

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GUTA (GAME ULAR TANGGA) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD

Elin Juliani

Universitas Mataram

Email: juliantielin322@gmail.com

Abstrak: Beberapa kesalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yakni kurangnya efektif guru dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan pembelajaran matematika menjadi membosankan dan tidak diminati oleh peserta didik. Maka disini perlunya penerapan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran matematika, seperti penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendekripsikan penggunaan Media Ular Tangga dalam pembelajaran matematika. Metode Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan variabel dalam penelitian ini adalah ruang lingkup materi muatan pembelajaran matematika. Dokumen yang digunakan meliputi buku guru dan buku siswa. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu Observasi, eksperimen dan teknik pretest-posttest. Data hasil penelitian ini kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian berupa benda yakni media game ular tangga dan buku siswa pembelajaran matematika kelas 5 SD. Subjek penelitian dari informan adalah: Kepala Sekolah, Guru kelas 5 dan peserta didik kelas 5 dengan jumlah 30. Dengan hasil perskoran pretest 23% sebelum menggunakan media dan hasil penskoran post test 50% setelah menggunakan media, sehingga terdapat kenaikan hasil penskoran 27%.

Kata kunci: *Ular tangga, Media Pembelajaran, AKM, Pretest, Posttest.*

Abstract. Some errors that occur in the learning process are the teacher's lack of effectiveness in using learning media. This results in learning mathematics becoming boring and not of interest to students. So here it is necessary to apply a variety of learning media in mathematics learning, such as the use of snakes and ladders media in mathematics learning. This research aims to analyze and describe the use of Snakes and Ladders Media in mathematics learning. This research method uses a qualitative descriptive method with the variable in this research being the scope of mathematics learning content. Documents used include teacher books and student books. The methods used in collecting data are observation, experimentation and pretest-posttest techniques. The data from this research were then analyzed using qualitative descriptive methods. The research subjects were objects, namely the snakes and ladders game media and 5th grade elementary school mathematics learning student books. The research subjects of the informants were: Principal, Class 5 Teacher and 30 Class 5 students. With pretest scoring results of 23% before using the media and post test scoring results of 50% after using the media, so there was an increase in scoring results of 27%.

Keywords: Snakes and Ladders, Learning Media, AKM, Pretest, Posttest.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan

suasana belajar yang dapat memungkinkan siswa untuk aktif dalam mengembangkan potensinya memiliki keagamaan yang kuat, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak yang mulia dan keterampilan yang

dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa maupun diri sendiri. Suparman (2020), mengatakan kurikulum dalam suatu proses pembelajaran memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain seperti pada pendapat Donald, menurutnya sistem sekolah terbentuk atas 4 subsistem, yakni dua diantaranya adalah mengajar merupakan kegiatan professional yang dilakukan oleh seorang guru kepada peserta didik dan kurikulum sebagai suatu rencana yang memberi pedoman dalam proses belajar dan mengajar.

Menurut Susanto (2015) Salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum pada jenjang sekolah dasar yakni matematika. Belajar Mata Pelajaran Matematika merupakan salah satu syarat untuk melanjutkan pendidikan ke tahap selanjutnya, karena dengan belajar matematika peserta didik dapat belajar menalar secara kritis, kreatif, dan positif. Teori Kognisi Piaget menyatakan usia peserta didik sekolah dasar merupakan tahap operasional konkret. Sehingga berdasarkan teori kognitif tersebut, peserta didik sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika secara abstrak. Hal ini disebabkan karena konsep abstraksi matematika tidak dapat dipahami secara mudah oleh peserta didik khususnya sekolah dasar. Oleh sebab inilah menjadi point

utama dalam membuat peserta didik dapat memahami konsep matematika dengan sederhana dan menyenangkan.

Permasalahan peserta didik yang kesulitan dalam belajar matematika dalam pembelajaran disekolah sudah menjadi rahasia umum, karena banyak dari peserta didik yang tidak mudah dalam memahami materi pembelajaran matematika. Hal yang menyebabkannya tidak hanya dari peserta didik saja, melainkan bagi beberapa guru juga bingung dalam menyederhanakan konsep matematika dalam bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Muthia(2022) di SDI 1 Sinar Cendikia yang mengatakan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Tidak hanya terjadi di SDI 1 Sinar Cendikia hal demikian juga terjadi di tempat tinggal saya yakni di Kabupaten Lombok Utara.

Hasil observasi awal yang saya lakukan di SDN 2 Jenggala pada tanggal 27 februari-1 maret 2024, Kepala Sekolah SDN 2 Jenggala Bapak Bambang Hartoyo, S.Pd, SD mengatakan bahwa Tingkat numerasi peserta didik diSDN 2 Jenggala sangatlah rendah. Hal ini dikarenakan banyak dari guru yang tidak paham bagaimana cara menyampaikan konsep matematika yang sederhana kepada

peserta didik agar mudah dipahami. Disamping itu pada proses pembelajaran matematika jarang sekali atau bahkan tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Menurut Susanto. (2015) mengatakan peran guru sangatlah penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bermutu, yakni dengan menguasai pembelajaran yang dapat berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menyenangkan ketika peserta didik serta lingkungannya, sarana dan prasarana serta kreativitas seorang guru dapat berjalan secara beiringan. Disamping itu seorang guru sebagai fasilitator memiliki peran yang dapat memberikan pelayanan yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan mudah memahami materi. Guru dan siswa haruslah memiliki hubungan yang sangatlah erat, guru bertindak sebagai fasilitator yang dapat membuat suasana pembelajaran yang demokratis dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran dapat mempermudah guru

dalam menjelaskan dan menyampaikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menurut Heinich, dkk (dalam ilyas 2020) berpebdapat bahwa media merupakan alat saluran komunikasi seperti televisi, film, diagram, bahan cetak, komputer dan intrukstur yang dapat membawa pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan yakni dengan cara menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam belajar dan mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat suasana belajar yang berbeda dan tidak membosankan. Adanya media pembelajaran bukan bukan untuk mengganti peran seorang guru tetapi sebagai alat bantu seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu media juga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dan rasa ingin tahu yang tinggi. Sehingga efisiensi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan.

Menurut Romadhon (2020) media pembelajaran ular tangga merupakan sebuah permainan yang bersifat edukatif yang mampu untuk meningkatkan keterampilan, mengasah logika, dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Permainan ular tangga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik

dan menciptakan suasana belajar yang baik bagi peserta didik yang dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang baik. Penelitian-penelitian tentang media pembelajaran banyak sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya salah satunya dalam media pembelajaran ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Rizko, dkk (2020) dengan judul "Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga matematika yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ismi Anggraini dengan judul "Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas V" dengan hasil menunjukkan kelayakan dalam penggunaan Media Ular Tangga dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian Deskriptif adalah suatu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena atau peristiwa secara sistematis dan

apa adanya. Subjek Penelitian berupa benda yakni media game ular tangga dan buku siswa pembelajaran matematika kelas 5 SD. Subjek penelitian dari informan adalah: Kepala Sekolah, Guru kelas 5 dan peserta didik kelas 5 dengan jumlah 30.

Variabel dalam penelitian ini adalah ruang lingkup materi muatan pembelajaran matematika. Dokumen yang digunakan meliputi buku guru dan buku siswa. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu Observasi, eksperimen dan tektik pretest-posttest. Metode Observasi digunakan untuk mencari informasi dari informan-informan yang bersangkutan. Metode Eksperimen yakni dengan membuat kelompok dalam permainan game ular tangga, kelompok diberikan 1 game ular tangga yang berbentuk poster dengan bidak dan dadu. Permainan Ular tangga ini dimainkan oleh 1-4 orang. Mereka Bermain Ular tangga sebagaimana umumnya. Metode teknik *Pretest-Posttest* dilakukan untuk mengetahui skor penilaian matematika sebelum menggunakan media pembelajaran GUTA (Game Ular Tangga) dan sesudah menggunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berawal dari pengalaman penulis ketika mengikuti program MBKM

yakni Kampus Mengajar 7 yang ditugaskan di SDN 2 Jenggala. Berdasarkan observasi yang dilakukan, tingkat numerasi peserta didik sangatlah rendah. Pengukuran nilai numerasi peserta didik di ukur dengan 2 tahap, yakni Pretest dan Posttest AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Pada tanggal 22 maret 2024 Pretest AKM dilaksanakan dengan 2 sesi yakni sesi numerasi dan literasi. Setelah kegiatan pretest selesai, secara otomatis aplikasi AKM akan menampilkan hasil penskoran dengan nilai 23%. Hasil yang terbilang sangat rendah inilah menjadi suatu tugas peneliti untuk meningkatkan nilai numerasi peserta didik. Setelah terjadi pretest AKM, peneliti menerapkan suatu media pembelajaran yakni GUTA (Game Ular Tangga) untuk meningkatkan nilai numerasi peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya yakni pengembangan desain produk. Rancangan produk didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Berikut bahan pada pengembangan Media GUTA (Game Ular Tangga) yaitu: a) kesesuaian media dicetak dengan ukuran A3 yang berbahan kertas tebal; b) permainan ular tangga terdiri atas papan permainan, dadu, bidak, kartu soal dan kartu rewar; c) papan berbentuk seperti permainan ular tangga pada umumnya yang berdesain berbagai macam warna dan animasi yang menarik, disetiap kotak terdapat soal dan

reward serta terdapat ular yang turun, tangga untuk naik ketahap selanjutnya dan tantangan untuk bernyanyi lagu nasional maupun daerah; d) kartu soal dan reward sebanyak 10 buah dengan total keseluruhan 20 buah, cara mendapatkan kartu tersebut yakni dengan melempar dadu dan berhenti pada kolom tertentu yang terdapat tulisan soal dan animasi kado; e) dalam menggerakkan poin menuju kolom selanjutnya, peserta didik harus melempar dadu lalu menggerakkan bidak sesuai dengan berapa point yang tertera pada dadu tersebut; f) tata cara dalam permainan ini, terdapat kartu soal yang apabila peserta didik tidak bisa menjawab soal dengan benar maka peserta didik harus berhenti dikolom tersebut sampai mendapatkan giliran kembali, ketika peserta didik mendapatkan kartu reward maka peserta didik harus melaksanakan perintah yang terdapat pada kartu reward tersebut; g) apabila dibeberapa kolom tujuan tempat berhenti bidak terdapat tantangan untuk bernyanyi, maka peserta didik harus bernyanyi sebelum lanjut pada giliran peserta didik selanjutnya; h) materi yang tertera dalam permainan ini yakni materi matematika yang disesuaikan dengan Bab pembelajaran yang dipelajari pada pertemuan tersebut.

Berikut ini produk hasil pembuatan Media GUTA (Game Ular Tangga) terkait pembelajaran matematika pada kelas V SD.



Setelah melakukan pembelajaran menggunakan Media GUTA, selanjutnya peneliti melakukan postest, dengan penskoran yang didapatkan pada nilai akhir yakni 50%. Setelah media tersebut diaplikasikan terdapat kenaikan penskoran pada nilai numerasi peserta didik, pada pelaksanaan *pretest* mendapatkan nilai 23% dan pada pelaksanaan *postest* mendapatkan nilai 50% sehingga ada peningkatan 27%.

SIMPULAN

Dari pembahasan diatas maka dapat kita simpulkan bahwa penggunaan Media GUTA terhadap pembelajaran matematika kelas 5 SD dapat meningkat nilai numerasi peserta didik. Dengan hasil *pretest* 23% dan *postest* 50%, terdapat 27% peningkatan dari sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh

guru. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat mengurangi rasa bosan.

Adapun saran yang diberikan penulis untuk mengatasi kejemuhan atau kebosanan peserta didik dalam pembelajaran di kelas yaitu guru sepatutnya menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang menarik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 77-89.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Perasada.
- Budi Ariyanto, Amalia Chamidah, Savitri S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 85-89.
- Indonesia, UNDANG-UNDANG DASAR REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. Bidang DIKBUD KBRI Tokyo
- Karo-Karo , I R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom*, 93.
- Rohman M. G., & Susilo. P. H. (2019) Peran Guru Dalam Penggunaan Media

Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus Di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1).

Suciati, I. (2021) *Metode Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan*. 4(1), 33-34.

Tafonao, T. (2018) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 105.