

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Fitri Halidah¹, I In Nurul Aini², Novi Ernawati³, Juhaeni⁴, Lailatul Faizah⁵, Safaruddin⁶

^{1,2,3,4}UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁵MIN 2 Kota Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁶Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

*Email: sarathi339@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 17 Maret 2024

Revisi Akhir: 03 April 2024

Disetujui: 07 April 2024

Terbit: 30 April 2024

Kata Kunci:

Hasil Belajar Siswa;

Media Pembelajaran;

Media Ular Tangga.



ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media ular tangga pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan di kelas 1. Metode yang digunakan pada penelitian adalah Research & Development (R&D) dengan model ADDIE yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk penelitian *One-Group Pretest Posttest Design*. Metode tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media ular tangga pada meningkatnya hasil belajar siswa kelas 1 di MIN 2 Kota Surabaya. Pada pengembangan media ular tangga penulis memilih subyek penelitian pada uji coba adalah 20 siswa sebagai uji coba keefektifan, ahli media dan ahli materi. Rata-rata dari hasil pre-test sebesar 70,25 menjadi rata-rata hasil post-test sebesar 82,75. Hasil pada media ular tangga menunjukkan bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi 86% sedangkan pada ahli media 90%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dilakukan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dikatakan berhasil dan efektif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan sumber daya manusia agar dapat menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam mencapai tujuan dari pendidikan tersebut tidak terlepas dari unsur penting sebuah pendidikan yaitu proses belajar (Indarwati et al., 2023). Keberhasilan dalam proses belajar dipengaruhi oleh peran guru di sekolah dalam menerapkan cara pembelajaran yang tepat pada berbagai macam mata pelajaran yang memerlukan metode yang bervariasi untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. salah satu mata pelajaran tersebut adalah matematika. Menurut Widya, mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membahas terkait kemampuan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, pengukuran, serta bentuk geometri. Pengetahuan tersebut perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kerja sama (Rahmawati, 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dalam pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar memiliki pengaruh yang sangat besar, karena dengan adanya media pembelajaran peserta didik lebih lancar dalam berinteraksi dengan guru sehingga pembelajaran lebih efektif. dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik dalam proses belajar (Savitri & Karim, 2020). Media ular tangga sebagai salah satu alternatif yang digunakan dalam meningkatkan pembelajaran karena dapat membantu untuk mempertegas materi pembelajaran misalnya pada mata pelajaran matematika (Aziz, 2018) Media pembelajaran ular tangga adalah salah satu media yang dilakukan dengan bermain. Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang menyerupai permainan ular tangga, akan tetapi pada setiap beberapa petak berisikan soal-soal yang harus dilewati oleh pemain dan jika pemain tepat berada

di petak yang berisi soal, pemain menjawab soal tersebut. Media pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik senang saat mengikuti pembelajaran, selain itu permainan ini juga dapat menjadikan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga, peserta didik diharapkan lebih menguasai materi pembelajaran (Afifah & Hartatik, 2019) Media pembelajaran ular tangga ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang-senang bermain.

Kasus pada beberapa sekolah terutama pada jenjang sekolah dasar yang menyatakan bahwa terdapat kesulitan yang terjadi pada pendidikan matematika. Pendidikan matematika sering dianggap menyieramkan, sulit untuk dipahami serta banyak rumus-rumus yang membuat siswa siswi bosan, sehingga siswa kurang menyukai. Bahkan matematika pada pandangan siswa adalah salah satu mata pelajaran yang harus dihindari. Kejelasan telah menyatakan bahwa siswa memiliki kesulitan belajar matematika ini terjadi sebab siswa kurang dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Rosanti et al., 2022) Sebagaimana yang terjadi pada siswa jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, yaitu mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan cacah pada operasional penjumlahan (Sidik et al., 2021). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *pre-test* yang dilakukan pada siswa madrasah ibtidaiyah di Surabaya. Peneliti memberikan soal pertanyaan 10 yang memuat materi penjumlahan, namun terdapat 60 % siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa banyak kasus kesulitan dalam memahami pelajaran matematika walaupun materi matematika tersebut sudah diajarkan, salah satu kasus kesulitan pemahaman siswa terdapat pada materi bilangan cacah pada operasional penjumlahan. Kesulitan dalam memahami materi penjumlahan akan mengakibatkan siswa mengalami kesalahan dalam menuliskan dan menyelesaikan latihan soal. Penyebab terjadinya siswa mengalami kesalahan dalam penyelesaian tugas pada materi operasional penjumlahan diantaranya, yaitu: 1) kurang penguasaan materi bilangan atau kurang paham pada arti lambang; 2) kurang menguasai konsep penjumlahan; 3) kurang menguasai nilai tempat; 4) kurang menguasai teknik menjumlahkan, dsb (Wahyudi et al., 2022).

Salah satu cara guru dalam memecahkan permasalahan kasus tersebut, yaitu guru diharapkan menerapkan serta meningkatkan kemampuan siswa dengan cara menggunakan bantuan media pembelajaran. Guru dapat menerapkan media pembelajaran pada pelaksanaan belajar mengajar. Seperti halnya media matematika berbasis ular tangga, yang mana media tersebut cocok diterapkan pada pembelajaran. Sebagaimana yang terlihat bahwa media pembelajaran ular tangga memberikan penarikan partisipasi siswa terhadap pembelajaran matematika (Herdiansyah & Purwanto Sigid Edy, 2022).

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga, beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Indah **Suciati** (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika terbukti berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kemampuan matematis peserta didik (**Suciati**, 2021). Dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik yang dapat dilihat dari partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dampak positif dari penggunaan media tersebut disebabkan oleh metode permainan ular tangga yang menarik dan menyenangkan sehingga disukai oleh peserta didik (Asiah et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Eko **Pujianto** (2020) menyatakan bahwa permainan ular tangga dengan model STAD dapat meningkatkan rasa antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Meskipun terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan media tersebut seperti kelas menjadi gaduh serta kurangnya durasi waktu yang ditentukan dalam penerapan media permainan ular tangga. Namun, disamping itu penggunaan media tersebut mampu menghilangkan rasa takut dan jenuh peserta didik selama proses pembelajaran matematika (**Pujianto**, 2020).

Dengan demikian penjelasan latar belakang di atas, perlunya pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran materi penjumlahan. Terdapatnya media pembelajaran juga diharapkan tidak menjadikan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengembangkan media ular tangga pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan di kelas 1. Oleh karena itu, penelitian ini membahas terkait pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga serta pengaruh media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar siswa pada kelas 1 di MIN 2 Kota Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dalam pengembangan yang nantinya akan menghasilkan sebuah produk. Pada penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, produk yang penulis buat bertujuan agar dapat meningkatkan produktivitas dan Pendidikan. Produk yang kami kembangkan adalah media pembelajaran berbasis ular tangga pada mata Pelajaran matematika kelas 1. Adapun model yang penulis gunakan yakni model pengembangan *ADDIE* dengan 5 tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi)(Mardiana et al., 2022). Dengan pemilihan model *ADDIE* didasari dengan pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam Upaya memecahkan masalah dalam belajar yang berhubungan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik. Sasaran produk yang digunakan peneliti adalah media berbasis ular tangga pada 20 siswa kelas 1 yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Surabaya. Validator pada penelitian merupakan guru ahli media dan ahli materi dalam matematika. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Instrumen pada pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah instrumen untuk ahli media dan ahli materi (Sumiati & Nafitupulu, 2022).

Penelitian ini juga termasuk penelitian kuantitatif menggunakan metode *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk penelitian *One-Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini mengadakan eksperimen hanya pada satu kelompok dengan melakukan *Pre-test* (O_1) untuk mengetahui keadaan awal kelompok yang diteliti. Setelah itu, memberikan suatu perlakuan (X) dan melakukan *Post-test* (O_2) untuk mengetahui hasil akhir setelah mendapatkan perlakuan (Mawadda et al., 2021). Hasil tes yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar siswa di kelas 1 MIN 2 Kota Surabaya.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1C di MIN 2 Kota Surabaya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel secara acak (Febrianti et al., 2024). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 1C MIN 2 Kota Surabaya sebanyak 20 siswa. Jenis instrumen dalam penelitian ini adalah tes dengan bentuk soal essay berjumlah 10 soal tentang penjumlahan pada *Pre-test* dan *Post-test*. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu : 1) Variabel Bebas (*Independen*), merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas adalah media pembelajaran berbasis ular tangga. 2) Variabel Terikat (*Dependen*), merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa kelas 1 di MIN 2 Kota Surabaya.

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan pengumpulan data kuantitatif. Kemudian penelitian ini melakukan perhitungan menggunakan uji *paired sample t-test* yang terdapat dalam program *SPSS for Windows versi 26.0* (Harsiwi & Arini, 2020). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji *paired sample t-test*, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 : tidak ada pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar siswa di kelas 1 MIN 2 Kota Surabaya. Sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_1 : terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar siswa di kelas 1 MIN 2 Kota Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analyze), tahap desain (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Elza, 2021). Sebagaimana penjelasan dari Eva Betty yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran. Media dapat disebut praktis apabila tidak merumitkan siswa maupun guru (Firda Fina Fitriya, 2021). Media yang dikembangkan oleh peneliti ini merupakan media yang praktis untuk dibawa dimanapun.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis penulis harus mengetahui karakter-karakter dari peserta didik, karena dengan hal tersebut peserta didik dapat memiliki keterampilan dan pengetahuan yang berhubungan dalam proses pembelajaran. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam tahapan ini adalah dengan melakukan analisis masalah dasar dari proses pembelajaran di sekolah (Kurniawarsih & Rusmana, 2020). Pada tahap ini penulis akan meneliti hambatan apa yang dimiliki oleh peserta didik pada saat pelaksanaan proses pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan.

Saat penelitian berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang berpendapat bahwa materi penjumlahan yang dipelajari sulit, bingung dalam menjumlahkan angka saat proses pembelajaran, peserta didik juga mengatakan bahwa pembelajarannya sangat membosankan dan membuatnya mengantuk. Setelah bertanya-tanya dengan peserta didik mengenai hambatan yang dimiliki dari masing-masing peserta didik saat mempelajari materi penjumlahan, penulis menyimpulkan bahwasanya kesulitan yang dimiliki oleh peserta didik adalah pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran lebih cenderung monoton sehingga hal ini membuat peserta didik bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya permainan ular tangga ini dapat menghibur dan mendidik peserta didik (Ariyanto et al., 2020).

2. Tahap desain (*Design*)

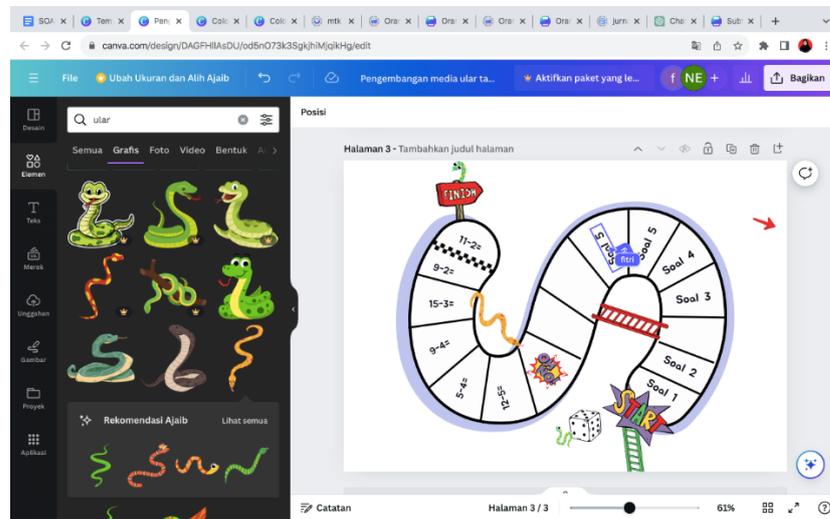
Tahap desain merupakan tahap yang merancang konsep pada suatu produk yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Pada tahap desain penulis membuat media ular tangga dengan menggunakan aplikasi Canva, yang mana hal ini merupakan hal penting dari konsep dalam isi produk yang akan dirancang oleh penulis (Pratama et al., 2023). Ular tangga adalah permainan berupa papan untuk anak-anak yang dimainkan lebih dari 2 orang. Papan permainan yang dibagi dalam kotak kecil dan beberapa gambar ular atau tangga yang berguna untuk menghubungkan dengan kotak yang lainnya. Permainan yang menggunakan dadu sebagai penentu dalam beberapa Langkah yang harus dijalani oleh peserta didik (Asiah et al., 2021).

Pada kegiatan merancang dilakukan dengan sangat memperhatikan kesesuaian media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses belajar peserta didik, agar dapat dilihat dari kompetensi dasar dan indikator dari peserta didik. Media pembelajaran ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik secara santai. Selain itu, aktivitas ini juga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis saat mencari jawaban (Widiarti et al., 2021). Pada tahap desain media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pelajaran matematika, peneliti mengembangkan konsep desain dan konten dalam media pembelajaran. Peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai alat dalam proses perancangan media pembelajaran (Widiana & Gita Parera, 2019).

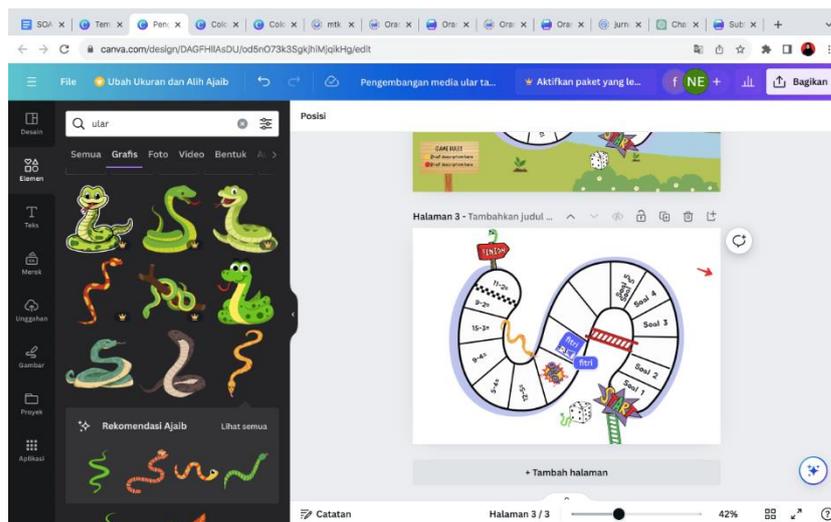
Desain media ular tangga yang akan memuat soal penjumlahan pada setiap kotak, selain itu juga terdapat tangga yang bertujuan untuk menghubungkan dengan kotak yang lain dan terdapat ular untuk proses penurunan jika peserta didik berada di kotak yang bergambar ular. Adapun beberapa gambar yang disertakan dalam media ular tangga adalah desain media ular tangga.

Pada gambar tersebut berfokus pada media ular tangga yang berisikan kotak yang berisikan soal-soal. Tahap-tahap pembuatan media ular tangga yaitu:

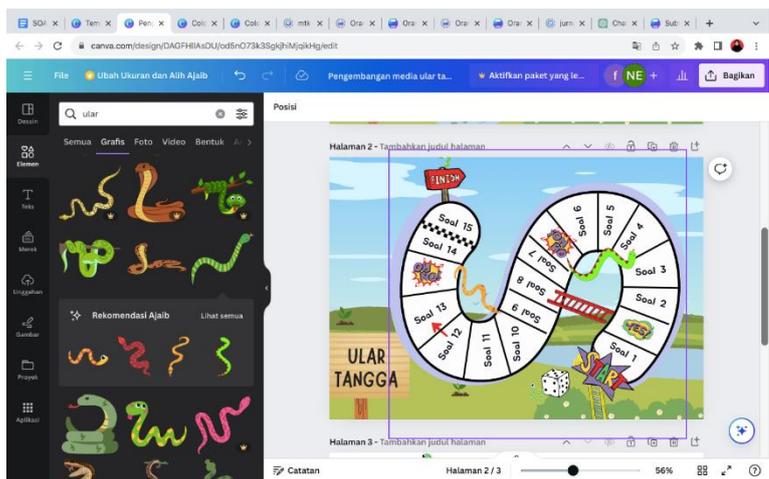
- a. Bukalah website Canva dengan <https://www.canva.com/>, kemudian desainlah dengan sekreatif mungkin.
- b. Pilihlah menu “pilih teks” untuk menambah teks didalam kotak pada media yang dibuat



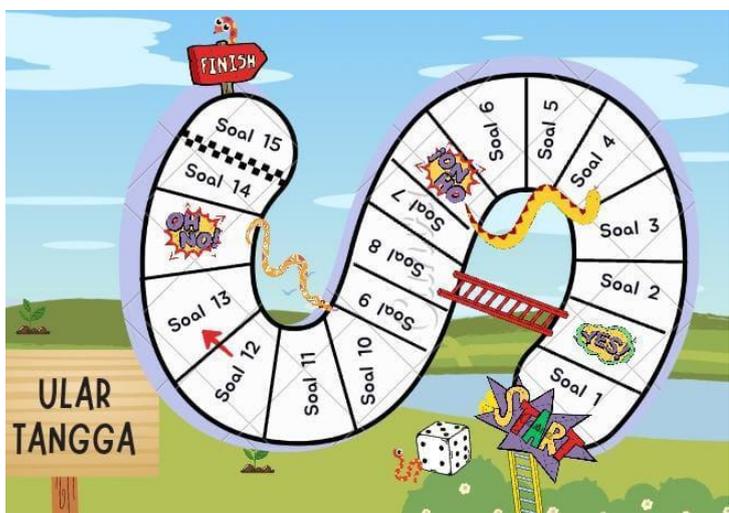
- c. Pilihan elemen-elemen yang mungkin dibutuhkan dalam membuat media ular tangga



- d. Jika dirasa sudah sesuai keinginan, salinlah desain gambar tadi ke background yang sudah disediakan



e. Media siap untuk digunakan



3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan tahap desain produk, selanjutnya yakni melakukan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan ini merupakan penggabungan antara media dengan materi. Seperti pada media matematika berbasis ular tangga terdapat penggabungan materi pelajaran matematika penjumlahan dengan media pembelajaran ular tangga. Dalam proses pengembangan harus melakukan validitas terlebih dahulu sebelum mengaplikasikan mediana kepada siswa. Validitas pengembangan media ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi (Siregar & Ananda, 2023). Kegiatan ini memiliki tujuan sebagai bentuk valid atau layaknnya media ini digunakan. Validasi tersebut akan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase validasi Media

Tahap	Aspek		Skor	Presentase (%)	Keterangan
	Tampilan	Penyajian			
1	11	29	40	80%	Sangat valid
2	13	32	45	90%	Sangat valid

Pelaksanaan validasi media matematika berbasis ular tangga ini dilakukan agar mengetahui jumlah nilai persentase kelayakan media serta mengetahui komentar saran dari ahli media sebelum diterapkan dalam pembelajaran (Wati, 2021). Pada tahap ini, validasi media matematika berbasis ular tangga dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi pertama, media

memperoleh skor persentase 80% dan dinyatakan sangat valid, namun dalam hal ini media mendapatkan catatan saran dari ahli media, bapak Jaswadi menyatakan “sebaiknya media ular tangganya cetaknya jangan terlalu kecil sebab kotak ular tangganya terlalu kecil di kaki siswa, sehingga siswa saat memperlmainkannya tidak senang. Selain itu, tulisan fontnya juga terlalu kecil”.

Berdasarkan pengungkapan komentar dari ahli media, peneliti melakukan perbaikan terhadap media. Setelah perbaikan media, peneliti melakukan validasi yang kedua kepada ahli media, bapak Jaswadi. Skor persentase yang diperoleh pada tahap validasi kedua, yaitu 90% dengan keterangan sangat layak. Dengan hal ini peneliti memperoleh peningkatan dalam tahap validasi media. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi materi kepada ahli materi. Bagaimana hasil yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Skor	Presentase (%)	Ket
43	86%	Sangat layak
Materi dalam media kartu dinyatakan layak		

Melalui validasi materi dari ahli materi, media matematika berbasis ular tangga memperoleh skor persentase 86%. Materi matematika yang terdapat pada media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak, sebab pada alur permainan media matematika berbasis ular tangga ini telah mengajarkan yang sesuai dengan materi, hal ini ditinjau dari pernyataan ahli materi, ibu Istiqomah mengungkapkan “media ini sudah sesuai dengan materi. Melalui 2 dadu yang berbeda. Anak-anak pada permainan ini bisa langsung melakukan eksekusi materi penjumlahan melalui 2 hasil dadu yang berbeda”

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap pengembangan media selanjutnya, yaitu tahap implementasi (*implementation*). Tahap ini merupakan tahap yang digunakan peneliti dalam mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan (Firdaus & dkk, 2024) Tujuan diadakannya tahap ini, yaitu 1). Membimbing siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, 2) Siswa dapat memecahkan masalah yang dimiliki selama pembelajaran, 3) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi (Rustandi, 2021).

Setelah melakukan tahap pengembangan, penulis melakukan tahap implementasi media pada siswa Madrasah Ibtidaiyah kelas 1. Mengimplementasi media kepada siswa, salah satunya juga agar membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan.



Gambar 1. Kegiatan siswa memperlmainkan media



Gambar 2. Kegiatan siswa memainkan media

Setelah mendapatkan hasil dari dua dadu yang diacak, siswa berjalan mengikuti alur kotak pada permainan ular tangga dengan berhenti sesuai dengan nomor yang telah didapat pada pengacakan dadu tersebut. Kemudian, siswa diharapkan berhenti dan mengambil *Question Card* pertanyaan yang berisikan materi penjumlahan. Pertanyaan yang didapat siswa dari *Question Card* harus dijawab secara langsung.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir pada pengembangan produk ini, yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan tahap akhir yang menjelaskan apakah media ini dapat dinyatakan *berhasil* atau belum (Maria Yuniati, dkk, 2021). Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ini terhadap meningkatnya hasil belajar siswa dengan mengadakan *Pre-test* dan *Post-test* berupa butir soal berbentuk *essay*. Subjek pada penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 20 siswa dari kelas 1C di MIN 2 Kota Surabaya. Hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test* yang telah diujikan pada siswa kelas 1C sebagai berikut::

Tabel 3. hasil nilai Pre-test dan Post-test

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Siswa 1	80.00	90.00
2	Siswa 2	70.00	80.00
3	Siswa 3	80.00	90.00
4	Siswa 4	90.00	100.00
5	Siswa 5	80.00	90.00
6	Siswa 6	90.00	100.00
7	Siswa 7	90.00	100.00
8	Siswa 8	50.00	80.00
9	Siswa 9	45.00	70.00
10	Siswa 10	80.00	100.00
11	Siswa 11	70.00	90.00
12	Siswa 12	70.00	90.00
13	Siswa 13	90.00	100.00
14	Siswa 14	80.00	90.00
15	Siswa 15	80.00	90.00
16	Siswa 16	65.00	85.00

17	Siswa 17	90.00	100.00
18	Siswa 18	70.00	80.00
19	Siswa 19	50.00	80.00
20	Siswa 20	90.00	90.00

Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis agar menjadi data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan keputusan atau menarik kesimpulan (Biassari et al., 2021). Data dianalisis dengan melakukan uji *paired sample t-test* dengan bantuan *SPSS for Windows versi 26.0* dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	70.2500	20	12.61526	2.82086
	posttest	82.7500	20	11.29450	2.52553

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata - rata dari hasil Pre-test sebesar 70,25 menjadi rata - rata hasil Post-test sebesar 82,75. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar siswa di kelas 1 MIN 2 Kota Surabaya menggunakan uji hipotesis dengan bantuan *SPSS* melalui uji *paired sample t-test*. H_0 menunjukkan tidak ada pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar siswa di kelas 1 MIN 2 Kota Surabaya. Sedangkan H_1 menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar siswa di kelas 1 MIN 2 Kota Surabaya. Hasil uji hipotesis tersebut disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample T-test*

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest -	-	8.8108	1.9701	-	-	-	19	.000
	posttest	12.5000	8	7	16.62362	8.37638	6.345		

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh perhitungan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari nilai $\alpha=0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian, berdasarkan pencapaian nilai akhir dari post test telah mengungkapkan bahwa media ini telah mencapai tujuan. Hal ini ditinjau dari nilai post test siswa dengan nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah. Guru kelas 1 menyatakan bahwa KKM mata pelajaran Matematika kelas 1, yaitu 75. Adapun daftar hasil nilai post-test yang telah diperoleh sebagai berikut :

Table 6. Data post test siswa

Nama	Hasil Test	Nilai	Ket
Siswa 1	9	90.00	"lulus"
Siswa 2	8	80.00	"lulus"
Siswa 3	9	90.00	"lulus"
Siswa 4	10	100.00	"lulus"

Nama	Hasil Test	Nilai	Ket
Siswa 5	9	90.00	"lulus"
Siswa 6	10	100.00	"lulus"
Siswa 7	10	100.00	"lulus"
Siswa 8	8	80.00	"lulus"
Siswa 9	7	70.00	"tidak lulus"
Siswa 10	10	100.00	"lulus"
Siswa 11	90	90.00	"lulus"
Siswa 12	90	90.00	"lulus"
Siswa 13	100	100.00	"lulus"
Siswa 14	90	90.00	"lulus"
Siswa 15	90	90.00	"lulus"
Siswa 16	85	85.00	"lulus"
Siswa 17	100	100.00	"lulus"
Siswa 18	80	80.00	"lulus"
Siswa 19	80	80.00	"lulus"
Siswa 20	90	90.00	"lulus"
M=	82.7500		

Dari kedua perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran matematika ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 1 MIN 2 Kota Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan produk yang peneliti lakukan pada media ular tangga mata pelajaran Matematika materi penjumlahan yang dilakukan di MIN 2 Kota Surabaya dapat disimpulkan bahwa tujuan dari diadakannya penelitian ini sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan. Model yang digunakan dalam penelitian adalah R&D ADDIE yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Selain itu kevalidan dari media ular tangga telah dinilai oleh para ahli materi dan ahli media. Pemerolehan nilai dari validasi ahli materi mendapatkan 86% sedangkan validasi pada ahli media mendapatkan 90% yang mana hal ini sangat layak. Dengan ini media ular tangga yang penulis lakukan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dapat dinyatakan efektif dan efisien untuk diterapkan pada kelas 1C.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada MIN 2 Kota Surabaya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan madrasah sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85–99.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2322–2329.
- Febrianti, R., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. (2024). Pengaruh Media Katak Lompat terhadap

- Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 8(2), 1357–1366.
- Firda Fina Fitriya, S. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Trigonometri. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(2), 104–114.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(4), 1104–1113.
- Indarwati, Y., Ambarwati, R., & Kasminah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Materi Penjumlahan Kelas 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 1986–1995.
- Kurniawarsih, M., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>
- Mawadda, A. W. A. M. T. H., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 3109–3116.
- Pratama, G. C., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Musik Pada Materi Menghafal Rumus Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 23–27.
- Pujiyanto, E. (2020). Analisis deskripsi pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga. *EDUSCOTECH*, 1(2), 1–10.
- Rahmawati, A. Y. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar Pada Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran* (Issue April). IAIN Ponorogo.
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
- Suciati, I. (2021). Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21.
- Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 3(1), 95–101.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Maha Guru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195–205.