

Original Research Article

Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Plus Fatimah Az-Zahro

Masrifatul Mahmudah*

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

Article history: Received 30 July 2018; Accepted 14 August 2018; Published 30 October 2018

ABSTRACT

The aim of this research was to know whether or not influenced and how much the influenced learning model snake ladder in increasing of studying resulted of Mathematics for first grade students in SD plus Fatimah Az-Zahro'. This study was used a quantitative experimental with pre – Experimental observation. The population that made as an observation object was in the first grade in SD plus Fatimah Az- Zahro'. The data collection techniques used test that consist of two tests (pre-test and post-test). The observation result showed was the influenced between learning model of snack ladder with study resulted. Got of $0,00 < 0,05$ value of signification level 5% getting smaller than the wrong level so it can took a concluded that the influenced of learning media of snack ladder to the studying result, had proven of data counting resulted with used Eta Squared ways got $0,48 < 0,14$ value that meant had a big influenced.

Keywords: *snack ladder; studying result of mathematic*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model dan mengetahui seberapa besar pengaruh dari model ular tangga terhadap hasil belajar Matematika kelas I di SD Plus Fatimah Az-Zahro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Populasi yang dijadikan objek penelitian adalah kelas I di SD Plus Fatimah Az- Zahro. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran ular tangga dengan hasil belajar, memperoleh nilai $0,00 < 0,05$ untuk taraf signifikan 5% lebih kecil dibandingkan dengan tingkat kesalahan maka dapat di ambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar, dibuktikan dari hasil perhitungan data dengan menggunakan rumus *Eta Squared* diperoleh nilai $0,48 > 0,14$ yang artinya mempunyai pengaruh besar.

Kata kunci: ular tangga; hasil belajar matematika

HOW TO CITE: Mahmudah, Masrifatul. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Plus Fatimah Az-Zahro, Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, Vol. 2 (2). 63-67. doi: 10.21070/madrosatuna.v2i2.1971

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dengan intensitas jangka waktu pembelajaran yang relatif lebih panjang dibandingkan pelajaran yang lainnya. Hal tersebut diberikan karena matematika adalah salah satu pelajaran yang sulit untuk di pahami bagi siswa. Dengan kondisi tersebut membuat sebagian siswa kurang menyukai pelajaran matematika. Berdasarkan observasi dari peneliti, salah satu materi sederhana namun cukup sulit untuk di pahami dalam pelajaran matematika yaitu bangun datar. Bangun datar merupakan Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran matematika yang tergolong abstrak.

*Email: asrimahmudah1@umsida.ac.id

Peer reviewed under reponsibility of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

© 2018 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, All right reserved, This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Kita mengetahui bahwa saat ini proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered), yang dimana guru berperan aktif di dalam kelas. Hal mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan gurunya dengan baik. Sehingga sebagai tenaga pendidik kita harus menemukan cara lain agar siswa tidak merasa cepat bosan dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah Alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1989). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini peneliti memilih ular tangga sebagai media yang akan diterapkan dalam pembelajaran “Bangun Datar”. Media ini termasuk media visual karena berkaitan dengan indera pengelihatan. Media visual adalah media yang dapat mempelancar pemahaman melalui elaborasi struktur dan organisasi serta memperkuat ingatan (Musfiqon, 2013). Ular tangga dipilih sebagai media dalam pembelajaran bangun datar karena media ini merupakan salah satu media pembelajaran kongkret yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi bangun datar sederhana sehingga mudah di pahami oleh anak- anak. Tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDIT Fatimah Az Zahro’. Untuk mengetahui hasil pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDIT Fatimah Az Zahro’.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen (Arifin & Nurdyansyah, 2018: 85). Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif karena data dalam penelitian ini berupa angka dan analisis yang menggunakan statistika Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimen, termasuk pre experimental karena masih bukan penelitian yang sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang mempengaruhi. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Post Test Design*. Dengan populasi sebanyak 12 siswa. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah siswa kurang dari 30.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pretest

Ditahap pretest peneliti memberikan 20 butir soal pilihan ganda. Tes ini diberikan untuk melihat apakah ada perbedaan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga mendapatkan hasil dengan jumlah nilai hasil belajar pretest adalah 850 dan rata raatanya adalah 70.83.

Hasil postest

Ditahap postest peneliti memberikans 20 butir soal pilihan gandadengan soal yang sama. Tes ini diberikan untuk melihat apakah ada perbedaan hasil sedangkan sesudah diterapkan treatment mendapat nilai hasil belajar 1140 dan rata ratanya adalah 95. Dari sini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga “Layak”.

Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa dapat dianalisis menggunakan t-test paired sampels tests dikarenakan peneliti menggunakan dua obyek terhadap suatu perlakuan. Disini peneliti menggunakan bantuan SPSS 17.0 dan hasilnya menunjukkan bahwa tingkat signifikan (2-tailed) $0,00 < 0,05$. Dapat dilihat bahwa sig. (2-tailed) lebih kecil dibandingkan dengan tingkat kesalahan maka dapat di ambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar. Sesuai dengan penelitian terdahulu rata-rata posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga naik menjadi 83.3 (Ragini, 2007).

Hal ini terjadi karena dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga secara tidak sadar siswa dapat bermain dan belajar. Selanjutnya, media ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Penggunaan media ini diterapkan secara berkelompok, setiap kelompok beranggotakan 3- 4 siswa dan siswa tersebut bergantian untuk melakukan lempar dadu lalu memainkan media ular tangga.

Seberapa besar pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat perhitungan eta square menggunakan SPSS 17.0 mendapatkan hasil $0,48 > 0,14$ dapat diketahui dari tabel diatas jika $t > 0,14$ maka berpengaruh besar terhadap hasil belajar matematika kelas 1 di SD PLUS Fatimah Az-Zahra’. Sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Rahina Nugrahani rata-rata posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga naik menjadi 83.3.

Sesuai dengan teori menurut Djamarah yang menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Bahri, 2013). Pemilihan media yang tepat untuk materi tertentu merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan guru harus bisa melihat kemampuan siswa dengan media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media sangat di butuhkan siswa dalam proses belajar-mengajar.

KESIMPULAN

Dari beberapa hasil data proses berfikir matematis siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi pecahan yang di tinjau dari tipe kepribadian keirse, dapat disimpulkan yang memiliki proses berfikir matematis paling tinggi adalah siswa yang bertipe kepribadian artisan. Hal ini sesuai dengan teori yang di sebutkan oleh keirse dari ciri-ciri tipe kepribadian keirse. Siswa yang berkepribadian artisan adalah siswa yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut : Siswa tipe ini selalu aktif dalam segala kondisi dan ingin menjadi pusat perhatian, menyukai diskusi, presentasi dan aktif dalam berpartisipasi, Tipe ini suka dalam menunjukkan kemampuannya dan Segala sesuatu dikerjakan dan diketahui secara cepat, cenderung. tergesa-gesa, cepat bosan apabila pembelajaran bersifat monoton.

Dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar yaitu dengan nilai $0.485 > 0.14$. sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berpengaruh besar terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar di SD Plus Fatimah Az- Zahro'

REFERENSI

- Arifin, Moch. Bahak Udin By & Nurdyansyah. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Bandung: PT. Prestasi Pustakarya.
- Sasanti Ratna. (2015). *Laporan poraktik pengalaman lapangan lokasi sd negeri sinduadi mlati selemat Universitas Negeri Yogyakarta*.

Nugrahani ragina. (2007) *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar Universitas Unnes.*

Bahri, Djamarah Syaiful. (2013). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Rhineka Cipta.

REPRINT ISSUE