

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI BANGUN RUANG KELAS V MIN 2 MOJOKERTO**

ROFIQOH NIRWANA
MIN 2 Mojokerto, Indonesia
E-mail: fiqohofi@gmail.com

ABSTRAK:

Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh beberapa kendala dalam proses pembelajaran Matematika, di antaranya adalah: (1) Siswa merasa jenuh karena pembelajaran lebih terpusat pada guru sedangkan siswa cenderung pasif (2) Mudah lupa dalam mengingat materi dikarenakan metode penyampaiannya yang masih konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab (3) Media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa karena guru hanya mengandalkan buku LKS. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di MIN 2 Mojokerto, dengan objek penelitian siswa kelas V. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Tahapan penelitian tindakan ini dilakukan dengan 4 tahap, yaitu: 1).Perencanaan, 2).Pelaksanaan, 3).Pengamatan, dan 4).Refleksi. Sedangkan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V MIN 2 Mojokerto. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada hasil tes antara pra siklus, siklus I dan siklus II. Prosentase peningkatan hasil belajar pada pra siklus 32% dengan rata-rata 58,96, kemudian menjadi 56% dengan rata-rata 58,20 pada siklus I dan meningkat menjadi 84% dengan rata-rata 76,60 pada siklus II.

Kata Kunci : *Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar Matematika*

ABSTRACT

The research in this thesis is motivated by several obstacles in the mathematics learning process, including: (1) Students feel bored because learning is more centered on the teacher while students tend to be passive (2) It is easy to forget to remember material because the delivery method is still conventional, namely lectures. and question and answer (3) The media used does not attract students' attention because the teacher only relies on LKS books. Classroom Action Research (CAR) was carried out at MIN 2 Mojokerto, with the object of research being class V students. The approach used in this study was a quantitative descriptive approach with the type of Classroom Action Research. The stages of action research are carried out in 4 stages, namely: 1).Planning, 2).Implementation, 3).Observation, and 4).Reflection. While the data collection using observation techniques, tests and documentation. The results showed that learning by using snakes and ladders game media can improve learning outcomes of mathematics learning materials for class V MIN 2 Mojokerto. The increase in student learning outcomes can be seen in the test results between the pre-cycle, cycle I and cycle II. The percentage increase in learning outcomes in the pre-cycle was 32% with an average of 58.96, then became 56% with an average of 58.20 in the first cycle and increased to 84% with an average of 76.60 in the second cycle.

Keyword: Snakes and Ladders Game, Math Learning Results

PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencoba, mengkomunikasikan, dan memahami sesuatu.

Pembelajaran diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Pada pembelajaran kurikulum 2013, siswa didorong untuk menemukan sendiri informasi dan mengembangkan potensi mereka, mengecek informasi dan kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan zaman tempat dan waktu ia hidup. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa, melainkan siswa sebagai subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Pembelajaran matematika di MI selama ini memang masih dipahami sebagai pelajaran yang susah. Bahkan siswa dan juga orangtua wali juga menganggapnya sama, bahwa matematika itu susah, membosankan dan menegangkan. Padahal, kunci utamanya itu ada pada guru dalam pembelajaran yang bisa menggunakan dan menerapkan berbagai model, pendekatan, strategi, metode, media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mengubah stigma negatif pada matematika di MI.

Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar karena media merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan motivasi dan kegairahan belajar dalam diri siswa.

Melihat kondisi seperti itu, perlu kiranya melakukan pengembangan dan peningkatan mutu dalam pembelajaran matematika, yakni pembelajaran yang mampu mengoptimalkan interaksi siswa untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir. Upaya mengembangkan kemampuan berpikir siswa salah satunya diperlukan penerapan media guna memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran matematika serta meningkatkan hasil belajar matematika.

Solusi dalam media pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang ini agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika serta membuat siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran matematika dan lebih mudah membuat siswa mengingat materi yang dijelaskan oleh guru

Dalam hal ini, peneliti memilih media ular tangga sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada materi bangun ruang.

Media Permainan Edukatif Ular Tangga

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.²

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.³

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 4

³Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 29

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.⁴

Aturan permainannya, setiap pemain dimulai pada bidak yang terdapat dipojok kiri bawah, secara bergiliran melemparkan dadu, kemudian lihat angka berapa yang muncul pada dadu. Bidak dapat berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, bila pemain mendarat ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain, bila mendarat dikotak udengan ular, mereka harus turun ke kotak ujung dibawah ular tersebut.⁵

Pada konteks pembelajaran, permainan ular tangga juga dapat dijadikan media untuk meningkatkan pemahaman anak. permainan ini mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama dengan baik, terutama untuk menjawab soal berupa pengetahuan yang mereka pelajari. Anak-anak juga belajar dan berlatih memahami suatu strategi berpikir yang tepat dan cepat.⁶

Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “Belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Belajar menurut Kurniawan adalah proses aktif individu yang menggunakan pengalaman dan lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen. Perubahan perilaku ada dengan ditunjukkannya suatu kemampuan bereaksi terhadap suatu hal. Kemampuan

⁴Agus N. Cahyo, *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*, (Yogyakarta: Flashbooks, 2011), hal. 106

⁵Yusep Nurjatmika, *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*, (Yogyakarta: Diva Pres, 2012) hal. 103-104

⁶Winarti Agustina, *Media Pembelajaran Jumping Frog (Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi anak Usia Dini)*, (Tasikmalaya: Edu Publisier, 2020), hal. 77.

bereaksi ini akan terbentuk dengan alami jika terjadi pengulangan atau penguatan dalam proses pembentukannya.⁷

Menurut Purwanto, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seorang pelajar akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.⁸

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar adalah perubahan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses belajar, baik dalam pengetahuan, sikap maupun tingkah lakunya serta keterampilan.

Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.⁹

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap matematika.¹⁰

Suatu proses pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi kelas agar siswa belajar dengan menggunakan model pembelajaran terbimbing. Jadi, pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar atau pemberian pengalaman belajar yang dibangun oleh guru untuk meningkatkan kompetensi siswa di bidang Matematika.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*), yaitu salah satu bentuk penelitian yang melakukan

⁷Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 4

⁸Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 46

⁹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal.

¹⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal. 187

beberapa tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki pembelajaran dikelas serta memperbaiki kinerja seorang guru, sehingga kualitas pembelajaran mengalami peningkatan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart, dimana penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu diantaranya : Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*), dan Refleksi (*Reflection*).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Adapun sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 MIN 2 Mojokerto dengan jumlah siswa 25 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, dokumentasi, dan tes.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dalam rumusan masalah, yaitu tentang penggunaan media permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V MIN 2 Mojokerto. Berikut ini pembahasan hasil penelitian tersebut :

1. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan pada hari selasa, 17 Februari 2022. Pada tahapan ini peneliti mengambil data hasil belajar pada materi sebelumnya. Peneliti mengambil data hasil belajar secara murni. Data hasil belajar ini yang nantinya akan digunakan sebagai pembanding hasil belajar dengan penerapan media permainan ular tangga pada hasil evaluasi siklus I dan siklus II.

Berikut data hasil belajar pada tahapan pra siklus :

Tabel 1
Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

NO.	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1.	Achmad Fadhel	70	62	Belum Tuntas
2.	Adzraul Alifah	70	80	Tuntas
3.	Ahmad Zydan Jafa	70	45	Belum Tuntas

4.	Ainu Salsabila	70	82	Tuntas
5.	Akhmad Miftah Rahmatillah	70	45	Belum Tuntas
6.	Akhmad Sadya Rizaqi	70	45	Belum Tuntas
7.	Annisa Zahrotul Husna	70	82	Tuntas
8.	Aulia Assyifa Najmi	70	50	Belum Tuntas
9.	Desya Nur Rudloh	70	78	Tuntas
10.	Faris Ainul Falah	70	65	Belum Tuntas
11.	Fatimah Azzahro	70	40	Belum Tuntas
12.	Filzah Azmi Syahidah	70	50	Belum Tuntas
13.	Haikal Pratama	70	25	Belum Tuntas
14.	Helga Naurah Abidin	70	65	Belum Tuntas
15.	Khabib Ahmad Jawahir	70	56	Belum Tuntas
16.	Khalwa Ahila Fauza	70	70	Tuntas
17.	Khotijah Maltahista Riquelmi Fajrin	70	68	Belum Tuntas
18.	Muhammad Idris	70	45	Belum Tuntas
19.	Muhammad Nurudin Akbar	70	80	Tuntas
20.	Muhammad Rizal Satrio Utomo	70	68	Belum Tuntas
21.	Muhammad Rizki Akhmad	70	30	Belum Tuntas
22.	Muhammad Tsaqib Musyafa'	70	50	Belum Tuntas
23.	Shinta Nuryah Aly	70	75	Tuntas
24.	Widya Cantika Putri	70	78	Tuntas
25.	Zeni Feriska Krismaya	70	40	Belum Tuntas
Jumlah			1474	

Sumber: Transkrip nilai siswa kelas 5 pada mata pelajaran matematika

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata yang dicari} &= \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \\
 &= \frac{1474}{25} \\
 &= 58,96
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase ketuntasan siswa} &= \frac{8}{25} \times 100 \% \\
 &= 32 \%
 \end{aligned}$$

Dari hasil data di atas, siswa yang mampu melampaui nilai KKM hanya sejumlah 8 anak dari total keseluruhan peserta didik 25 anak. Rata-rata nilai kelas sebesar 58,96 dan prosentase ketuntasan yaitu 32%.

2. Hasil Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus pertama, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai materi tentang bangun ruang. Beberapa bentuk perencanaan yang disiapkan adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun Materi Pembelajaran
- 2) Menyusun RPP siklus I
- 3) Menyiapkan media pembelajaran ular tangga
- 4) Menyusun lembar observasi guru dan siswa untuk mengamati kegiatan situasi dan kondisi selama proses pembelajaran berlangsung
- 5) Menyiapkan alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru sebagai pengajar untuk membantu melaksanakan proses pembelajaran. Pelaksanaan siklus pertama disesuaikan dengan perencanaan yang telah dibuat pada RPP. Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I adalah sebagai berikut :

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 3 Maret 2021 pukul 09.00-10.30 WIB. Penelitian ini dilaksanakan bersama guru kelas 5. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Maret 2021 pukul 09.00-10.30 WIB. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup.

c. Observasi

Dari hasil evaluasi yang dikerjakan masing-masing siswa, masih ada beberapa siswa yang belum faham mengenai materi bangun ruang, sehingga diperoleh hasil evaluasi sebagai berikut :

Tabel 2
Nilai Tes Siklus I

NO.	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1.	Achmad Fadhel	70	Tuntas
2.	Adzraul Alifah	70	Tuntas
3.	Ahmad Zydan Jafa	70	Tuntas
4.	Ainu Salsabila	75	Tuntas
5.	Akhmad Miftah Rahmatillah	-	Alpha
6.	Akhmad Sadya Rizaqi	40	Belum Tuntas
7.	Annisa Zahrotul Husna	85	Tuntas
8.	Aulia Assyifa Najmi	70	Tuntas
9.	Desya Nur Rudloh	80	Tuntas
10.	Faris Ainul Falah	60	Belum Tuntas
11.	Fatimah Azzahro	80	Tuntas
12.	Filzah Azmi Syahidah	70	Tuntas
13.	Haikal Pratama	30	Belum Tuntas
14.	Helga Naurah Abidin	70	Tuntas
15.	Khabib Ahmad Jawahir	75	Tuntas
16.	Khalwa Ahila Fauza	-	Izin
17.	Khotijah Maltahista Riquelmi Fajrin	60	Belum Tuntas
18.	Muhammad Idris	30	Belum Tuntas
19.	Muhammad Nurudin Akbar	80	Tuntas
20.	Muhammad Rizal Satrio Utomo	70	Tuntas
21.	Muhammad Rizki Akhmad	40	Belum Tuntas
22.	Muhammad Tsaqib Musyafa'	60	Belum Tuntas
23.	Shinta Nuryah Aly	50	Belum Tuntas
24.	Widya Cantika Putri	80	Tuntas
25.	Zeni Feriska Krismaya	40	Belum Tuntas
Jumlah			1455

Keterangan:

Jumlah siswa secara keseluruhan : 25 siswa

Jumlah siswa yang sudah tuntas : 14 siswa

Jumlah siswa yang belum tuntas : 11 siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V

$$\text{Rata-rata yang dicari} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{1455}{25} \\ &= 58,20 \\ \text{Persentase ketuntasan siswa} &= \frac{14}{25} \times 100 \% \\ &= 56 \% \end{aligned}$$

Dari data diatas dapat diketahui nilai siswa pada siklus I dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga pada pembelajaran matematika materi bangun ruang yakni nilai rata-rata yang diperoleh adalah 58,20 dan hasil persentase ketuntasan belajar siswa adalah 56% dengan kriteria ketuntasan belajar siswa dinyatakan dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan di atas, maka kegiatan pembelajaran pada siklus I dinyatakan belum berhasil dan perlu perbaikan lagi. Hal ini dilihat dari indikator kinerja yang telah ditentukan oleh peneliti bahwa pembelajaran dinyatakan berhasil apabila: 1) nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran matematika sesuai KKM yakni 70, 2) prosentase ketuntasan belajar $\geq 80\%$.

d. Refleksi

Dari hasil observasi diatas diperoleh beberapa kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi pada siklus I dapat dijadikan bahan perbaikan bagi siklus selanjutnya. Kekurangan pada siklus I dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk memperbaiki siklus II diantaranya yaitu :

- 1) Guru menjelaskan kembali aturan permainan ular tangga lebih mendetail dan memastikan apakah siswa sudah memahami peraturan permainan ular tangga atau belum
- 2) Guru memotivasi siswa agar tidak takut untuk bertanya materi mana yang ia belum faham
- 3) Guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah agar siswa lebih terlatih untuk mengerjakan soal yang berkaitan dengan menghitung rumus bangun ruang.

- 4) Guru memberikan reward kepada kelompok yang mendapatkan angka tertinggi pada permainan ular tangga.
- 5) Guru memberikan selipan media untuk menarik perhatian siswa dan menyamakan persepsi siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Tahap Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II ini merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I, dimana pada tahap siklus I peneliti belum mendapatkan hasil yang maksimal. Adapun tahapan yang terdapat pada siklus II ini hampir sama dengan tahapan siklus I, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Rencana tindakan pada siklus II merupakan tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan siklus I. pada tahap ini diupayakan agar lebih maksimal untuk menyempurnakan kekurangan pada siklus I. Beberapa bentuk perencanaan yang disiapkan adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun Materi Pembelajaran
- 2) Menyusun RPP siklus II
- 3) Menyiapkan media pembelajaran ular tangga
- 4) Menyusun lembar observasi guru dan siswa untuk mengamati kegiatan situasi dan kondisi selama proses pembelajaran berlangsung
- 5) Menyiapkan alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru sebagai pengajar untuk membantu melaksanakan proses pembelajaran. Pelaksanaan siklus kedua disesuaikan dengan perencanaan yang telah dibuat pada RPP. Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut :

1) Pelaksanaan siklus II pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Maret 2021 pukul 09.00-10.30 WIB. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

2) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Maret 2022 pukul 09.00-10.30 WIB. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Pada pertemuan kedua ini melaksanakan penilaian hasil belajar siklus II.

c. Observasi

Dari soal evaluasi yang dikerjakan masing-masing siswa sebanyak 10 soal, hampir seluruh siswa bisa menyelesaikannya sehingga diperoleh hasil evaluasi siswa pada siklus II sebagai berikut :

Tabel 3
Nilai Tes Siklus II

NO.	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1.	Achmad Fadhel	85	Tuntas
2.	Adzraul Alifah	90	Tuntas
3.	Ahmad Zydan Jafa	70	Tuntas
4.	Ainu Salsabila	95	Tuntas
5.	Akhmad Miftah Rahmatillah	75	Tuntas
6.	Akhmad Sadya Rizaqi	70	Tuntas
7.	Annisa Zahrotul Husna	100	Tuntas
8.	Aulia Assyifa Najmi	80	Tuntas
9.	Desya Nur Rudloh	100	Tuntas
10.	Faris Ainul Falah	80	Tuntas
11.	Fatimah Azzahro	70	Tuntas
12.	Filzah Azmi Syahidah	90	Tuntas
13.	Haikal Pratama	60	Belum Tuntas
14.	Helga Naurah Abidin	90	Tuntas
15.	Khabib Ahmad Jawahir	90	Tuntas
16.	Khalwa Ahila Fauza	60	Belum Tuntas
17.	Khotijah Maltahista Riquelmi Fajrin	70	Tuntas
18.	Muhammad Idris	-	Izin
19.	Muhammad Nurudin Akbar	90	Tuntas
20.	Muhammad Rizal Satrio Utomo	70	Tuntas
21.	Muhammad Rizki Akhmad	50	Belum Tuntas
22.	Muhammad Tsaqib Musyafa'	80	Tuntas
23.	Shinta Nuryah Aly	80	Tuntas
24.	Widya Cantika Putri	95	Tuntas

25.	Zeni Feriska Krismaya	75	Tuntas
Jumlah		1915	

Keterangan:

Jumlah siswa secara keseluruhan : 25 siswa

Jumlah siswa yang sudah tuntas : 21 siswa

Jumlah siswa yang belum tuntas : 4 siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata yang dicari} &= \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \\
 &= \frac{1915}{25} \\
 &= 76,60
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase ketuntasan siswa} &= \frac{21}{25} \times 100 \% \\
 &= 84 \%
 \end{aligned}$$

Dari data diatas dapat diketahui nilai siswa pada siklus II dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga pada pembelajaran matematika materi bangun ruang yakni nilai rata-rata yang diperoleh adalah 76,60 dan hasil persentase ketuntasan belajar siswa adalah 84% dengan kriteria ketuntasan belajar siswa dinyatakan dengan kategori baik.

Dalam pelaksanaan siklus II ini semua kendala pada siklus I dapat diselesaikan dengan baik, dapat dilihat dari hasil pengamatan guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa. Pada siklus II nilai rata-rata dari hasil belajar siswa sebesar 76,60. Dari hasil tersebut telah melampaui kriteria indikator kinerja yang diharapkan. Dan untuk prosentase ketuntasan belajar siswa diperoleh sebesar 84% dan dinyatakan dengan predikat baik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran, maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan prosentase 84% dan dapat disimpulkan keberhasilan yang dicapai pada siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa lebih antusias dan lebih tenang saat bermain permainan ular tangga karena hampir seluruh siswa memahami aturan yang ada.
- 2) Siswa yang kurang aktif menjadi aktif karena semua mendapat giliran untuk bermain dan menjawab pertanyaan yang ada pada tiap kotak permainan ular tangga.
- 3) Siswa lebih mudah memahami materi dengan adanya selipan media berupa video pembelajaran yang ditampilkan pada awal pembelajaran sehingga mereka tidak hanya membayangkan materi yang dijelaskan guru pada pembelajaran di siklus I.
- 4) Guru juga merasa diuntungkan karena suasana kelas menjadi lebih kondusif, siswa lebih bersemangat belajar, dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain guru, siswa juga merasakan kesenangan saat kegiatan belajar didalam kelas dan lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

Meskipun proses pembelajaran dikatakan berhasil karena mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, namun masih perlu adanya revisi yakni pemberian reward seharusnya tidak hanya diberikan bagi kelompok yang dapat memenangkan permainan ular tangga saja, namun juga bisa diberikan kepada siswa yang aktif saat proses pembelajaran dan yang mendapatkan nilai tes yang paling baik.

Dan dapat disimpulkan pada siklus II penggunaan media permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang ini mengalami kenaikan. Maka dari itu peneliti memandang tidak perlu lagi melakukan siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Hasil temuan di lapangan selama pengaplikasian media permainan edukatif ular tangga menunjukkan bahwa ketertarikan dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar yang didapatkan oleh para siswa yang mengalami peningkatan. Pada saat sebelum diaplikasikannya media ular tangga

ini siswa cenderung pasif dan sulit dalam menerima materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan hanya penggunaan pembelajaran konvensional menyebabkan tingkat penyerapan materi dari siswa menjadi tidak maksimal.

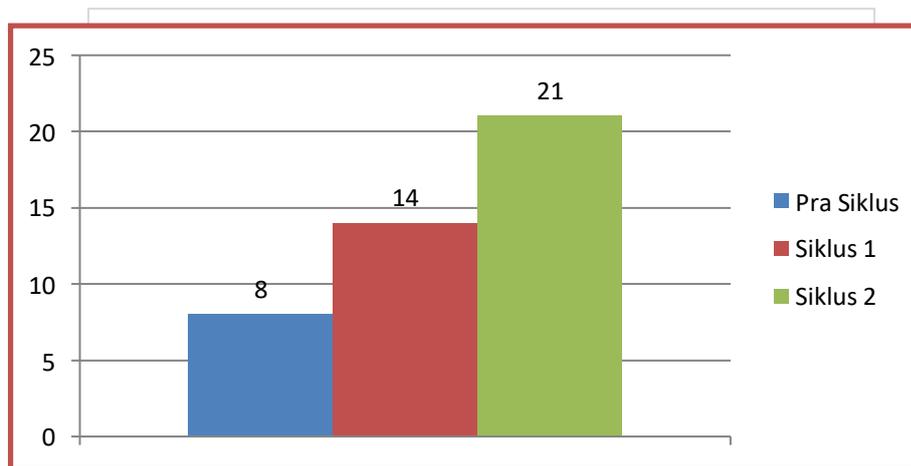


Diagram 1
Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dari diagram di atas diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada tahap Pra Siklus siswa yang mengalami ketuntasan belajar adalah 8 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 17 siswa. Sedangkan pada tahap siklus I mengalami peningkatan sebesar 14 siswa yang mengalami ketuntasan belajar dan yang belum tuntas sebanyak 11 siswa. Pada tahap siklus II juga mengalami peningkatan sebanyak 21 siswa yang tuntas belajar dan yang belum tuntas 4 siswa. Di bawah ini adalah tabel perbandingan keseluruhan setiap siklusnya:

Tabel 4
Hasil Perbandingan Peningkatan Setiap Siklusnya

No	Kriteria Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Rata-Rata	58,96	58,20	76,60
2.	Persentase Ketuntasan	32%	56%	84%

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian mengalami peningkatan dalam aspek nilai rata-rata pra siklus ke siklus I yaitu 58,96 menjadi 58,20, pada siklus I ke siklus II yaitu 58,20 menjadi 76,60. Aspek ketuntasan belajar dari siklus I yaitu 56% menjadi 84% pada siklus II. Melalui pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, siswa berusaha mengikuti arahan dari guru dalam bermain dan berusaha memahami materi dengan sungguh-sungguh agar bisa menjawab pertanyaan pada kartu soal ketika bermain. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang baik.

KESIMPULAN

Hasil belajar matematika materi bangun ruang dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga mengalami peningkatan sesuai dengan target peneliti yaitu mencapai sekurang- kurangnya 80% dari keseluruhan siswa kelas V berhasil memperoleh nilai ≥ 70 . Permainan ular tangga pada tiap siklus dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian siswa diberi latihan soal atau kuis untuk mempermudah memahami materi sebelum bermain permainan ular tangga, guru menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu, setelah membagi kelompok siswa diberi kesempatan bermain permainan ular tangga dan setiap tahap akhir siklus diberikan hasil evaluasi berupa soal tes tulis . Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata siswa yaitu 58,96 dengan ketuntasan 32%. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 58,20 dengan ketuntasan 56%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 76,60 dengan ketuntasan 84%.

SARAN

1. Bagi siswa, hendaknya siswa lebih aktif dan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Tidak malu dan takut untuk bertanya materi mana yang belum dimengerti, khususnya pelajaran matematika dan tidak menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit.

2. Bagi sekolah, guru hendaknya dapat menggunakan media permainan ular tangga ini sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Winarti. 2020. *Media Pembelajaran Jumping Frog (Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep MakhluK Hidup Bagi anak Usia Dini)*. Tasikmalaya: Edu Publisier
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Cahyo, Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta: Diva Pres
- Suhendra, Ade. 2019. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*. Jakarta: Kencana
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group