

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS
III SDN REJOSARI 2**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH:
FARIT GUNAWAN
12.0305.0114**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS
III SDN REJOSARI 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program
Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

**OLEH :
FARIT GUNAWAN
12.0305.0114**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

**SKRIPSI BERJUDUL
EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS
III SDN REJOSARI 2**


Oleh :
Farit Gunawan
12.0305.0114

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Pembimbing I


Dr. Riiana Mashar, M.Si., Psi
NIK. 037408185

Pembimbing II


Ela Minchah L.A., M.Psi.Psi
NIK. 138706116

PENGESAHAN

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN REJOSARI 2

Oleh
Farit Gunawan
12.0305.0114

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Anggota : Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi (.....)
2. Sekretaris Anggota : Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi (.....)
3. Anggota : Hermahayu, M. Si (.....)
4. Anggota : Tria Mardhiana, M.Pd (.....)



Mengesahkan
Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Farit Gunawan
N.P.M : 12.0305.0114
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III
SDN Rejosari 2

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 5 Januari 2017
Yang Membuat Pernyataan

Farit Gunawan
NPM. 12.0305.0114

MOTTO

“ Dari Annas bin Malik berkata: telah bersabda Rasulullah SAW: barang siapa keluar rumah untuk menuntut ilmu maka ia dalam jihad fisabilillah hingga kembali ”

(HR.bukhari)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku yang sabar dan tak pernah lelah mengasihi, menyayangi, dan senantiasa mendo'akanku.
2. Adik-adikku yang selalu memberi dukungan
3. Teman-teman yang selalu mendukung dan memberi semangat.
4. Almamaterku Prodi PGSD FKIP UMM.

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS
III SDN REJOSARI 2**

**Farit Gunawan
12.0305.0114**

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Rejosari 2 pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 16 siswa. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Terdapat 2 variabel pada penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media pembelajaran ular tangga dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Matematika

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan rata-rata kelas hasil tes evaluasi yaitu rata-rata skor pada pembelajaran sebelum tindakan rata-rata skor 58,75, pada siklus I, rata-rata skor 71,25 pada siklus II rata-rata skor 81,25.

Kata kunci : *Media pembelajaran ular tangga, Hasil belajar matematika*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2 ini dapat peneliti selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak oleh karena itu, Peneliti mengucapkan terima kasih keada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. H. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi selaku Dosen Pembimbing I dan Ela Minchah L.A M.Psi.P.si, selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran serta nasehat pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Ibu Sri wuryani S.Pd SD selaku Kepala Sekolah SDN Rejosari 2 Kecamatan Bandongan yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah menjadi motivasi saya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari keterbatasan pemikiran serta minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki menyebabkan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala penulis berserah diri dan mohon Ridho-Nya semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

Farit Gunawan
NPM. 12.0305.0114

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar Matematika	7
1. Pengertian Hasil Belajar.....	7
2. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.....	9
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
4. Aspek hasil belajar	12
5. Karakteristik Siswa SD	16
B. Media Pembelajaran Ular Tangga	19
1. Definisi Media Pembelajaran	19
2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	20
3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	20
4. Media Pembelajaran Ular Tangga	21

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga	23
C. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2	24
D. Kerangka Berfikir	27
E. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	29
B. Identifikasi Variabel	30
1. Variabel Bebas	31
2. Variabel Terikat	31
C. Definisi Operasional Variabel.....	31
1. Hasil Belajar Matematika	31
2. Media Pembelajaran Ular Tangga.....	32
D. Setting Penelitian	33
1. Subyek Penelitian.....	33
2. Tempat Penelitian	33
3. Waktu Penelitian	33
E. Metode Pengumpulan Data.....	34
1. Teknik Pengumpulan Data	34
2. Instrumen Penelitian	35
F. Validitas Data	38
1. Validitas	39
2. Reliabilitas	39
G. Teknik Analisis Data	39
H. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	51
1. Pra Siklus	51
2. Hasil Siklus I	53
3. Hasil Siklus II	69
B. Pembahasan	86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan Teori	88
B. Kesimpulan Hasil	88
C. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

Magelang, November 2016

Penulis

Farit gunawan
NPM.12.0305.0114

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rincian kegiatan, waktu dan jenis kegiatan penelitian	33
2. Kisi-kisi Soal Kognitif	36
3. Kisi-kisi Lembar Observasi	37
4. Daftar Nilai Tes Matematika Pra Siklus	52
5. Hasil Tes Matematika Pra Siklus	52
6. Daftar Nilai Tes Evaluasi Matematika Pertemuan Ketiga Siklus I....	62
7. Hasil Tes Evaluasi Matematika Pertemuan Ketiga Siklus I.....	63
8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Ketiga Siklus I.....	66
9. Kriteria penilaian.....	67
10. Daftar Nilai Tes Evaluasi Matematika Siklus II.....	78
11. Hasil Tes Ilmu Pengetahuan Alam Pertemuan Ketiga Siklus II.....	79
12. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Ketiga Siklus II.....	82
13. Kriteria penilaian.....	83
14. Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika Pra Siklus, Siklus I,Siklus II	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	28
2. Tahapan Siklus PTK	30
3. Diagram Pencapaian Nilai Pra Siklus	53
4. Diagram Pencapaian Nilai Siklus I	64
5. Diagram Pencapaian Nilai Siklus II.....	80
6. Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Mapel Matematika.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian.....	93
2. Surat Keterangan Penelitian.....	94
3. Lembar Validasi RPP.....	95
4. Lembar Validasi Penilaian.....	101
5. Lembar Pedoman dan Hasil Wawancara.....	105
6. Perangkat Pembelajaran.....	108
7. Hasil uji validitas dan reliabilitas.....	161
8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	166
9. Hasil Tes Siswa.....	170
10. Dokumentasi.....	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa yang berkualitas adalah bangsa yang maju pendidikannya. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia dan berlangsung sepanjang hayat, dimana pendidikan menjadi tolak ukur kemakmuran suatu negara. Setiap orang berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Tantangan di era globalisasi seperti saat ini mengharuskan penerus bangsa mampu bersaing di dalam kehidupan nyata. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan, sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat (Sagala, 2010: 61).

Tahapan-tahapan tertentu yang harus dilewati didalam pendidikan formal, mulai dari pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan perguruan tinggi. Setiap tahapan tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu mempersiapkan siswa dengan kemampuan dasar yang dimiliki agar dapat dikembangkan, mencapai tujuan yang diharapkan serta melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi melalui proses pendidikan.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Suharjo, (2006: 8), yang mengungkapkan bahwa pada pendidikan di sd dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Suwangsih dan Tiurlina, (2006: 15) mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar adalah anak yang berada pada usia sekitar 7 sampai 12 tahun.

Menurut Piaget dalam (Suwangsih dan Tiurlina, 2006: 15) usia sekitar ini (7-12 tahun) masih berpikir pada tahap operasi konkrit artinya siswa sekolah dasar belum berpikir formal. Cara berpikir anak yang masih konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap hal yang abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu stimulasi yang sesuai dengan tahap berpikir anak agar perkembangan tercapai secara optimal.

Sekolah dasar adalah awal bagi siswa untuk memanfaatkan ilmu yang mereka dapat agar bermakna bagi kehidupannya. Salah satu mata pelajaran yang penting dan dianggap sulit adalah pelajaran Matematika. Dalam konteks yang umum Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang dianggap menakutkan bagi kebanyakan siswa. Rendahnya minat siswa menekuni Matematika dikarenakan adanya *image* Matematika sebagai pelajaran yang sangat rumit (Fathani, 2009: 83).

Banyak siswa yang merasa bingung dan kesulitan jika dihadapkan pada soal Matematika. Hal tersebut juga terlihat di SD Negeri Rejosari 2, pelajaran Matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit oleh para siswa

khususnya siswa kelas rendah, hal tersebut terlihat dari hasil belajar Matematika kelas III pada akhir semester 1 masih banyak yang belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Dari jumlah 16 siswa kelas III, 12 siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan melakukan remedial.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien membuat hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Rejosari 2 dalam pembelajaran khususnya pelajaran Matematika belum terlihat penggunaan media yang variatif. Penyampaian materi oleh guru masih menggunakan media yang sederhana, hanya menggunakan media papan tulis. Hal tersebut mengakibatkan siswa masih kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Keadaan tersebut mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dan hasil belajar siswa pun akan rendah.

Peran guru sangatlah penting untuk menstimulasi anak agar dapat memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan baik. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga diharapkan anak dapat tertarik dengan pelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Suwangsih, (2006: 16) guru sebagai tenaga pengajar di kelas hendaknya berusaha sedapat mungkin untuk membangkitkan minat belajar pada anak didiknya dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan alat peraga yang menarik.

Pembelajaran yang inovatif memerlukan alat penunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sadiman (2011: 7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai

segala sesuatu perantara yang akan menyampaikan informasi dari guru ke siswa dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar meningkat.

Media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan adalah ular tangga. Ular tangga adalah salah satu alat peraga atau alat pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi berupa papan kertas bergambar kotak-kotak yang terdapat gambar ular dan tangganya. Pentingnya peranan guru dalam menyampaikan materi sangat diperlukan, agar tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar siswa pun akan meningkat. Penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran sangat penting peranannya bagi anak, karena mampu menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan mengakibatkan hasil belajar meningkat. Kelebihan media pembelajaran ular tangga adalah mempermudah pemahaman anak tentang materi yang diajarkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajarpun akan meningkat.

Pembelajaran Matematika tidak terlepas dari kegiatan berhitung, salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Matematika kelas III adalah materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Siswa kelas III masih dalam tahap operasional kongkrit dimana siswa masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung. Disini peran media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Matematika. Penggunaan media pembelajaran

akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar meningkat. Media pembelajaran ular tangga adalah salah satu media pembelajaran permainan yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran Matematika kelas III.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Rejosari 2.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu apakah media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektifitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menemukan pengetahuan baru tentang media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas III .
- b. Sebagai dasar untuk menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika sekolah dasar khususnya kelas III.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat menambah ilmu pengetahuan bidang pendidikan anak sekolah dasar khususnya dalam mata pelajaran Matematika .
- 2) Sebagai bahan guru dalam penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan terkait dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga .

c. Bagi Peneliti dan Pembaca

- 1) Bagi peneliti sebagai acuan dasar peningkatan profesionalisme seorang guru pendidik sekolah dasar.
- 2) Agar dalam menyampaikan pembelajaran lebih berkreaitif dan inovatif sehingga anak didiknya merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Bagi pembaca dapat sebagai penambah pengetahuan mengenai media yang tepat untuk digunakan dalam mengajarkan pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang sangat penting dan dilakukan sepanjang hayat, karena melalui belajar manusia dapat merubah pola pikir, pengetahuan dan tingkah laku. Dalam proses belajar, siswa dituntut untuk aktif mengembangkan pikirannya sendiri sehingga dapat menimbulkan pengetahuan baru yang memberikan makna bagi diri siswa itu sendiri. Belajar merupakan perubahan tingkah laku, hal tersebut dijelaskan oleh Sardiman bahwa makna belajar terdapat kata kunci berubah, sehingga dapat diterangkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2012: 20) .

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman dan pelatihan, pengertian ini menurut pandangan (Hamalik, 2003: 171). Pengalaman dan pelatihan itu terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya. Semakin banyak individu berinteraksi dengan lingkungan maka akan

lebih banyak pula dia belajar. Sementara menurut Sudjana (2011: 22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan pembelajaran menurut Mulyasa dalam bukunya Ismail (2008: 10) pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut.

Suprijono (2011: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Purwanto(2009: 137) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, untuk mengetahui hasil belajar siswa, guru diharuskan memberi kuantitas yang berupa angka-angka pada kualitas dari suatu gejala yang bersifat abstrak.

Pengukuran hasil belajar pada penelitian ini menggunakan teknik tes berupa soal-soal tes hasil belajar yang harus dikerjakan oleh siswa yang akan menghasilkan data kuantitatif tentang angka. Dimiyati dan Muidjiono(2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Pandangan dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Pandangan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Rusman (dalam Jihad, 2010: 16) hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan ke dalam tiga kriteria, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah tes.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Matematika adalah studi pola dan hubungan (*study of patterns and relationships*) dengan demikian masing-masing topik tersebut akan saling berjalanan satu dengan yang lain yang membentuknya. Cara berpikir yaitu memberikan strategi untuk mengatur, menganalisis dan mensintesa data atau semua yang ditemui dalam masalah sehari-hari. Matematika menurut Ruseffendi pada buku karya Heruman (2013: 1) mengatakan bahwa Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang

menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan struktur yang terorganisasi. Sedangkan menurut Soedjadi yang dikutip oleh Heruman (2013: 1) mengatakan bahwa Matematika memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pada pola pikir yang deduktif. Dalam Matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya (Heruman, 2013: 2). Jadi dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah ilmu universal yang harus dipelajari karena Matematika merupakan ilmu yang mendasari ilmu-ilmu pengetahuan lain dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Menurut Heruman (2013: 1-2) dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek kongkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran Matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Maka dari itu guru dituntut untuk menggunakan media yang bervariasi, menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan acuan yang berlaku sehingga proses pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika dijadikan sesuatu mata pelajaran yang dianggap menarik dan tidak sulit oleh siswa.

Guru harus membangun konsep yang dapat menggugah siswa agar bisa menguatkan metode penerapan pembelajaran guna untuk

menciptakan bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dan tidak sulit untuk dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika adalah suatu upaya meningkatkan peranan siswa dalam mengkonstruksi konsep-konsep Matematika dengan kemampuannya sendiri sedemikian hingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai.

Tujuan pembelajaran Matematika di sekolah adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran Matematika juga dapat menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat diperoleh melalui kegiatan Matematika seperti : memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar Matematika yang dapat diukur dari kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono (2007: 76-77),

menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran ini menuntut keaktifan dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas .

4. Aspek hasil belajar

- a. Aspek hasil belajar bidang kognitif meliputi

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan mempunyai arti yaitu merupakan kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali, mengingat, memanggil kembali tentang adanya konsep, prinsip, fakta, ide, rumus-rumus, istilah, nama.

- 2) Pemahaman (*comprehention*)

Pemahaman mempunyai arti yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi

pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

3) Penerapan (*application*)

Penerapan mempunyai arti yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mennggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis mempunyai arti yaitu kemempuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis mempunyai arti yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang didapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi mempunyai arti yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan criteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

b. Aspek hasil belajar bidang afektif meliputi :

1) Penerimaan atau menaruh perhatian (*receiving/attending*)

Penerimaan atau menaruh perhatian adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain sebagainya. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah kesadaran untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. Penerimaan (*Receiving*) atau menaruh perhatian (*at-tending*) juga sering diberi pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri kedalam nilai itu atau mengidentikan diri dengan nilai itu.

2) Merespon (*responding*)

Merespon mengandung arti adanya partisipasi aktif. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Jenjang ini setingkat lebih tinggi dari pada jenjang *receiving*.

3) Menghayati nilai (*valuing*)

Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. Valuing merupakan tingkatan afektif yang lebih tinggi lagi dari receiving dan responding. Dalam kaitan dalam proses belajar mengajar, peserta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena yaitu baik atau buruk. Bila sesuatu ajaran yang telah mampu mereka nilai dan telah mampu mereka untuk mengatakan “itu adalah baik”, maka ini berarti bahwa peserta didik telah menjalani proses penilaian. Nilai itu mulai dicamkan (*internalized*) dalam dirinya. Dengan demikian maka nilai tersebut telah stabil dalam peserta didik.

4) Mengorganisasikan (*organizing*)

Mengorganisasikan adalah mempertemukan perbedaan nilai-nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

5) Karakteristisasi dengan suatu nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*)

Karakteristisasi dengan suatu nilai yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Aspek hasil belajar bidang psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif, afektif hal ini bisa dilihat apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

Hasil belajar Matematika siswa kelas III SD meliputi aspek-aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Pada ranah kognitif dapat dilihat dari pemahaman siswa mengenai hitungan secara tepat dan kritis. Pada ranah afektif dapat dilihat dari sikap dan minat/motivasi siswa untuk berhitung. Pada ranah psikomotorik dapat dilihat pada aktivitas fisik siswa pada saat melakukan kegiatan berhitung.

5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Ada beberapa karakteristik anak usia sekolah dasar yang perlu diketahui guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat sekolah dasar. Dilihat dari karakteristik anak pertumbuhan fisik

dan psikologisnya anak mengalami pertumbuhan jasmaniah maupun kejiwaannya. Pertumbuhan dan perkembangan fisik anak berlangsung secara teratur dan terus menerus kearah kemajuan. “Anak SD merupakan anak dengan katagori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik” (Sugiyanto, 2010: 1).

Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan peserta didik.

Menurut Piaget (Sugihartono, 2007: 109), tahap perkembangan berpikir anak dibagi menjadi empat tahap yaitu:

a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)

Periode ini ditandai oleh penggunaan sensorimotorik yang intensif terhadap dunia sekitarnya. Prestasi intelektual yang dicapai dalam periode ini ialah perkembangan bahasa, hubungan tentang objek, kontrol skema, kerangka berfikir, pembentukan pengertian, pengenalan hubungan sebab-akibat.

b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Periode ini terbagi ke dalam dua tahapan yaitu: *Preconceptual* (2-4 tahun) dan *intuitive* (4-7 tahun). Periode *preconceptual* ditandai dengan cara berpikir yang bersifat transduktif (menarik konklusi tentang sesuatu yang khusus atas dasar hal khusus. Periode *intuitif*

ditandai oleh dominasi pengamatan yang bersifat *egocentric* (belum memahami cara orang lain memandang objek yang sama)

c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Periode ini anak mulai mengkonservasi pengetahuan tertentu. Perilaku kognitif yang tampak ini ialah kemampuan anak dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika meskipun masih terikat dengan objek-objek yang bersifat konkret.

d. Tahap operasional formal (12-15 tahun)

Periode ini ditandai dengan kemampuan untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal yang tidak terikat lagi oleh objek-objek yang bersifat kongkrit.

Izzaty (2008: 116) membagi masa anak-anak di sekolah dasar menjadi dua fase yaitu masa anak kelas rendah (kelas I sampai dengan kelas 3), dan masa anak kelas tinggi (kelas 4 sampai dengan kelas 6). Masa anak kelas rendah berlangsung antara usia 7-9 tahun, sedangkan masa anak kelas tinggi berlangsung antara usia 9-12 tahun.

Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang memiliki unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

B. Media Pembelajaran Ular tangga

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah atau perantara. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar untuk menyalurkan pesan. Pesan yang disalurkan berupa pengetahuan, rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, semangat belajar dan ketrampilan siswa. Penggunaan media dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Sadiman (2011: 7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu perantara yang akan menyampaikan informasi dari guru ke siswa dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media diartikan sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber ke penerima (Arsyad, 2006: 3-5). Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan informasi terkait dengan maksud-maksud pengajaran. AECT dalam Arsyad (2006) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media disebut sebagai mediator yang berfungsi sebagai pengatur hubungan yang efektif antara siswa dan isi pembelajaran. *National Education Association* dalam Arsyad (2006) mengartikan media sebagai bentuk-bentuk sarana komunikasi yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar untuk menyalurkan pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2006: 26) adalah sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian informasi yang diberikan oleh guru sehingga memperlancar proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, proses belajar mandiri, dan perhatian siswa.
- c. Mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Sadiman (2011: 17) adalah untuk memperjelas penyajian informasi, mengatasi sikap pasif siswa, melatih siswa belajar mandiri, menyamakan persepsi, menyamakan pengalaman dan memberikan perangsang yang sama pada siswa.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu (Arsyad: 2006) :

a. Media cetak

Media cetak meliputi text, foto, grafik dan media cetak lainnya.

Media ini mempunyai ciri-ciri menggunakan komunikasi satu arah.

b. Media audio-visual

Media audio-visual meliputi mesin proyektor film, tap recorder, dan proyektor visual yang lebar.

c. Media komputer

Media ini disajikan dalam format tutorial, dril, practice, permainan, simulasi dan basis data. Pembelajaran berorientasi pada siswa dengan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

d. Media hasil gabungan komputer dan cetak

Materi disampaikan dengan menggabungkan pemakaian beberapa media yang dikendalikan oleh komputer.

4. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga merupakan permainan papan yang dibentuk dari susunan kotak-kotak kecil. Ular tangga termasuk media pembelajaran, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman (2011: 75), bahwa pembelajaran dengan permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dalam sebuah pembelajaran dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga juga telah diterapkan oleh Ratnaningsih dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III SDN Nogopuro, Sleman pada tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%. Penelitian Ratnaningsih dijadikan sebagai pendukung dalam melakukan penelitian ini.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran dengan permainan yang menggunakan alat peraga atau alat pembelajaran berupa papan kertas bergambar kotak-kotak kecil, dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan ada gambar tangga dan ular diberikan pada sejumlah kotak khusus. Ular tangga tidak mempunyai standar pasti jumlah kotak dan gambarnya. Setiap orang dapat membuat papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Kelebihan

- 1) Media pembelajaran ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga belajar sambil bermain.
- 2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 3) Media pembelajaran ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 4) Media pembelajaran ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 5) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di kelas maupun di luar kelas.

b. Kekurangan

- 1) Penggunaan media pembelajaran ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- 2) Media pembelajaran ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- 4) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

C. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2

Suatu kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan itu dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi.

Eggen dan Kauchak dalam (Sadiman,2011: 26) mengatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan). Semakin aktif siswa, maka ketercapaian ketuntasan pembelajaran semakin besar sehingga semakin efektiflah pembelajaran.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa mampu memahami informasi dengan mudah dan akhirnya mencapai ketuntasan belajar. Jadi efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seberapa besar pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai berdasarkan aspek-aspek berikut:

1. Aktivitas siswa selama pembelajaran dikategorikan aktif.
2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan baik atau sangat baik.
3. Respons siswa terhadap pembelajaran positif.

4. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal tuntas.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek di atas dipenuhi, dengan syarat aspek satu dan empat dipenuhi. Hal ini dikarenakan tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan ketuntasan belajar dalam suatu pembelajaran yang telah dilakukan.

Efektivitas pembelajaran Matematika siswa kelas III di SDN Rejosari 2 dapat diupayakan salah satunya yaitu dengan menggunakan media ular tangga, dimana siswa dituntut aktif selama mengikuti pelajaran dan dapat meningkatkan minat siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini mengajak siswa untuk bermain sambil belajar mata pelajaran Matematika. Siswa dikondisikan dalam kelompok sehingga dapat saling berkomunikasi dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Permainan ini dimainkan oleh dua pemain atau lebih. Gambar tangga atau ular diberikan pada sejumlah kotak khusus. Ular tangga tidak mempunyai standar pasti jumlah kotak dan gambarnya. Setiap orang dapat membuat papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Bidak diletakkan di kotak pertama yang biasanya terletak di sudut kiri bawah. Pemain melempar dadu secara bergiliran. Bidak berjalan sesuai jumlah mata dadu yang muncul. Bidak akan naik menuju ujung atas tangga jika pemain berhenti di ujung bawah sebuah tangga. Bidak

akan turun ke kotak di ujung bawah ekor ular jika bidak pemain berhenti di kotak dengan gambar kepala ular.

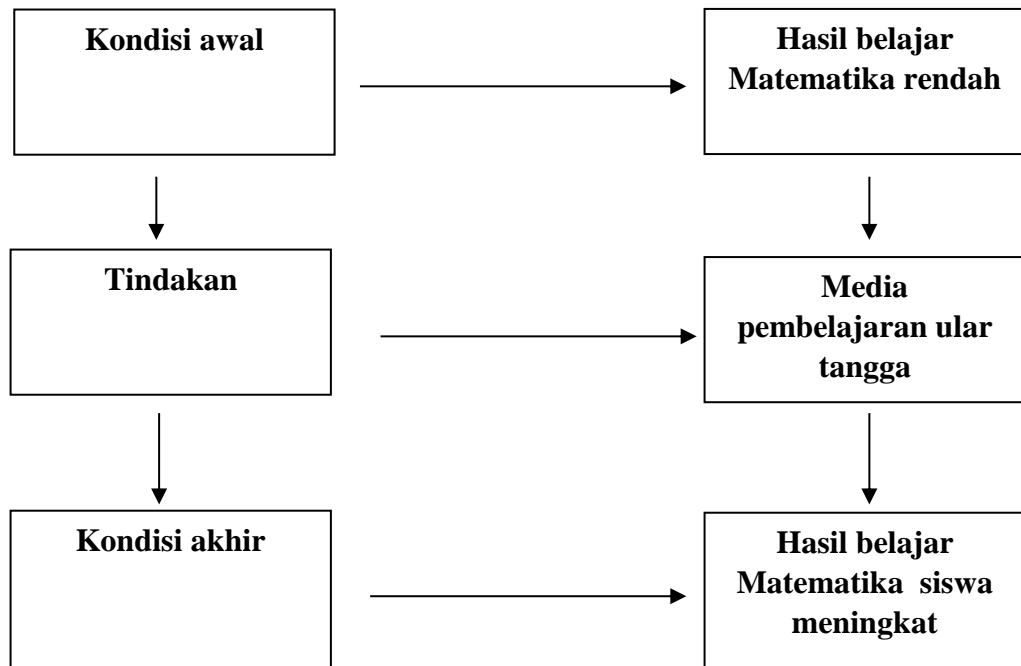
Penggunaan media pembelajaran ular tangga pada kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Matematika kelas III langkah yang pertama adalah guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok yang sudah dibagi memiliki bidak yang berbeda. Masing-masing anggota kelompok melempar dadu secara bergantian. Siswa yang sudah melempar dadu akan mendapat soal yang sesuai pada kotak di papan ular tangga. Soal yang diterima didiskusikan didalam kelompok. Jika jawaban benar maka dapat lanjut melempar dadu ,jika salah maka soal akan dilempar ke kelompok lain yang bisa menjawab. Jatah melempar dadu berikutnya adalah kelompok yang berhasil menjawab soal secara benar. Kegiatan ini dilakukan secara berulang sampai ada kelompok yang mencapai puncak ular tangga (*finish*). Kelompok yang terlebih dahulu sampai puncak itulah yang menjadi juara. Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil menjawab soal dengan baik. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga adalah salah satu upaya yang dapat dilaksanakan agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan Media pembelajaran ular tangga akan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2.

D. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menambah ilmu pengetahuan, keterampilan dan penerapan konsep diri. Guru sebagai fasilitator akan berhasil jika dalam merancang proses belajar mengajar dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang sistematis dan baik yang memungkinkan terjadinya penyempurnaan terhadap tujuan, bahan, ataupun strategi belajar mengajar melalui proses umpan balik yang diperoleh dari hasil evaluasi. Strategi dan media mengajar adalah salah satu teknik yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat proses belajar mengajar. Untuk mencapai proses belajar yang ideal, hendaknya digunakan variasi dalam menggunakan strategi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga siswa mampu berfikir kreatif dan imajinatif, siswa lebih aktif baik dalam kegiatan belajar kelompok maupun belajar mandiri, keterampilan guru dalam mengajar meningkat, serta mempermudah pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa akan tercapai secara maksimal. Maka melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi perubahan hasil belajar siswa, dalam hal ini peningkatan hasil belajar yang disebabkan penggunaan media pembelajaran ular tangga. Kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat seperti pada bagan 2.1 sebagai berikut



Gambar 2.1 bagan krangka berfikir

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2.

BAB III

METODE PENELITIAN

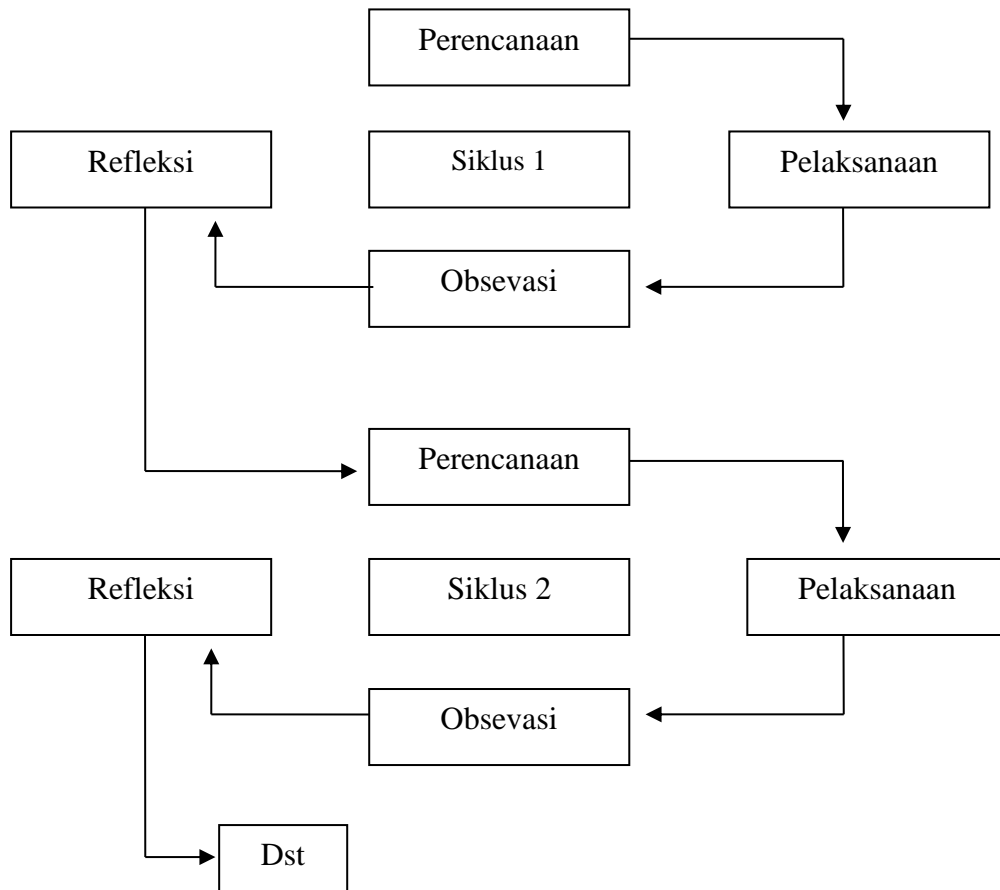
A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu bentuk penelitian praktis yang dilaksanakan guru untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di kelas agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencernaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan siswa (Suharsimi, 2006: 3).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan : Penelitian ini berupaya melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, Pelaksanaan penelitian tindakan kelas tidak mengganggu tugas pokok guru, Penelitian tindakan kelas sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran.

Menurut teori dari Kemmis dan Taggart (dalam Suharsimi, 2006: 16) tentang “Penelitian Tindakan Kelas” yang terdiri dari beberapa siklus tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan pada siklus sebelumnya. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini digambarkan pada bagan 3.1 sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis dan Taggart)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian yang dilakukan mengenal istilah variabel penelitian yang menjadi acuan dalam melakukan suatu penelitian. Variabel merupakan konsep yang mempunyai variabilitas, yaitu suatu konstruksi yang bervariasi atau yang memiliki bermacam nilai atau simbol yang diberikan nilai atau bilangan.

Variabel penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu :

1. Variabel bebas atau variabel independen (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau sebab perubahan timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga.
2. Variabel terikat atau variabel dependen (Y) adalah variabel yang dipengaruhi, akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel konstrak dengan cara memberi arti dari identifikasi variabel penelitian. Hal ini bertujuan membuat konsep secara operasional mengarah kepada penyusunan instrumen penelitian. Penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri Rejosari 2 , yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika

Hasil belajar Matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar Matematika yang dapat diukur dari kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

a) Aspek kognitif dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Mempelajari tentang operasi hitung secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan)
- 2) Mempelajari tentang penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan

3) Mempelajari tentang pengurangan dengan dan tanpa meminjam

b) Aspek psikomotorik dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Membaca materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan
- 2) Melakukan kegiatan permainan dan diskusi dengan media pembelajaran ular tangga.

c) Aspek afektif dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Siswa menunjukkan rasa tekun dalam mempelajari tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan
- 2) Siswa menunjukkan rasa keaktifan, hormat dan perhatian kepada guru dan siswa lain dalam pembelajaran
- 3) Siswa apresiatif terhadap karya orang lain dan menunjukkan sikap disiplin
- 4) Siswa menunjukkan sikap teliti dan penuh tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas

2. Media Pembelajaran ular tangga

Media pembelajaran ular tangga adalah pembelajaran yang menggunakan alat peraga atau alat pembelajaran berupa papan kertas bergambar kotak-kotak kecil, dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan ada gambar tangga atau ular diberikan pada sejumlah kotak.

D. Setting Penelitian

1. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Rejosari 2, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang, jumlah murid yang ada di Sekolah Dasar tersebut yaitu 97, kelas III terdiri dari 10 murid laki-laki dan 6 murid perempuan. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan pada hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dan rekomendasi guru kelas dengan dasar hasil belajar Matematika yang masih rendah.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SDN Rejosari 2, kelurahan Rejosari, kecamatan Bandongan, kabupaten Magelang. Suasana lingkungan sekolah sangat mendukung terlaksananya pembelajaran yang nyaman dan aman.

3. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan akan dilakukan selama 4 bulan dimulai pada bulan Juli 2016 sampai dengan November 2016 yang terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklusnya akan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Untuk lebih jelasnya rincian waktu dan jenis kegiatan dapat dilihat pada tabel 3.1:

Tabel 3.1. Rincian kegiatan, waktu dan jenis kegiatan penelitian

NO	KEGIATAN	BULAN			
		1	2	3	4
1	Persiapan survey awal dan penyusunan proposal				
2	Persiapan dan penyusunan instrumen penelitian				

NO	KEGIATAN	BULAN			
		1	2	3	4
3	Pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data				
4	Analisis dan hasil penelitian				
5	Penyusunan laporan hasil penelitian				

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Penelitian ini cara mengumpulkan data diperlukan alat ukur yang disebut instrumen. Menurut Suharsimi (2002: 136) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen penelitian berupa angket, tes, observasi, wawancara, *check list* (Suharsimi 2002: 137). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan terhadap proses pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan siswa. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pembelajaran berdasarkan lembar observasi yang telah disusun.

b. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian kemampuan atau prestasi. Menurut Suharsimi (2002: 129) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis dan tes lisan.

c. Wawancara

Wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*Interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*Interviewee*) (Suharsimi, 2002: 132). Sedangkan menurut Hopkins (Wiriaatmadja, 2009: 117) wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain.

d. Dokumentasi

Dilakukan dengan mendokumentasikan data-data untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumentasi bertujuan untuk mengungkap fakta atau kenyataan pada saat pelaksanaan tindakan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Peneliti

Penelitian tindakan kelas yang merupakan penelitian kualitatif memberikan peranan yang besar dan penting bagi peneliti sebagai

instrumen (Kunandar, 2008: 135). Hal ini disebabkan karena peneliti sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelapor terhadap hasil penelitiannya. Peneliti dapat menjadi instrumen sebab peneliti telah mengetahui serta mempelajari pembelajaran dengan media ular tangga.

b. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang digunakan untuk menilai serta mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hasil tes akan menunjukkan hasil atau kemampuan siswa dalam memahami materi. Dalam pembelajaran ini tes tertulis berupa pre tes dan pos tes.

Kisi-kisi aspek kognitif dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Kognitif

NO	INDIKATOR	LEVEL KOGNITIF			POIN MATERI	BENTUK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3			
1	Melakukan operasi hitung penjumlahan dengan/tanpa menyimpan dengan cara susun panjang	v	v	v	a. operasi hitung penjumlahan dengan/tanpa menyimpan	Isian Singkat	2,4
2	Melakukan operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa meminjam dengan cara susun panjang	v	v	v	a. operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa menyimpan	Isian Singkat	1,3,5

c. Lembar observasi

Digunakan sebagai pedoman ketika melaksanakan pengamatan untuk mendapatkan data yang akurat dalam pengamatan. Lembar observasi ini untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Kisi-kisi lembar Observasi dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi

Sub Ranah Psikomotor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
<i>Moving</i>	Bergerak dengan baik dan tepat pada proses pembelajaran Matematika	6	1
	Bergerak di kelas dalam permainan ular tangga dengan terampil, bebas dan cekatan	3	1
<i>Manipulating</i>	Melakukan aktivitas kerja kelompok dengan media pembelajaran ular tangga dengan teliti dan tepat	2	1
	Mengoperasikan dan menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan benar, dan tidak merusaknya	4	1
<i>Communicating</i>	Dapat menginformasikan masalah/menanggapi masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan	5	1
	Mampu menyelesaikan hasil kerja kelompok tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan jelas dan tepat	1,7	2

d. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai hal-hal yang tidak terukur melalui lembar observasi. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa dan guru mengenai media pembelajaran ular tangga beserta hambatan yang ditemukan selama pembelajaran berlangsung. Kisi-kisi dari wawancara penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana menurut kalian, apakah Matematika merupakan pelajaran yang sulit? Mengapa?
- 2) Kesulitan apa saja yang biasanya kalian hadapi?
- 3) Apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat mempermudah kalian dalam belajar Matematika?
- 4) Apa yang kalian senangi dari belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga?
- 5) Bagaimana kesan-kesan selama belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga?

F. Validitas Data

Validitas data merupakan persoalan yang paling penting dalam penulisan ilmiah penelitian tindakan kelas. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Menurut Suharsimi (2002:108) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan sesuatu instrument.

Untuk menguji keterpercayaan atau derajat kebenaran penelitian ini, ada beberapa validitas yang digunakan yaitu:

1. Validitas

Uji validitas merupakan alat yang digunakan untuk menguji tingkat kevalidan dari instrumen yang digunakan. Instrumen dikatakan valid jika $r_{xy \text{ tabel}} \leq r_{xy \text{ data}}$. Peneliti menguji validitas melalui program spss 18.0.

2. Reliabilitas

Reliabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsisten) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda beda. Uji reliabilitas penelitian ini adalah dengan SPSS versi 18.0. teknik yang akan digunakan yaitu koefisien alpha.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes evaluasi pada setiap siklusnya. Data kualitatif dengan deskriptif prosentase. Adapun cara untuk melihat peningkatan hasil belajar dari setiap siklusnya terlebih dahulu dicari nilai rata-rata kelas masing-masing siklus dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa keseluruhan

Perbandingan nilai rata-rata pada setiap siklus dapat dilihat prosentase peningkatan hasil belajar Matematika. Untuk mengetahui perubahan prosentase setiap siklusnya peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Pe = \frac{Post\ Rate - Base\ Rate}{Base\ Rate} \times 100$$

Pe = Presentase perubahan nilai

Post Rate = Nilai rata-rata kelas setelah melaksanakan pembelajaran

Menggunakan media pembelajaran ular tangga .

Base Rate = Nilai rata-rata kelas sebelum melaksanakan pembelajaran

menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Untuk mengetahui keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini penulis menetapkan indikator kerja yaitu nilai siswa \geq KKM minimal sebanyak 75% (Sudijono, 2010:103).

H. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Rancangan model penelitian tindakan kelas yang di dalam penelitian ini adalah menggunakan model spiral atau siklus menurut Suharsimi (2002: 5). Pada pelaksanaannya, jumlah siklus sangat bergantung pada permasalahan yang perlu diselesaikan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalaman mereka sendiri, dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Mulyatiningsih, 2012: 60).

Tujuan dari penggunaan model ini adalah apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan

tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada pelaksanaannya, jumlah siklus sangat bergantung pada permasalahan yang perlu diselesaikan.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini mencakup kegiatan merencanakan dan melakukan tindakan dengan tiga langkah : Mengidentifikasi masalah, Menganalisis dan merumuskan masalah, Merencanakan perbaikan.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun, penulis mengumpulkan data melalui pengamatan langsung.

c. Tahap observasi

Pada tahap ini adalah upaya untuk mengamati proses dan hasil yang dicapai baik yang ditimbulkan oleh tindakan terencana maupun akibat sampingnya.

d. Tahap refleksi

Refleksi dilakukan setelah perbaikan pembelajaran selesai. Melalui refleksi peneliti mencoba merenungkan kembali tindakan perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan mempelajari dampaknya bagi proses belajar siswa

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

Pembelajaran Matematika pada siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan.

Pertemuan pertama dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap merencanakan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran .
- c. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- d. Menyusun pedoman wawancara untuk siswa.

Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga, serta untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dirasakan siswa selama pembelajaran.

- e. Membuat soal-soal latihan yang dikerjakan secara berkelompok oleh siswa. Serta soal yang akan dikerjakan secara individu oleh siswa setelah diskusi dan presentasi kelompok.
 - f. Menyusun soal pos tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus. Tes disusun oleh peneliti.
 - g. Menyiapkan media pembelajaran ular tangga yang diperlukan dalam tindakan.
2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini guru melakukan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan, yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dan mengamati aktivitas-aktivitas serta perilaku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan.

a. Kegiatan Awal

- 1) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.
- 2) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- 3) Tahap Penyajian Materi : guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.

- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - 5) Tahap Kegiatan Kelompok : guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.
- b. Kegiatan inti
- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan melalui media pembelajaran ular tangga.
 - 2) Siswa berkesempatan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
 - 3) Kelompok yang sudah dibagi memiliki bidak yang berbeda.
 - 4) Masing-masing anggota kelompok melempar dadu secara bergantian.
 - 5) Siswa yang sudah melempar dadu akan mendapat soal yang sesuai pada kotak di papan ular tangga.
 - 6) Soal yang diterima didiskusikan didalam kelompok.
 - 7) Jika jawaban benar maka dapat lanjut melempar dadu ,jika salah maka soal akan dilempar ke kelompok lain yang bisa menjawab
 - 8) Jatah melempar dadu berikutnya adalah kelompok yang berhasil menjawab soal secara benar.
 - 9) Kegiatan ini dilakukan secara berulang sampai ada kelompok yang mencapai puncak ular tangga (*finish*).
 - 10) Kelompok yang terlebih dahulu sampai puncak itulah yang menjadi juara.

11) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil menjawab soal dengan baik.

12) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias.

13) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

c. Kegiatan akhir

1) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan

2) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas

3) Tahap Tes Individu : guru memberikan tes individual kepada peserta didik

4) Guru menganalisa hasil tes individual

5) Tahap Penghitungan perkembangan Individu : guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.

6) Tahap Pemberian penghargaan kelompok: Guru memberikan reward dan kejutan untuk pembelajaran berikutnya.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti dengan dibantu oleh observer menggunakan pedoman observasi. Pengamatan dilakukan terhadap siswa, dalam pelaksanaan tindakan. Observasi dilaksanakan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui jalannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

4. Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan ini dilakukan selama pelajaran berlangsung dengan cara monitoring secara sistematis terhadap kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran serta mencari solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul sehingga dapat dijadikan acuan oleh peneliti untuk merumuskan perencanaan pada siklus II.

Setelah pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus I, peneliti melanjutkan pembelajaran pada pertemuan kedua. Pelaksanaan pertemuan kedua ini merupakan tindak lanjut dan pematapan materi pada pertemuan pertama dalam siklus I. Pelaksanaan pertemuan ketiga dilakukan dengan mengacu pada hasil pembelajaran pertemuan ke II. Perbedaannya terletak pada kegiatan pembelajaran yang berbeda, kemudian diadakan langkah-langkah perbaikan dan upaya yang lebih terarah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

Siklus II

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang direncanakan dalam tiga kali pertemuan.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan refleksi pada siklus pertama.

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan media pembelajaran ular tangga
- c. Setting tempat duduk kegiatan pembelajaran
- d. Mempersiapkan lembar observasi, tes individual, dan posttest.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Guru melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

a. Kegiatan awal

- 1) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.
- 2) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- 3) Tahap Penyajian Materi : guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 5) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok .

b. Kegiatan Inti

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai media pembelajaran ular tangga yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan.
- 2) Siswa berkesempatan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- 3) Kelompok yang sudah dibagi memiliki bidak yang berbeda.
- 4) Masing-masing anggota kelompok melempar dadu secara bergantian.
- 5) Siswa yang sudah melempar dadu akan mendapat soal yang sesuai pada kotak di papan ular tangga.
- 6) Soal yang diterima didiskusikan didalam kelompok.
- 7) Jika jawaban benar maka dapat lanjut melempar dadu ,jika salah maka soal akan dilempar ke kelompok lain yang bisa menjawab
- 8) Jatah melempar dadu berikutnya adalah kelompok yang berhasil menjawab soal secara benar.
- 9) Kegiatan ini dilakukan secara berulang sampai ada kelompok yang mencapai puncak ular tangga (*finish*).
- 10) Kelompok yang terlebih dahulu sampai puncak itulah yang menjadi juara.
- 11) Setiap kelompok dapat saling bertukar pikiran dan bergantian dalam menggunakan media gambar.
- 12) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas

- 13) Bersama dengan guru, siswa membahas hasil kerja kelompok
- 14) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil menjawab soal dengan baik.
- 15) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias
- 16) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

c. Kegiatan akhir

- 1) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.
- 2) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- 3) Tahap Tes Individu : guru memberikan tes individual kepada peserta didik
 - a) Tahap Penghitungan Skor Perkembangan Individu : guru menganalisa hasil tes individual
 - b) Guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.

3. Pengamatan (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran ular tangga.

4. Refleksi (*Reflection*)

Lembar observasi dan catatan selama kegiatan kemudian dikaji dan direnungkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya kelemahan yang dilakukan pada siklus II. Hasil kajian dan perenungan

digunakan untuk menyimpulkan apakah siklus perlu dilanjutkan atau dinyatakan berhasil. Bila belum berhasil diperlukan perubahan tindakan untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya. Namun bila hasil belajar siswa telah memenuhi indikator keberhasilan, tindakan tidak perlu dilaksanakan lagi dan dinyatakan bahwa penelitian telah berhasil.

Setelah pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus II, peneliti melanjutkan pembelajaran pada pertemuan kedua. Pelaksanaan pertemuan kedua ini merupakan tindak lanjut dan pematapan materi pada pertemuan pertama dalam siklus II. Peneliti melanjutkan penelitian pada pertemuan ketiga berdasarkan hasil dari pertemuan kedua. Perbedaannya terletak pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan Teori

Hasil belajar Matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar Matematika yang dapat diukur dari kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran dengan permainan yang menggunakan alat peraga atau alat pembelajaran berupa papan kertas bergambar kotak-kotak kecil, dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan ada gambar tangga dan ular diberikan pada sejumlah kotak khusus.

Efektivitas media pembelajaran ular tangga adalah tercapainya tujuan pembelajaran serta ketepatan dalam mengelola suatu situasi dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

B. Kesimpulan Hasil

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan kemudian dibahas, dianalisa dan ditafsirkan dari Penelitian Tindakan Kelas selama dua siklus diperoleh hasil sebagai berikut:

Media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan presentase pada pra siklus 38%, siklus I 69% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.

Media pembelajaran ular tangga yang digunakan untuk perbaikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rata-rata pada pra siklus 58,75 meningkat pada siklus I menjadi 71,25 dan pada siklus II meningkat menjadi 81,25.

Berdasarkan perolehan yang selalu meningkat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam proses belajar mengajar dengan memperhatikan kelemahan dalam pelaksanaan pada penelitian ini.
2. Bagi Siswa
 - a. Siswa agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga yang menekankan pada keaktifan kerja kelompok.
3. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah agar selalu memberi dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
 - b. Sekolah memberikan fasilitas bagi siswa dan guru untuk mengembangkan potensinya dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Peneliti memberikan fasilitas media yang memadai agar siswa dapat mempergunakan secara optimal.
 - b. Peneliti harus memperhatikan pengondisian kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Muidjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fathani, Abdul Halim. 2009. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Hamalik,O. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Heruman 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ismail SM. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group
- Izzaty, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. 2008, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyatiningsih, Ester. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nafiah Nurul Ratnaningsih. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS kelas III SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Remaja
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Mulia Mandiri Press.

- Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*.
- Sardiman A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sagala, S. 2010. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Suprijono. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyanto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suharjo. 2006. *Mengenal pendidikan sekolah dasar: Teori dan praktek*. Jakarta: Depdiknas
- Sudijono, A. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika* Semarang: UPI Press
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya