

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Miftahul Jannah¹⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
mitaandita190@gmail.com

Reza Syehma Bahtiar²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
syehma@gmail.com

Tri Dayat³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
tridayat63@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, dan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian deksriptif kualitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas 2A SD Islam Baitul Fattah Surabaya. Instrumen yang digunakan adalah observasi, tes, angket, dan wawancara. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran secara klasikal 72% (tercapai), kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga mendapat skor 90 (memuaskan), aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dari keempat aspek memperoleh presentase nilai rata-rata yakni 85 % (baik), dan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga presentase nilai rata-rata yakni 79,28 % (baik).

Kata Kunci: media ular tangga, matematika, hasil pengukuran

Abstract

The purpose of this study was to find out the students' learning outcomes after using snake and ladder media in learning, teachers' ability to manage learning using snake and ladder media, student activities during learning using snake and ladder media, and student responses to learning by using snake ladder media. This research is qualitative descriptive research. The subjects of this research were students of 2A grade at Islamic Elementary School Baitul Fattah Surabaya. Observation, tests, questionnaires, and interviews were used as instruments for this research. The results of this study showed that student learning outcomes after using snake and ladder media in classical learning is 72% (achieved), the ability of teachers to manage learning using snake and ladder media gets a score of 90 (satisfying), students' activities during learning using snake ladder media from the fourth aspects obtained an average percentage value of 85% (good), and students' responses to learning using the snake ladder media were the average value of 79.28% (good).

Keywords: snake and ladder media, mathematics, measurement results

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UUSP No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1). Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan 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 berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada setiap jenjang pendidikan, matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang diajarkan kepada peserta didik. Menurut Suparno dalam Darwati (2009 :1) matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang penting dan semakin dirasakan kegunaannya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi

dewasa ini. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting bagi siswa dan sebagai bekal pengetahuan dasar untuk pembentukan sikap dan pola pikir mereka selanjutnya. Selain itu matematika juga berfungsi sebagai alat bantu dan pelayan ilmu yang tidak hanya bidang ilmu matematika saja tetapi bidang ilmu-ilmu yang lain. Matematika juga merupakan pengetahuan dasar yang dapat dipergunakan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena dalam keseharian yang kita lakukan pasti tidak akan terlepas dari masalah yang berkaitan dengan matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar. Matematika tidak hanya diperlukan untuk mempelajari matematika lebih lanjut dalam jenjang yang lebih tinggi, tetapi juga diperlukan untuk mempelajari ilmu-ilmu lain seperti ilmu pengetahuan alam (IPA), ilmu teknik, kedokteran, ilmu ekonomi, dan ilmu sosial. Matematika juga digunakan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru memegang peranan penting dalam hal tersebut. Kreativitas guru sangat diperlukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pada pembelajaran sekolah dasar merupakan masa penanaman pondasi untuk membangun konsep yang mendasar yang nantinya akan dikembangkan untuk materi pembelajaran berikutnya. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat membantu siswa untuk memahami konsep dalam matematika salah satunya membandingkan hasil pengukuran benda. Pengukuran benda termasuk yang sulit untuk dipahami sebagian siswa. Ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang duduk di tingkatan tinggi sekolah dasar sebagian belum menguasai topik pengukuran benda ini, sehingga mereka banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari topik matematika yang lebih tinggi. Melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif serta bimbingan guru diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari membandingkan hasil pengukuran benda ini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas II SD Islam Baitul Fattah Surabaya pada hari Kamis 02 Maret 2017, ditemukan fakta bahwa berdasarkan hasil ulangan harian dalam mata pelajaran matematika pada materi membandingkan hasil pengukuran benda menunjukkan hasil yang rendah dari 25 siswa yang ada, hanya 8 siswa yang mendapatkan hasil di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) terdapat 17 siswa. Dapat dikatakan masih ada beberapa siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran matematika pada materi membandingkan hasil pengukuran benda dengan minimal ketuntasan belajar adalah 70.

Berdasarkan uraian di atas ditemukanlah akar permasalahannya yaitu suasana belajar yang kurang memacu semangat siswa untuk fokus terhadap materi yang disampaikan. Kondisi seperti ini tidak dapat dibiarkan dan harus dicarikan jalan keluarnya. Jalan keluar yang dimaksud berupa bantuan yang dapat diberikan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dasar pengukuran benda yang dipelajari. Bantuan tersebut berupa penggunaan media konkret sebagai perantara pemahaman suatu konsep. Dalam hal ini berupaya memberikan solusi dengan menggunakan media ular tangga sebagai sarana agar konsep-konsep membandingkan hasil pengukuran benda yang hendak diberikan tersampaikan dengan baik. Pemilihan media ular tangga menjadi alternatif solusi karena memang beberapa siswa menggandrungi permainan ular tangga. Media ular tangga ini peneliti pilih juga karena dalam proses pembuatannya tidak memakan waktu yang lama. Hanya diperlukan konsep yang menarik agar media dapat diminati siswa. Selain itu, media ular tangga ini juga memiliki beberapa manfaat, desain model yang *colourfull* dan sudah tidak asing lagi bagi mereka dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat memberikan ingatan dalam jangka waktu yang panjang.

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam 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 jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran). Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi

pembelajaran. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil. Media ular tangga merupakan benda konkret yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat dimanfaatkan menjadi alat untuk belajar matematika yang dapat digunakan untuk menyampaikan konsep dasar membandingkan hasil pengukuran benda di kelas II SD Islam Baitul Fattah Surabaya.

Sebelum mengimplementasikan media ular tangga dalam pembelajaran matematika materi membandingkan hasil pengukuran benda terlebih dahulu siswa harus menguasai panjang pendek suatu benda. Secara umum media ular tangga ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu papan permainan, kartu soal dan beberapa poin. Berikut ini adalah cara penggunaan media ular tangga untuk pembelajaran matematika materi membandingkan hasil pengukuran benda : (1) guru menyiapkan media berupa beberapa ular tangga dan lembar soal yang berisi pertanyaan yang diletakkan disamping beberapa, pada lembar soal terdapat soal yaitu 1 s.d. no 100; (2) masing-masing siswa menyiapkan kertas dan alat tulis; (3) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, satu kelompok beranggotakan 2 orang siswa; (4) setiap kelompok bermain ular tangga di tempat duduk masing-masing kelompok; (5) di setiap kotak ular tangga terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok; (6) setiap kelompok hanya mendapat kesempatan bermain 10x, jadi setiap kelompok menjawab 10 soal saja; (7) setelah mendapat soal dari lembar soal, soal ditulis dan lalu dijawab oleh setiap kelompok; (8) kelompok yang telah selesai boleh mengumpulkan tugasnya pada guru; (9) guru memberikan reward pada setiap kelompok.

Dari hasil penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah : Wiwik Dwi Wahyuni (2015) dengan judul “Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Jeruk II/470 Surabaya”, merupakan penelitian skripsi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam penggunaan media ular tangga. Aktivitas guru mencapai 90%, sedangkan aktivitas siswa meningkat mencapai 87,06%. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Dwi Wahyuni berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada jenis penelitian yang digunakan, desain media, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Dwi Wahyuni adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yang digunakan oleh Wiwik Dwi Wahyuni adalah Siswa Kelas III SDN Jeruk II/420 Surabaya, sedangkan subjek penelitian yang penulis gunakan adalah Siswa Kelas II SD Islam Baitul Fattah Surabaya. Desain media yang peneliti rancang tidak sama dengan penelitian yang Wiwik Dwi Wahyuni Lakukan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Dwi Wahyuni menggunakan SDN Jeruk II/420 Surabaya sebagai lokasi penelitian, sedangkan penulis menggunakan SD Islam Baitul Fattah Surabaya sebagai lokasi penelitian.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka peneliti berkeinginan menerapkan penggunaan media ular tangga agar dapat membantu guru dalam menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Dengan penggunaan media tersebut, diharapkan bisa memahami konsep dasar membandingkan hasil pengukuran benda dengan maksimal. Dalam hal ini ingin diterapkan penggunaan media ular tangga tersebut pada pembelajaran matematika di kelas II SD Islam Baitul Fattah Surabaya guna meningkatkan pemahaman konsep dengan lebih mudah. Dengan menggunakan media ular tangga ini diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih membaik.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang bisa dijelaskan dengan kata-kata. Sugiyono (2008: 9) menyatakan bahwa

metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Baitul Fattah Surabaya. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018 pada semester genap. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa SD Islam Baitul Fattah Surabaya kelas 2A. Karena siswa adalah sumber informasi yang akan memberikan respon tentang efektifitas penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika materi membandingkan hasil pengukuran benda peneliti menggunakan kelas 2A.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Observasi, Tes Hasil Belajar, Angket, dan Wawancara. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh. Analisis secara deskriptif dilakukan selama penelitian. Dengan menggunakan instrumen bantu akan memudahkan peneliti menganalisis efektifitas penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika materi membandingkan hasil pengukuran benda. Penelitian ini juga menggunakan hitungan atau rumus guna mengetahui efektifitas pembelajaran yang valid dan reliabel. Setelah penelitian selesai akan dapat diketahui sejauh mana keefektifan penggunaan media ular tangga pada mata pelajaran matematika. Untuk menghindari perbedaan penafsiran antara yang dimaksud oleh peneliti dan pembaca tentang judul penelitian ini maka perlu memberikan definisi, yaitu (1) efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai; (2) efektifitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan; (3) media pembelajaran ular tangga merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu, media ini digunakan untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan; (4) matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan yang pada suatu bilangan; (5) pembelajaran matematika adalah suatu proses interaksi belajar mengajar pelajaran matematika yang dilakukan antara siswa dan guru yang mana, proses tersebut merupakan sebagai suatu sarana atau wadah yang berfungsi untuk mempermudah berfikir didalam ilmu atau konsep-konsep abstrak; (6) membandingkan hasil pengukuran benda merupakan kegiatan membandingkan suatu besaran yang diukur dengan alat ukur yang digunakan sebagai satuan (mistar).

Data ketuntasan hasil belajar siswa yang dianalisis adalah hasil tes evaluasi akhir untuk mendeskripsikan ketuntasan belajar siswa untuk materi membandingkan hasil pengukuran benda. Untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa, digunakan acuan ketuntasan belajar yang disusun berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar siswa yang digunakan oleh SD Islam Baitul Fattah Surabaya khususnya pelajaran matematika yaitu seorang siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individu) apabila memperoleh skor $\geq 70\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 70\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Adapun untuk menyatakan ketuntasaan belajar siswa secara individu dan secara klasikal dihitung melalui rumus :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Banyaknya Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \%$$

Untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga dalam materi membandingkan hasil pengukuran benda dianalisis dengan menghitung rata-rata setiap aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Untuk menganalisis data hasil pengamatan aktivitas siswa dalam setiap aspek selama proses pembelajaran digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

f = Jumlah Skor Siswa

N = Jumlah Siswa

(Hikmah, 2016:82)

Adapun rumus untuk menghitung presentase rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah Semua Presentase

$\sum N$ = Jumlah Aspek (4 Aspek)

Analisis terhadap data respon siswa dihitung dengan cara menentukan skor tiap-tiap respon siswa. Skor dihitung dengan menggunakan rumus:

Keterangan :

- Pertanyaan terdiri dari 10 item, 5 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif. .
- Bobot pertanyaan positif, SS(5), S(4), TT(3), TS(2), STS(1).
Bobot pertanyaan negatif, SS(1), S(2), TT(3), TS(4), STS(5).

Arifin (2013:161)

Adapun rumus untuk menghitung respon siswa adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Giyantoro (2013:97)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketuntasan hasil belajar siswa

Tabel 1. Data ketuntasan hasil belajar siswa

NO	Nama	Pertemuan 2
1	Abu Bayu Prastyo	70
2	Adelia Ferisma Eka P	80
3	Aisyah Izzah	100
4	Aisyah Ni'mal M.A	80
5	Anang Firman A	100
6	Auriel Cesya D	70
7	Daniel Chandra S	80
8	Diana Ayu Wandira	80
9	Dimas Alviansyah P.A	20
10	Haifa Aghni A	70
11	Maulana Ghathfan M	100
12	Moh. Nuril Anwar	20
13	Mohamad Nadif Dava	100
14	Nabula Hana Ayu	85
15	Nanda Fajar	100
16	Nopal	20
17	Nouvan Wahyu	70
18	Rakha Hadi	85
19	Reza Rahardian	20
20	Ridha Talitha	80
21	Sadewa Saputra	20
22	Sakti Arwanto	85
23	Shella Rahma W	100

24	Wardah Novianti	60
25	Aulia Bunga	20

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Banyaknya Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \% \\ &= \frac{18}{25} \times 100 \% \\ &= 72 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel diatas, sebanyak 18 siswa yang hanya nilainya diatas 70, sedangkan 7 siswa nilainya dibawah 70, jadi siswa yang tidak tuntas secara klasikal sebesar $100\% - 72\% = 28\%$.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Tabel 2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

No	Aspek-aspek yang diobservasi	Nilai Pengamatan				Ket.
		4	3	2	1	
<i>Kegiatan Pembukaan Pelajaran</i>						
1.	Tahap Awal :					
	a. Guru melakukan presensi peserta didik		✓			3
	b. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga yang akan diterapkan dan menyampaikan tujuan pembelajaran	✓				4
	c. Apersepsi : Guru memotivasi siswa		✓			3
<i>Kegiatan Inti Pelajaran</i>						
2.	Tahap Inti :					
	a. Guru menjelaskan materi kepada siswa serta memberikan contoh dan stimulus.	✓				4
	b. Membentuk kelompok untuk berdiskusi	✓				4
	c. Guru membimbing kelompok belajar	✓				4
	d. Guru mengatur jalannya diskusi	✓				4
	e. Guru memberikan tugas kepada siswa	✓				4
<i>Kegiatan Penutup Pelajaran</i>						
3.	Tahap Akhir :					
	a. Guru mengadakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan serta menyimpulkan hasil dari pembelajaran		✓			3
	b. Guru bersama siswa mengakhiri pelajaran dengan berdoa		✓			3
Simpulan : Kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar						

Perhitungan Skor data hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah:
 $3 + 4 + 3 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 3 + 3 = 36$

Nilai rata-rata untuk aspek tersebut adalah $36/10 = 3,6$ Skor ini cukup tinggi sebab maksimum rata-rata atau skor maksimum untuk setiap aspek adalah 4 atau 40 untuk semua aspek (4×10). Skor ini bisa juga dikonversikan ke dalam bentuk standar 100. Konversi ke dalam standar 100 adalah $\frac{36}{40} \times 100 = 90$

Nilai rata-rata yang diperoleh dari kemampuan guru kelas II-A SD Islam Baitul Fattah Surabaya dalam mengelola pembelajaran adalah 90. Jika dibuat interpretasi untuk setiap aspek, maka dapat disimpulkan bahwa guru tersebut sangat istimewa dalam hal kemampuan menjelaskan dan penguasaan kelas,

sedangkan dalam penguasaan bahan, komunikasi dengan siswa, dan dalam mengaktifkan siswa termasuk baik.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Tabel 3. Aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran pertemuan II

NO	Aspek Belajar Siswa (Aspek Perhatian)	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan / mendengarkan guru	22	88 %
2.	Tidak mengganggu teman / Tidak berbicara ketika guru menjelaskan	22	88 %
3.	Fokus pada diskusi kelompok	22	88 %
Presentase Nilai Rata-Rata			88 %

Pada aspek perhatian terdapat 3 aspek yaitu, memperhatikan penjelasan / mendengarkan guru terdapat 22 siswa yang memperhatikan, tidak mengganggu teman / tidak berbicara ketika guru menjelaskan terdapat 22 siswa yang memperhatikan, fokus pada diskusi kelompok terdapat 22 siswa yang memperhatikan dalam diskusi. Total dari keseluruhan aspek perhatian adalah 88%.

Tabel 4. Aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran

NO	Aspek Belajar Siswa (Aspek Keaktifan)	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1.	Melakukan pengamatan atau penyelidikan teks	24	96 %
2.	Membaca dengan aktif (misal dengan pensil/bulpoint di tangan untuk menggaris bawahi atau membuat catatan kecil atau tanda-tanda tertentu)	20	80 %
3.	Mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, misal tersenyum atau tertawa saat mendengar hal-hal lucu yang disampaikan, terkagum-kagum bila mendengar sesuatu yang menakjubkan, dsb)	22	88 %
Presentase Nilai Rata-Rata			88 %

Pada aspek keaktifan memiliki 3 aspek yaitu melakukan pengamatan atau penyelidikan teks terdapat 24 siswa yang aktif, membaca dengan aktif (misal dengan pensil/bulpoint di tangan untuk menggaris bawahi atau membuat catatan kecil atau tanda-tanda tertentu) terdapat 20 siswa yang aktif, mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, misal tersenyum atau tertawa saat mendengar hal-hal lucu yang disampaikan, terkagum-kagum bila mendengar sesuatu yang menakjubkan, dsb) terdapat 22 siswa yang aktif. Total dari keseluruhan aspek keaktifan adalah 88%.

Tabel 5. Aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran

NO	Aspek Belajar Siswa (Aspek Partisipasi)	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1.	Berlatih (misalnya mencobakan sendiri konsep-konsep misal berlatih dengan soal-soal)	24	96 %
2.	Mampu menjelaskan dan mengemukakan pendapat	20	80 %
3.	Berdiskusi	22	88 %
Presentase Nilai Rata-Rata			88 %

Pada aspek partisipasi terdapat 3 aspek yaitu berlatih (misalnya mencobakan sendiri konsep-konsep misal berlatih dengan soal-soal) terdapat 24 siswa yang berpartisipasi, mampu menjelaskan dan mengemukakan pendapat terdapat 20 siswa yang berpartisipasi, berdiskusi terdapat 22 siswa yang berpartisipasi. Total dari keseluruhan aspek partisipasi adalah 88%.

Tabel 6. Aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran

NO	Aspek Belajar Siswa (Aspek Pemahaman)	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1.	Mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran	21	84 %
2.	Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran	18	72 %
3.	Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-katanya sendiri	18	72 %
Presentase Nilai Rata-Rata			76 %

Perhitungan data hasil pengamatan aktivitas siswa dalam setiap aspek selama proses pembelajaran digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase (\%)} &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{22}{25} \times 100 \% \\ &= 88 \% \end{aligned}$$

Perhitungan Nilai Rata-Rata Empat Aspek adalah :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-Rata} &= \frac{\sum X}{\sum N} \\ &= \frac{88 \% + 88 \% + 88 \% + 76 \%}{4} \\ &= \frac{340 \%}{4} \\ &= 85 \% \end{aligned}$$

Adapun kriteria taraf keberhasilan tindakan yaitu :

$90 \% \leq NR \leq 100 \%$	= Sangat Baik
$80 \% \leq NR \leq 90 \%$	= Baik
$70 \% \leq NR \leq 80 \%$	= Cukup
$60 \% \leq NR \leq 70 \%$	= Kurang
$0 \% \leq NR \leq 60 \%$	= Sangat Kurang

Pada tabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari empat aspek aktivitas siswa kelas II-A SD Islam Baitul Fattah Surabaya adalah 85 %. Berdasarkan taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan aktivitas siswa dalam kategori baik.

Dengan adanya analisis hasil penelitian pertemuan II sesudah menggunakan media ular tangga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi membandingkan hasil pengukuran benda siswa kelas II-A SD Islam Baitul Fattah efektif.

Angket respon siswa

Tabel 7. Hasil angket respon siswa

Pernyataan No	Pilihan Jawaban					(R)	Skor (%)
	SS	S	TT	TS	STS		
1	16	7	0	1	1	25	88,8
2	13	10	1	1	0	25	88
3	11	8	0	3	3	25	76,8
4	14	7	3	1	0	25	87,2
5	12	6	3	3	1	25	80
6	2	2	4	7	10	25	76,8
7	6	2	4	4	9	25	66,4
8	1	1	2	10	11	25	83,2
9	5	2	3	6	9	25	69,6
10	3	2	2	6	12	25	76

Pada lembaran angket terdapat 10 item pertanyaan, yaitu 5 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif. Setiap pertanyaan memiliki masing-masing kategori yaitu untuk pertanyaan positif memiliki kategori SS (Sangat Setuju) bernilai 5, S (Setuju) bernilai 4, TT (Tidak Tahu) bernilai 3, TS (Tidak Setuju) bernilai 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) bernilai 1. Sedangkan untuk pertanyaan negatif memiliki kategori SS (Sangat Setuju) bernilai 1, S (Setuju) bernilai 2, TT (Tidak Tahu) bernilai 3, TS (Tidak Setuju) bernilai 4, dan STS (Sangat Tidak Setuju) bernilai 5. Angket yang telah diisi setiap siswa dijumlah tiap-tiap kategori dan dihitung dengan rumus.

$$\begin{aligned} \text{Rumus } (n) &= \text{skor tinggi} \times \text{jumlah siswa} \\ &= 5 \times 25 \\ &= 125 \end{aligned}$$

Perhitungan pertanyaan positif :

$$\begin{aligned} \text{SS} &= 16 \times 5 = 80 \\ \text{S} &= 7 \times 4 = 28 \\ \text{TT} &= 0 \times 3 = 0 \\ \text{TS} &= 1 \times 2 = 2 \\ \text{STS} &= 1 \times 1 = 1 \\ \text{Total} &111 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase } (\%) &= P = \frac{f}{n} \times 100 \% \\ &= \frac{111}{125} \times 100 \% \\ &= 88,8 \% \end{aligned}$$

Perhitungan diatas berlaku untuk setiap pertanyaan positif yaitu pertanyaan nomor 1-5.

Perhitungan pertanyaan negatif :

$$\begin{aligned} \text{SS} &= 6 \times 1 = 6 \\ \text{S} &= 2 \times 2 = 4 \\ \text{TT} &= 4 \times 3 = 12 \\ \text{TS} &= 4 \times 4 = 16 \\ \text{STS} &= 9 \times 5 = 45 \\ \text{Total} &83 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase } (\%) &= P = \frac{f}{n} \times 100 \% \\ &= \frac{83}{125} \times 100 \% \\ &= 66,4 \% \end{aligned}$$

Perhitungan diatas berlaku untuk setiap pertanyaan negative yaitu pertanyaan nomor 6-10.

Wawancara dengan guru

Observer atau peneliti melakukan wawancara dengan guru ketika selesai pembelajaran di kelas. Peneliti mewawancarai guru di ruang kelas II-A. Peneliti mewawancarai guru sesuai dengan pedoman wawancara yang sudah disusun sebelumnya yaitu berkaitan dengan lama mengajar di SD Islam Baitul Fattah Surabaya, lama mengajar dikelas 2-A, jumlah peserta didik kelas 2-A, media pembelajaran yang sering digunakan pada saat pembelajaran matematika, respon siswa terhadap media yang diterapkan pada pembelajaran matematika, apakah dalam proses pembelajaran matematika pernah menggunakan media ular tangga, bagaimana hasil belajar siswa antara tidak menggunakan media dan menggunakan media ular tangga, apakah guru merasa leluasa dalam mengajar dengan menggunakan media ular tangga, bagaimana kesan guru setelah menerapkan media ular tangga pada pembelajaran matematika materi membandingkan hasil belajar siswa, apakah ada kesulitan pada saat menjelaskan materi atau cara bermain kepada siswa, bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, bagaimana respon siswa ketika menggunakan media ular tangga, apa saja saran untuk siswa. Dari pertanyaan-pertanyaan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru menerapkan media pembelajaran ular tangga sesuai materi pembelajaran yang akan disampaikan. Aktifitas

guru dalam pembelajaran sangat leluasa ketika menggunakan media ular tangga. Respon siswa ketika guru menerapkan media pembelajaran, siswa lebih memperhatikan pelajaran, lebih berkonsentrasi, menyukainya dan senang. Ketika siswa senang dalam mengikuti pembelajaran maka siswa memahami penjelasan yang telah disampaikan oleh guru. Media pembelajaran matematika yang digunakan adalah lebih banyak menggunakan benda-benda kongkrit karena masih kelas rendah. Ketika guru menerapkan media pembelajaran ular tangga hanya terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan dari guru karena memang siswa tersebut mengalami kesulitan dalam belajar dan memerlukan bimbingan dari guru. Hasil belajar siswa terdapat peningkatan yaitu pada saat tidak menggunakan media masih banyak siswa yang nilainya dibawah 70, sedangkan pada saat menggunakan media pembelajaran ular tangga siswa yang mendapat nilai 70 meningkat, namun ada beberapa siswa yang *slow learning* jadi memerlukan bantuan dan bimbingan dari guru. Berdasarkan hasil pembahasan wawancara dengan guru menyatakan bahwa hasil analisis data meliputi ketuntasan hasil belajar siswa, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon siswa adalah valid.

IDENTITAS NARASUMBER

Nama	: Annisa'ul Mu'affifah
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/Tanggal lahir	: Lamongan, 05 Juni 1993
Umur	: 23 Tahun
Agama	: Islam
Pendidikan	: S1 PGSD UNESA
Alamat	: Dsn. Ringin Anom RT. 01 RW.01, Ds. Kedung Soko Lamongan
No. HP	: 085731641496
Tempat Kerja	: SD Islam Baitul Fattah
Jabatan	: Guru Kelas II-A
Motto	: Tidak hasil yang mengkhianati usaha "Man Jadda Wa Jadda"

Tabel 8. Hasil wawancara dengan guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Berapa lama ibu mengajar di SD Islam Baitul Fattah?	10 bulan
2	Berapa lama ibu mengajar dikelas 2-A?	10 bulan
3	Berapa jumlah peserta didik yang belajar dikelas ibu saat ini?	25 siswa , siswa perempuan 11 orang dan siswa laki-laki 14 orang
4	Media pembelajaran apa yang sering ibu gunakan pada saat proses pembelajaran matematika?	Tergantung materinya, misalkan materi perkalian atau pembagian menggunakan biji-bijian, materi pengukuran menggunakan penggaris atau meteran
5	Bagaimana respon siswa terhadap media yang ibu terapkan pada pembelajaran matematika ?	Jika ada media siswa lebih memperhatikan pelajaran, lebih berkonsentrasi
6	Apakah dalam proses pembelajaran matematika ibu pernah menggunakan media ular tangga?	Belum pernah
7	Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini, bagaimanakah hasil belajar siswa? Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara tidak menggunakan media dengan menggunakan media ular tangga ini?	Ya, ada perbedaan. Pada saat saya menjelaskan materi membandingkan hasil pengukuran benda tanpa menggunakan media, hasil belajar siswa tidak maksimal, masih banyak siswa yang nilainya dibawah 70, sedangkan pada saat saya menjelaskan dengan menggunakan media ular tangga ini nilai siswa yang diatas 70 meningkat memang ada beberapa siswa yang belum mendapat nilai 70 karena memang ada beberapa siswa <i>slow learning</i>

8	Apakah dengan media ular tangga ini, ibu merasa leluasa dalam mengajar?	Sangat leluasa sekali, hahahaha
9	Bagaimana kesan anda setelah menerapkan media ular tangga dalam pembelajaran materi membandingkan hasil pengukuran benda?	Tertarik, tetapi saya kira siswa bermain ular tangganya itu mengukur panjang jarak antara satu kotak ke kotak lain, ternyata enggak di setiap kotak terdapat soalnya masing-masing, jadi ya kreatif sih
10	Apakah ada kesulitan pada saat menjelaskan materi ataupun cara bermain kepada siswa?	Belum ada, siswa enjoy dalam melakukan permainan
11	Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran ataupun pada saat bermain dengan menggunakan media ular tangga ini?	Aktif, baik dan tertib, mereka antusias
12	Bagaimana respon siswa ketika ibu menggunakan media ini?	Awalnya mereka kebingungan, tetapi setelah dijelaskan dan diberikan kesempatan untuk melakukan percobaan akhirnya mereka faham dan enjoy sekali dalam melakukan permainan malah mereka minta tambah-tambah lagi
13	Apa saran ibu untuk siswa-siswi kelas 2-A ini?	Semoga lebih ditingkatkan dalam hal ketertiban, lebih antusias lagi dalam pembelajaran, semoga lebih pintar

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diatas dapat disimpulkan bahwa guru sangat leluasa mengajar dan siswa pun enjoy dengan media ular tangga ini pada pembelajaran matematika materi membandingkan hasil pengukuran benda pada siswa kelas 2-A di SD Islam Baitul Fattah.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa efektifitas penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika materi membandingkan hasil pengukuran benda pada siswa kelas II-A di SD Islam Baitul Fattah adalah efektif, karena keempat indikator penelitian (ketuntasan hasil belajar siswa, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon siswa) terpenuhi atau mencapai kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil uraian analisis terhadap efektifitas penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika materi membandingkan hasil pengukuran benda pada siswa kelas II-A SD Islam Baitul Fattah Surabaya penulis diberikan saran sebagai berikut: (1) dengan adanya respon siswa yang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta hasil belajar siswa yang meningkat dan aktivitas guru yang leluasa dalam pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga, diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru kelas II-A untuk mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga pada mata pelajaran lain yang sesuai; (2) Kepada pihak sekolah untuk menyediakan media pembelajaran ular tangga atau media pembelajaran yang lain dan sering memberikan wawasan dunia pendidikan yaitu tentang penerapan media pembelajaran lebih inovatif, agar guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkannya sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan tujuan belajar mudah tercapai; (3) penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran matematika atau pembelajaran lain dengan menggunakan media ular tangga, diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan media ini menjadi yang lebih kreatif lagi agar siswa dapat menemukan pengalaman baru dan pengetahuan baru dalam pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Darwati, Y. (2009). *Adaptive Help Speeking Panduan bagi Guru untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika*. Yogyakarta : Logung Pustaka
- Giyantoro A.R, Iskandar. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Problem Base Learning pada Mata Diklat Las Kelas X TPM SM Taman Siswa Surabaya. *JPTM* Volume 02 Nomor 01 Tahun 2013, 96-102 hal 97
- Hikmah, N. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Alat Peraga Mistar Bilangan pada Siswa Kelas IV SDN 005 Samarinda Ulu. *Jurnal Pendas Mahakam* Vol 1 (1) 80-85 Juni 2016 hal 82
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Wahyuni, W.D. (2015). *Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Jeruk II/240 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.