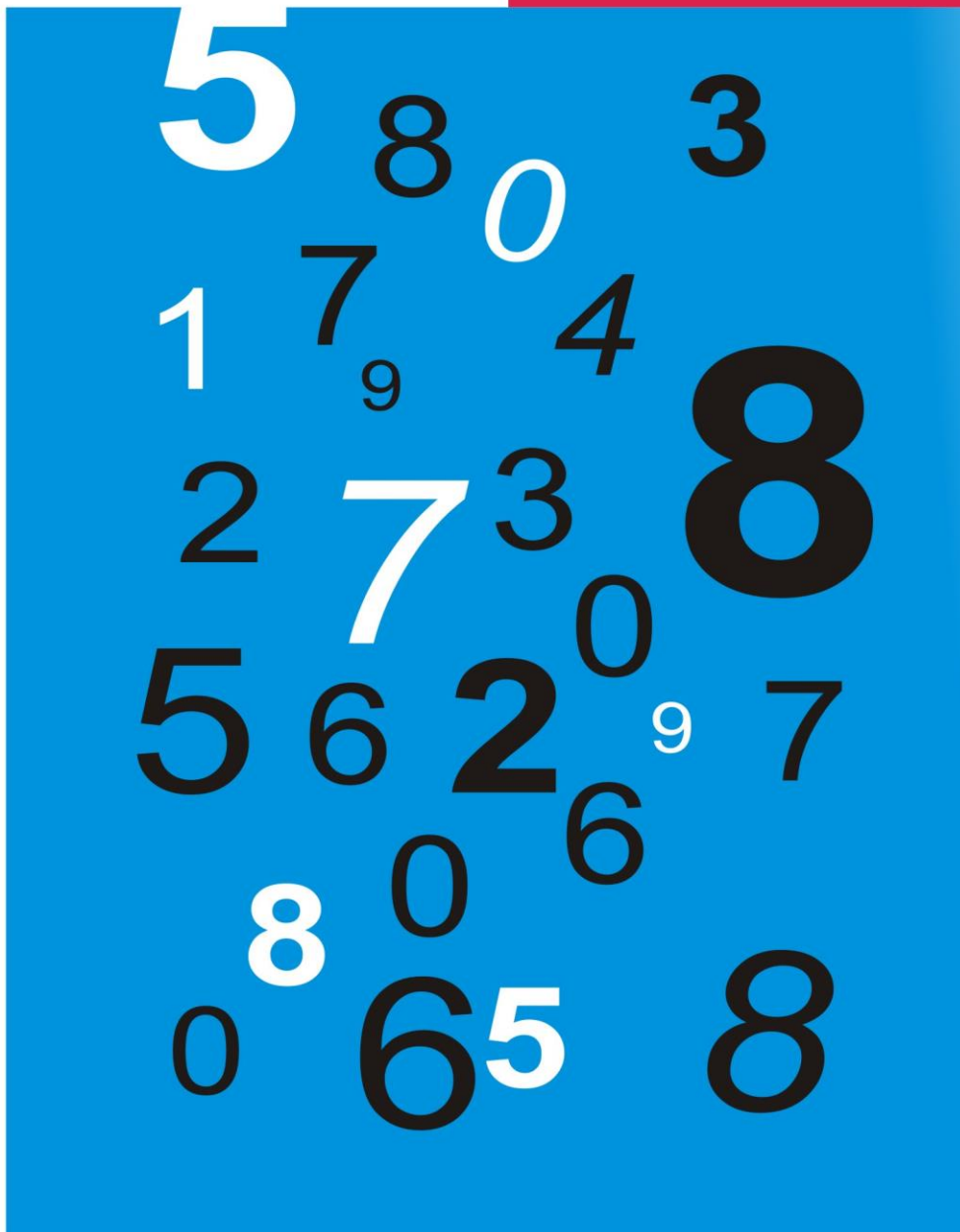


P-ISSN 2337-7682
E-ISSN 2722 1687

eduMATH

JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Volume 11. Nomor 2. Mei 2021



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP PGRI Jombang

REDAKSI

Penanggung jawab :

1. Dr. Munawaroh, M.Kes
2. Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum
3. Dr. Nurwiani, M.Si
4. Dr. Nanik Sri Setyani, M.Si

Redaksi:

Ketua : Ir. Slamet Boediono, M.Si.
Sekretaris : Abd. Rozak, S.Pd., M.Si
Safiil Maarif, M.Pd

Reviewer : Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd (Bidang Pendidikan Matematika)
Nahlia Rahmawati, M.Si (Bidang Matematika)

Mitra Bestari :

Dr. Warly, M.Pd (Universitas Ronggolawe Tuban)

Dr. Iis Holisin, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Surabaya)

Penerbit :

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Alamat :

Program Studi Pendidikan Matematika
Kampus STKIP PGRI Jombang
Jln. Pattimura III/20 Jombang, Telp : (0321)861319
p.matematika.stkipjb@gmail.com

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menerbitkan jurnal “*eduMATH*” volume 11 Nomor 2 edisi Mei 2021.

Penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini untuk memfasilitasi dosen program studi pendidikan matematika, guru matematika, dan mahasiswa pendidikan matematika agar dapat mempublikasikan hasil karya yang dihasilkan. Jurnal ini berisikan tentang artikel yang membahas tentang matematika dan pendidikan matematika.

Kami menyadari bahwa jurnal “*eduMATH*” ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat konstruktif selalu kami harapkan demi kesempurnaan jurnal ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada Mitra Bestari dan semua pihak yang telah berperan serta dalam penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

DAFTAR ISI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERKALIAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA SISWA KELAS VI SDN GUNUNGGEDANGAN 1 KOTA MOJOKERTO

Dewi Rate Sholihatul Inayah

1 - 10

SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 6 DASRI TEGALSARI BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2017- 2018

Sulasi

11 - 20

SDN 6 Dasri Banyuwangi

PENINGKATAN HASIL BELAJAR LUAS BANGUN DATAR PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN TEORI BRUNER KELAS III SDN 1 TEGALREJO TEGALSARI BAYUWANGI TAHUN AJARAN 2018-2019

Isbani

21 - 26

SDN 1 Tegalrejo

SUPERVISI AKADEMIK TEKNIK *BRAIN STORMING* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DALAM PEMBELAJARAN FPB DAN KPK MELALUI METODE GUIDE DISCOVERY KELAS V SDN 1 BENELAN KIDUL BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2019-2020

Farkhan Brantanaka

27 - 38

Pengawas SD Kecamatan Singojuruh Kabupaten Banyuwangi

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS ASSISTED INDIVIDUALIZATION* (TAI) BERBANTUAN *STUDY CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SMPN 2 TEMBELANG

Tina Asfarina¹, Slamet Boediono²

39 - 45

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN DAN TANPA PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* PADA SISWA MTS

Fitri Nur Azizah¹, Ririn Febriyanti²

46 - 53

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA DENGAN PENDEKATAN ARIAS SDN PLANDI 1JOMBANG TAHUN AJARAN
2019/2020**

Dwi Septi Andriyana¹, Safiil Maarif²

54 - 60

¹SDN Plandi 1 Jombang, ²STKIP PGRI Jombang

**PENERAPAN PEMBELAJARAN TIPE *THINK PAIRS SHARE* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS X-MM3 SMKN I JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Zaenuri

61 - 71

SMKN 1 Jombang

KETENTUAN PENULISAN

1. Artikel yang dimuat dalam jurnal meliputi naskah tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian teori, aplikasi teori dan tinjauan kepustakaan tentang pendidikan Matematika.
2. Naskah belum diterbitkan dalam jurnal dan media cetak lain.
3. Naskah merupakan karya orisinal, bebas dari plagiasi dan mengikuti etika penulisan.
4. Segala sesuatu yang menyangkut perijinan pengutipan, penggunaan *software* untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya menjadi tanggung jawab penulis naskah.
5. Semua naskah ditelaah oleh mitra bestari yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepakarannya. Penulis diberikan kesempatan untuk melakukan revisi naskah atas dasar saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan naskah atau penolakan akan diberitahukan secara tertulis.
6. Ketentuan penulisan naskah:
 - a. Naskah ditulis dengan 1.5 spasi, kertas A4, panjang 10-20 halaman.
 - b. Berkas naskah ditulis dalam microsoft word, dan diserahkan melalui email p.matematika.stkipjb@gmail.com dan konfirmasi ke redaksi setelah pengiriman.
 - c. Sistematika penulisan :
 - 1). Hasil penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Metode penelitian; g) Hasil penelitian; h) Pembahasan; i) Simpulan dan saran; j) Daftar rujukan
 - 2). Hasil non penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Bahasan Utama; g) Penutup atau Simpulan; h) Daftar rujukan

Volume 11	Nomor 2, Mei 2021	Halaman 1- 10
-----------	-------------------	---------------

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERKALIAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA SISWA KELAS VI SDN GUNUNGGEDANGAN 1 KOTA MOJOKERTO

Dewi Rate Sholihatul Inayah

SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto
dewirateinayah@gmail.com

Abstrak: Proses pembelajaran mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan tersebut dapat terlaksanakan dengan baik apabila siswa mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran adalah memperoleh hasil belajar. Hasil belajar dari tahap pra tindakan menunjukkan bahwa dari 40 siswa hanya ada 21 siswa yang mencapai KKM. Sehingga penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar perkalian pada siswa kelas VI SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto melalui permainan ular tangga. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus Kemis dan Taggart. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI Gununggedangan 1 Kota Mojokerto yang terdiri dari 40 siswa. Tindakan pada penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Siklus pertama dan kedua dilaksanakan secara murni sesuai langkah-langkah yang telah ditetapkan. Hasil analisis tes pada tahap pratindakan, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah kognitif meningkat. Pada tahap pratindakan persentase rata-rata hasil belajar siswa sebesar 57,5%, pada siklus I meningkat menjadi 70% dan kemudian pada siklus II menjadi 90%.

Kata kunci: : *Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar, Perkalian*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Sedangkan tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar murid mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif (Suyono, 2012:209). Dapat dikatakan tujuan pembelajaran adalah mengembangkan

kemampuan dan pengetahuan siswa untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Tujuan tersebut dapat terlaksana dengan baik apabila siswa mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti yang dimaksudkan oleh kurikulum.

Untuk menanamkan konsep matematika, guru memang sudah menggunakan metode yang bervariasi, namun saat ini masih cenderung didominasi dengan metode ceramah dan penugasan. Metode

ceramah membuat siswa tidak dapat mengembangkan pengetahuannya secara optimal. Siswa hanya menerima sebuah konsep tanpa tahu dari mana konsep tersebut berasal. Kemudian metode ceramah juga membuat siswa merasa bosan sehingga mereka menjadi kurang antusias karena cenderung hanya mendengarkan hal-hal yang disampaikan oleh guru.

Keadaan seperti ini pernah peneliti temukan di kelas VI SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto pada hari Selasa, 20 Agustus 2019. Pada pembelajaran tersebut guru sudah mengajarkan dengan menggunakan metode, yaitu tanya jawab dan penugasan. Namun guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat sebagian siswa kebingungan dan sulit untuk menyelesaikan tugasnya. Sebagian siswa memang sudah ada yang bisa menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan tepat, tapi ada juga yang masih membutuhkan waktu lama dan kurang tepat. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan namun jawaban siswa masih banyak yang kurang tepat. Sehingga mereka kadang meminta bantuan teman dalam menyelesaikan tugasnya. Hal ini menggambarkan bahwa bertanya kepada teman lebih mudah bagi siswa dibandingkan bertanya pada guru.

Berdasarkan tanya jawab peneliti dengan guru kelas sebelumnya, diketahui bahwa materi yang sulit dipahami siswa adalah materi perkalian dan pembagian bilangan

pecahan desimal. Tetapi karena materi yang diajarkan pada awal semester ini adalah perkalian bilangan bulat maka menanamkan konsep perkalian sangat diperlukan. Dengan memperhatikan kondisi pembelajaran seperti yang diuraikan di atas, peneliti menganggap perlu adanya sebuah media pembelajaran yang membantu siswa berlatih dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi perkalian. Media yang digunakan juga harus dapat menarik perhatian siswa serta dapat melatih kemampuan siswa dalam menghitung perkalian.

Penggunaan media sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hurlock menyampaikan bahwa bermain sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologis anak, karena anak sudah menghabiskan waktu untuk sekolah dan menyelesaikan pekerjaan rumah, sehingga anak harus diberi waktu dan kesempatan untuk bermain, dan didorong untuk bermain (Hurlock, 2008:159). Dengan demikian media yang digunakan oleh peneliti merupakan media yang biasa dipakai anak-anak bermain namun dimodifikasi sedemikian rupa untuk belajar perkalian.

Menurut Middmid (2011:1) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan

untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran.

Peneliti memilih permainan ular tangga untuk menjadi media dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Permainan ular tangga digunakan untuk menarik perhatian, memotivasi dan melatih kemampuan siswa dalam menghitung perkalian. Pendapat yang serupa pernah disampaikan oleh M. Husna A (2009:143) yang menyatakan bahwa “Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain”. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai alat melatih kemampuan berhitung siswa tetapi tetap dengan pembelajaran yang menyenangkan. Adanya permainan akan membuat siswa tidak sadar bahwa mereka telah berlatih menghitung perkalian.

Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Alat permainan

yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka. Permainan ular tangga akan dilakukan secara berkelompok. Aturan main pada ular tangga ini sama dengan permainan ular tangga biasanya.

Keunggulannya permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Anjani (2012:3) sebagai berikut.

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

Adapun kelemahan permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Anjani (2012:3) sebagai berikut.

- a. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- b. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- c. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- d. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Gununggedangan Kota Mojokerto melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan guru untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran yang berkesinambungan melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Dalam penelitian ini menggunakan model siklus Kemmis dan Taggart. Langkah-langkah dalam pelaksanaan siklus PTK yang terdiri dari 4 tahap meliputi: “(1) *planning* (perencanaan), (2) *acting and observing* (tindakan & observasi), (3) *Reflection* (perefleksian), dan

(4) *revise plan* (Perbaikan Rencana)”. Tindakan yang diberikan kepada siswa berupa pembelajaran konsep perkalian dengan menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan menghitung perkalian. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V. Hal ini dilakukan untuk menghindari subjektivitas hasil PTK dan meningkatkan kecermatan dalam pengamatan yang dilakukan

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto. Jumlah peserta didik yang terlibat dalam interaksi belajar mengajar berjumlah 40 yang terdiri dari 23 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto. Sedangkan waktu penelitian di tahun ajaran 2019/2020 semester ganjil.

Data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Jawaban subjek penelitian pada tes yang diberikan di akhir tindakan.
- b. Catatan lapangan, yaitu hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran yang dicatat oleh peneliti berupa poin-poin.
- c. Hasil observasi, yaitu catatan yang diperoleh dari hasil pengamatan guru kelas VI terhadap aktivitas peneliti dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Secara kuantitatif, data yang ditunjukkan berupa angka atau pernyataan dalam bentuk angka dan dianalisis dalam rumus. Teknik analisis data yang digunakan peneliti secara kuantitatif untuk mengolah

data yang dihasilkan dari penelitian peningkatan hasil belajar melalui permainan ular tangga yaitu sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase tersebut kemudian dapat ditetapkan kriterianya melalui tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Standar Kualifikasi Tingkat Aktivitas Guru dan Siswa

No	Skor Penguasaan (%)	Kriteria	Nilai Huruf
1	81-100	Sangat Baik	A
2	61-80	Baik	B
3	41-60	Cukup	C
4	21-40	Kurang Baik	D
5	0-20	Jelek/sangat tidak baik	E

(Adaptasi dari Tampubolon, 2014:35)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti melaksanakan pembelajaran sebanyak satu kali pertemuan di dalam kelas, yaitu pada hari Selasa, 01 Oktober 2019 pada pukul 10.00-12.00 WIB. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar dan dibantu oleh guru kelas V sebagai observer serta teman sejawat sebagai dokumentator.

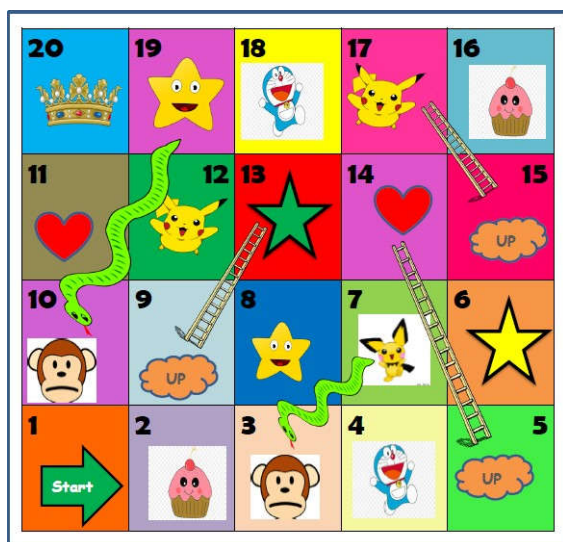
Peneliti menjelaskan tentang peraturan dalam bermain ular tangga yang akan dilakukan. Aturan bermain dalam pembelajaran ini yaitu :

1) Urutan bermain disesuaikan dengan nomor

absen dimulai dari nomor terkecil.

- 2) Setiap siswa memperoleh 1 kali giliran bermain sesuai urutan.
- 3) Pada satu kali giliran bermain yang dilakukan adalah :
 - (a) Melempar dadu
 - (b) Menjalankan bidaknya mulai kotak yang ditempati dengan langkah sesuai dengan mata dadu yang terlihat.
 - (c) Melihat soal sesuai nomor kotak yang didapatkan, kemudian menyelesaikannya.
 - (d) Jika jawabannya benar maka boleh menempati kotak tersebut tapi jika salah maka harus kembali ke kotak sebelumnya.
 - (e) Waktu mengerjakan 1 kali giliran adalah 1 menit. Jika lebih maka dianggap jawabannya salah.
 - (f) Jika mata dadu yang dilempar menghasilkan angka 6 maka pemain mendapatkan 1 giliran tambahan. (boleh melempar dadu kembali).
- 4) Kemudian berganti dengan teman dengan urutan selanjutnya!
- 5) Jika sudah habis pemain maka kembali ke urutan pertama, dan seterusnya!
- 6) Waktu bermain adalah 30 menit.
- 7) Siswa yang mencapai kotak nomor 20 yang menjadi pemenang. Jika sampai waktu habis tidak ada siswa yang mencapai kotak nomor 20 maka yang memperoleh kotak paling besarlah yang menjadi pemenang. Kemudian peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, satu kelompok terdiri dari 6 siswa. Peneliti membagikan perlengkapan bermain ular tangga yaitu papan ular tangga, bidak berjumlah sesuai anggota kelompok, dadu, dan kotak soal. Adapun peralatannya seperti yang tampak

pada gambar berikut,



Gambar 1. papan Ular Tangga



Gambar 2. Dadu

Kotak 1 1. 1x3 2. 1x4 3. 1x6 4. 1x7 5. 1x10	Kotak 2 1. 2x3 2. 2x5 3. 2x6 4. 2x7 5. 2x9	Kotak 3 1. 3x1 2. 3x3 3. 3x4 4. 3x6 5. 3x7	Kotak 4 1. 4x2 2. 4x5 3. 4x6 4. 4x7 5. 4x9	Kotak 5 1. 5x1 2. 5x4 3. 5x7 4. 5x6 5. 5x2
Kotak 6 1. 6x3 2. 6x5 3. 6x7 4. 6x8 5. 6x2	Kotak 7 1. 7x6 2. 7x3 3. 7x2 4. 7x7 5. 7x1	Kotak 8 1. 8x7 2. 8x6 3. 8x5 4. 8x3 5. 8x2	Kotak 9 1. 9x7 2. 9x8 3. 9x9 4. 9x3 5. 9x2	Kotak 10 1. 10x2 2. 10x4 3. 10x5 4. 10x7 5. 10x9
Kotak 11 1. 11x7 2. 11x5 3. 11x6 4. 11x8 5. 11x1	Kotak 12 1. 12x5 2. 12x4 3. 12x3 4. 12x2 5. 12x1	Kotak 13 1. 13x6 2. 13x5 3. 13x4 4. 13x3 5. 13x1	Kotak 14 1. 14x6 2. 14x7 3. 14x3 4. 14x2 5. 14x1	Kotak 15 1. 15x1 2. 15x2 3. 15x3 4. 15x4 5. 15x5
Kotak 16 1. 16x1 2. 16x3 3. 16x5 4. 16x6 5. 16x7	Kotak 17 1. 17x2 2. 17x3 3. 17x6 4. 17x7 5. 17x8	Kotak 18 1. 18x2 2. 18x6 3. 18x4 4. 18x3 5. 18x8	Kotak 19 1. 19x5 2. 19x7 3. 19x1 4. 19x2 5. 19x3	Kotak 20 1. 20x5 2. 20x4 3. 20x3 4. 20x2 5. 20x1

Gambar 3. Kotak soal

Selanjutnya peneliti membagikan LKS kepada kelompok dan menginstruksikan kepada siswa untuk bermain sesuai dengan peraturan. Peneliti menunggu sampai waktu yang disepakati dengan siswa. Saat siswa bermain ular tangga dengan kelompoknya,

peneliti berkeliling untuk melihat dan memberikan bantuan jika ada kelompok yang merasa kesulitan.

Setelah waktu yang disepakati habis, peneliti meminta siswa menghentikan permainan. Kemudian perwakilan dari masing-masing kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis. Peneliti dan seluruh siswa mengoreksi jawaban dari setiap kelompok. Pada akhir pembelajaran peneliti memberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam berhitung perkalian.

Pada kegiatan akhir, peneliti memberikan pujian kepada siswa karena telah berusaha aktif dalam pembelajaran dan dapat mengerjakan soal dengan mandiri. Sebelum pelajaran diakhiri, peneliti menginformasikan untuk pertemuan selanjutnya. Kemudian peneliti melakukan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.

Data hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis persentase. Berikut tabel hasil analisis observasi pembelajaran perkalian melalui permainan ular tangga pada siklus I.

Tabel 1. Analisis Hasil Observasi Pembelajaran Perkalian

Aspek	Siklus	Persentase	Kualifikasi
Aktivitas Guru	I	88,24%	Sangat baik
Aktivitas Siswa	I	85,68%	Sangat baik

Berikut ini tabel hasil tes siswa pada tes siklus I.

Tabel 2. Analisis Hasil Tes Pembelajaran Perkalian

Aspek	Nilai	Ket.
Nilai Rata-Rata	70, 75	Sebanyak 15 siswa mendapat nilai di atas rata-rata
Nilai Tertinggi	100	Sebanyak 3 siswa
Nilai Terendah	20	Sebanyak 1 siswa

Berdasarkan nilai tes pada siklus I ini, siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ada 28 dari 40 siswa atau sebesar 70%.

Selama pelaksanaan siklus I, pengamat menemukan beberapa hal penting yang tidak termuat dalam pedoman observasi. Hasil catatan lapangan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Catatan Lapangan Pada Pembelajaran Siklus I

Aspek	Hasil Catatan Lapangan
Guru	1. Pada awal pembelajaran guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi. 2. Guru masih belum bisa mengontrol kelas dengan baik sehingga suasana kelas masih terkesan sedikit ramai pada saat bermain ular tangga
Siswa	1. Beberapa siswa belum berani untuk menjawab sesuai dengan kemampuannya, kebanyakan diam dan bilang tidak bisa 2. Saat bermain ular tangga sebagian kelompok tidak berjalan lancar karena ada anggota yang menghambat jalannya permainan karena malas mengerjakan soal dan membawa dadu 3. Siswa belum terbiasa dengan peraturan permainan ular tangga yang harus menjawab soal dengan benar sebelum menjalankan bidak.
Pembelajaran	1. Siswa masih belum terbiasa dengan peraturan permainan yang mengharuskan menjawab soal dengan benar sehingga pada pelaksanaan diskusi tentang soal yang dikerjakan pemenang masih terdapat jawaban yang kurang tepat

Dari hasil observasi aktivitas peneliti didapatkan bahwa skor rata-rata aktivitas peneliti yang diperoleh pada siklus I adalah

88,24%. Dari hasil ini berdasarkan pedoman kualifikasi hasil observasi sudah termasuk kedalam kategori sangat baik. Dengan beberapa kekurangan yang perlu dibenahi diantaranya yaitu (1) guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) guru kurang memberikan penguatan dan pujian pada siswa.

Dari hasil observasi siswa diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang memilih soal-soal yang mudah saja untuk dikerjakan. Siswa juga banyak yang hanya menjawab soal yang diperolehnya, tanpa mengoreksi jawaban milik temannya. Jika dilihat dari persentase hasil skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 88,24% dari siklus I dan berdasarkan pedoman kualifikasi hasil observasi, persentase tersebut sudah termasuk kedalam kategori sangat baik. Sebagian besar siswa memang sudah antusias saat melakukan permainan ular tangga namun mereka terkadang lupa untuk mengerjakan soal.

Dari hasil tes akhir siklus I diketahui bahwa persentase keberhasilan belajar siswa mencapai 70% dan jumlah siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM ada 12 siswa dari 40 siswa. Jadi, siswa sudah mampu melakukan perkalian bilangan cacah untuk bilangan satu angka dengan satu angka. Namun untuk perkalian bilangan cacah satu angka dengan dua angka siswa masih banyak yang salah.

Berikut tabel hasil analisis observasi pembelajaran perkalian melalui permainan ular tangga pada siklus II.

Tabel 4. Analisis Hasil Observasi Pembelajaran Perkalian

Aspek	Siklus	Persentase	Kualifikasi
Aktivitas Guru	II	88,35%	Sangat baik
Aktivitas Siswa	II	97,5%	Sangat baik

Berikut ini tabel hasil tes siswa pada tes siklus II.

Tabel 5. Analisis Hasil Tes Pembelajaran Perkalian

Aspek	Nilai	Ket.
Nilai Rata-Rata	79,50	Sebanyak 28 siswa mendapat nilai di atas rata-rata
Nilai Tertinggi	100	Sebanyak 4 siswa
Nilai Terendah	50	Sebanyak 1 siswa

Berdasarkan nilai tes pada siklus II, siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ada 36 siswa dari 40 siswa atau sebesar 90% dari jumlah siswa.

Selama pelaksanaan siklus II, pengamat menemukan beberapa hal penting yang tidak termuat dalam pedoman observasi. Hasil catatan lapangan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Catatan Lapangan Pada Pembelajaran Siklus II

Aspek	Hasil Catatan Lapangan
Guru	- Guru lebih menekankan aturan permainan pada siswa dengan memandu siswa pada awal permainan - Guru mengontrol permainan pada masing-masing kelompok dengan mendatangi setiap kelompok sehingga proses permainan ular tangga menjadi lebih tertib
Siswa	Hampir seluruh anggota dalam kelompok permainan saling bekerjasama dan ikut mengoreksi jawaban dari soal yang didapat

	oleh temannya
2.	Suasana kelas sudah terkontrol, karena siswa sibuk dengan diskusi kelompoknya dalam permainan ular tangga
Pembelajaran	Siswa masih sudah mulai terbiasa dengan permainan ular tangga dengan aturan yang mengharuskan menjawab dan mengoreksi jawaban teman, sehingga pada pelaksanaan permainan banyak yang sudah bisa mencapai kotak nomor 20

Berdasarkan pengamatan peneliti dan guru kelas dalam pembelajaran siklus II, kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- 1) Dari hasil observasi aktivitas guru/peneliti, diketahui skor rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 88,35%. Hasil ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan siklus I yaitu sebesar 88,24%. Hasil tersebut berdasarkan pedoman kualifikasi hasil observasi sama-sama termasuk ke dalam kategori sangat baik.
- 2) Dari hasil observasi siswa diketahui bahwa persentase hasil skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 97,5% dari siklus II. Hasil ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan siklus I yaitu sebesar 85,68%. Hasil tersebut berdasarkan pedoman kualifikasi hasil observasi sama-sama termasuk ke dalam kategori sangat baik.
- 3) Dari hasil tes akhir siklus II diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa 79,5 dan yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ada 36 siswa dari 40 siswa atau sebesar 90%. Sehingga siswa sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.
- 4) Berdasarkan temuan dari siklus I dan II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa

khususnya pada ranah kognitif tentang perkalian bilangan cacah melalui permainan ular tangga berhasil meningkat. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang meningkat dari 85,68% dan 82,35% menjadi 97,5% dan 88,24%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mulai dari tahap pratindakan, siklus I, sampai siklus II telah terjadi peningkatan hasil belajar. Peningkatan terlihat pada rata-rata hasil belajar siswa dan jumlah siswa yang mencapai KKM dan persentase rata-rata hasil belajar siswa. KKM untuk muatan matematika yaitu 65, pada tahap pratindakan hanya 23 siswa dari 40 siswa yang mencapai KKM dengan persentase rata-rata hasil belajar siswa sebesar 57,5%.

Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi siswa dari 28 siswa. Presentase hasil belajar siswa juga meningkat menjadi 70%. Kemudian pada siklus II, ada 37 siswa dari 40 siswa yang mencapai KKM atau 90% tuntas belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran tentang perkalian bilangan cacah yang menggunakan permainan ular tangga adalah sebagai berikut.

1. Siswa bergabung dalam kelompok bermainnya.
2. Siswa melempar dadu untuk menentukan urutan bermain.
3. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 20.
4. Terdapat 2 ular pada petak nomor 7 dan 19 serta 3 tangga yang terletak pada petak nomor 5, 9 dan 19 pada papan permainan. Jika pemain mendapatkan ekor ular maka harus turun ke petak yang terdapat kepala ular. Tetapi jika memperoleh kaki tangga maka pemain boleh naik ke petak yang terkena bagian atas tangga.
5. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain.
6. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
7. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
8. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
9. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
10. Pemenang dari permainan ini adalah

pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 20.

Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian adalah (1) guru perlu menyampaikan aturan permainan dengan jelas sehingga siswa tidak kebingungan dalam melakukan permainan, (2) guru perlu menunjuk satu siswa dalam tiap kelompok sebagai pengendali permainan agar permainan berjalan dengan tertib, dan (3) perlunya penghargaan kelompok bagi kelompok yang tertib dan tercepat dalam menyelesaikan permainan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Dan Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fauza, S. (2012). Permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS kelas v di SDN Sawojajar 1 Kota Malang. *Permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS kelas v di SDN Sawojajar 1 Kota Malang/Saela Fauza*.
- Gintings, Abdorrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hanifah, Nanang, dkk. (2009). *Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Halim, Abdul Fathoni. 2012. *Matematika "Hakikat dan Logika"*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Ningsih, L. A. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Koperasi melalui Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SDN Binangun 01 Kabupaten Blitar. *SKRIPSI Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- M. Husna, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ratnaningsih, N. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. *Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi (Online)* http://eprints.uny.ac.id/14296/1/skripsi_Nafiah%20Nurul%20Ratnaningsih_0910824102, 5.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Soyomukti, N. 2008. *Pendidikan Berspektif Globalisasi*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sukmadinata, Syaodih N. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sundayana, Wachyu. 2014. *Pembelajaran Berbasis Tema*. Jakarta: Erlangga
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga