dapat mengatur langkah-langkah dan aturan dalam memainkan ular tangga dengan baik. Hal ini bertujuan agar permainan ular tangga dapat berjalan dengan baik sehingga siswa mampu bekerja secara mandiri dan menambah pengetahuannya. Selanjutnya, agar permainan berjalan lancar, guru juga perlu memastikan bahwa siswa telah benar-benar menguasai aturan main sebelum permainan dimulai. Bagi peneliti selanjutnya, penggunaan media ular tangga dapat dikembangkan dalam berbagai materi pembelajaran lain yang relevan maupun ke ranah hasil belajar lainnya. Jika peneliti lain

ingin melakukan hal yang sama, peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran ular tangga ini dengan kaidah dan desain yang berbeda atau disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Research Procedures: A Practical Approach)*. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100).
- Nachiappan, S., Rahman, N. A., Andi, H., & Zulkafly, F. M. (2014). Snake and ladder games in cognition development on students. *Review of Arts and Humanities*, 3(2).
- Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2).
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. *Jurnal Ilmu Dan Riset*.
- Widari, I. G. A. A., Putra, I. G. N. N., & Suwija, I. K. (2013). PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS IVA SDN 9 SESETAN TAHUN PELAJARAN 2011/2012. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 3(2). <https://doi.org/10.36733/jsp.v3i2.494>
- Yurmalin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1).