

Pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 2 B SD Islam Surya Buana

Erlisa Krisdamayanti

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: 210103110051@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

media permainan ular tangga;
kemampuan berhitung; siswa kelas
II B SD Islam Surya Buana

Keywords:

snakes and ladders game media;
counting ability; Class II B Students
of Surya Buana Islamic Elementary
School

berikutnya, merupakan metrik lain yang mendukung persyaratan ini. Berdasarkan lembar observasi aktivitas Pre-test dan Post-test diperoleh.

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui media ular tangga meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Islam Surya Buana. Jenis penelitian ini yaitu Kualitatif. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas II B di SD Islam Surya Buana. Dengan persentase nilai Pre-test sebesar 29% dan nilai Post-test sebesar 86%, hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga telah memenuhi syarat yang diperlukan. Ketuntasan belajar, yang pada awalnya hanya mencapai 29% namun meningkat menjadi 77% setelah tes

ABSTRACT

The purpose of this study is to ascertain how the media series Snakes and Ladders has improved the numeracy abilities of Surya Buana Islamic Elementary School's class II pupils. It is a qualitative descriptive research design. Twenty-one Surya Buana Islamic Elementary School class II B children served as the research subjects. With a percentage of 29% of the Pre-test score and 86% of the Post-test score, the research's findings demonstrate that the media for the snake and ladder game has satiated the necessary requirements. Learning completeness, which at first only achieved 29% but increased to 77% after another test, is another metric that supports this requirement. According to the Pre-test and Post-test activity observation sheet, it.

Pendahuluan

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu manusia bertumbuh sebagai individu sehingga mereka dapat beradaptasi terhadap perubahan apa pun yang menghadangnya. Dalam konteks pembangunan manusia yang holistik, kemajuan pendidikan berfungsi sebagai alat yang luar biasa untuk meningkatkan sumber daya manusia. Oleh karena itu, pemerintah, keluarga, dan manajemen pendidikan pada khususnya perlu memberikan perhatian, perhatian, dan kepentingan penuh pada sektor pendidikan.

Belajar adalah suatu aktivitas serta Informasi dan kemampuan yang diperoleh seseorang dari pendidikan (Hudojo,1988). Ada dua aspek—pengaruh eksternal dan pengaruh internal—yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran dan hasil-hasilnya. Pengaruh eksternal meliputi unsur lingkungan dan instrumental, yang berasal



dari luar diri anak atau individu. Landasan perkembangan teknologi masa kini adalah ilmu matematika universal. Di banyak bidang ilmu pengetahuan, matematika memainkan fungsi penting dalam mengembangkan pemikiran manusia. Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan pesat, hal ini sebagian besar disebabkan oleh kemajuan di bidang matematika, yaitu di bidang teori probabilitas, analisis, aljabar, dan bilangan. Pencipta teknologi masa depan harus memiliki dasar yang kuat dalam matematika sejak usia muda. Sejak sekolah dasar, semua siswa diwajibkan mengikuti kelas matematika guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kooperatif. Agar siswa dapat berkembang dalam lingkungan yang terus berubah, tidak dapat diprediksi, dan kompetitif di masa depan—saat kita mendekati era globalisasi—mereka harus memiliki kemampuan-kemampuan ini.

Landasan perkembangan teknologi masa kini adalah ilmu matematika universal. Di banyak bidang ilmu pengetahuan, matematika memainkan peran penting dalam memajukan pemikiran manusia. Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan pesat, hal ini sebagian besar disebabkan oleh kemajuan di bidang matematika, yaitu di bidang teori probabilitas, analisis, aljabar, dan bilangan. Pencipta teknologi masa depan harus memiliki dasar yang kuat dalam matematika sejak usia muda. Sejak sekolah dasar, semua siswa diwajibkan mengikuti kelas matematika guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kooperatif. Agar siswa dapat berkembang dalam dunia masa depan yang terus berubah, tidak dapat diprediksi, dan kompetitif (saat kita mendekati periode globalisasi), mereka harus memiliki kompetensi-kompetensi ini) (Ginanjari, 2019).

Ilmu matematika memainkan peranan penting dalam keberadaan manusia, mempengaruhi semua aspek kehidupan—dari yang sederhana hingga yang kompleks—dan membantu pemecahan masalah. Ada tiga kemampuan mendasar yang dibutuhkan siswa sekolah dasar, salah satunya adalah berhitung. Pada hari Selasa tanggal 2 April 2024, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II B SD Islam Surya Buana dan Ibu Sri mengenai kemampuan berhitung siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuh individu dapat berhitung dengan baik, termasuk dalam kategori siswa baik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan mandiri; sembilan orang mempunyai kemampuan berhitung yang cukup baik, artinya dapat menyelesaikan soal secara mandiri sampai batas tertentu namun memerlukan bimbingan guru; dan lima orang memiliki keterampilan berhitung yang sangat rendah.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Islam Surya Buana pada kegiatan Pengenalan Lingkungan Satuan Pendidikan (PLSP) pada tanggal 4 Maret s/d 7 Maret 2024, diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar guru kelas II B relevan dengan materi pelajaran. . Mari kita hitung sampai 100. Kita masih menggunakan metode pengajaran yang kurang mutakhir; instruktur meletakkan rencana pelajaran di papan tulis dan kemudian menggunakan buku Kurmer yang dicetak untuk memandu penjelasan lisannya.

Permasalahan tersebut menyoroti perlunya inovasi dalam bahan ajar yang dimanfaatkan siswa kelas II B SD Islam Surya Buana untuk meningkatkan kemampuan berhitungnya. Media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang sesuai

untuk siswa. Ratnaningsih, dikutip oleh Setiawati dkk. (2019), menyatakan bahwa permainan ular tangga memiliki banyak manfaat, antara lain mengajarkan anak informasi baru saat bermain, mendorong kemampuan berbahasa, kreativitas, dan berpikir anak, serta mengajari mereka cara membantu. Manfaat permainan ular tangga antara lain kemampuannya dalam meningkatkan keterampilan kognitif siswa serta kepraktisan, keterjangkauan, dan kemudahan penggunaannya. Ular Tangga merupakan permainan yang sangat populer (Solihatulmilah, 2019).

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah : Mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung bilangan 1-100 pada siswa kelas II Sekolah Dasar sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) dan sesudah diberi perlakuan (*Post-test*).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar menjadi variabel yang diteliti dalam penelitian ini. SD Islam Surya Buana yang terletak di Jalan Simpang Gajayana No. 610-F Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65144 menjadi lokasi penelitian. Semester genap tahun ajaran 2023-2024 digunakan untuk penyelidikan ini. Subyek penelitian adalah dua puluh satu siswa kelas II B. Tujuan penelitian ini adalah untuk lebih memahami kemampuan berhitung siswa melalui pengembangan media permainan khususnya media permainan ular tangga. Melalui silaturahmi, memaparkan berbagai persoalan dan tujuan yang ingin dicapai, kajian ini dilakukan.

Sugiyono (2008, 15) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah metodologi penelitian yang berlandaskan postpositivisme. Hal ini sering digunakan untuk menyelidiki situasi obyektif alami di mana peneliti berfungsi sebagai alat yang sangat penting. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah catatan lapangan, dokumentasi, dan observasi.

Hasil dan Pembahasan

Pengertian media ular tangga

Bagi anak kecil, permainan ular tangga versi media merupakan pengganti yang cocok untuk membantu mereka meningkatkan keterampilan kognitifnya. Dengan menggunakan media ular tangga, pendidik dapat memberikan sumber pendidikan kepada anak seperti mempelajari warna atau angka untuk membantu mereka menjadi lebih kuat secara kognitif. Mereka juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan pembelajaran yang membosankan.

Menggambar petak, bidak, dan dadu adalah tiga komponen utama permainan papan, dari sanalah alat pembelajaran ini berasal. Nurjatmika (2012: 103) menyatakan bahwa tidak ada aturan baku dalam perancangan permainan papan ular tangga, sehingga siapapun dapat membuat permainan yang orisinal dan menawan. Dua puluh kotak kecil yang masing-masing diberi nomor identifikasi berdasarkan Standar

Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika (SKKD) melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, dimasukkan dalam permainan papan ini. Menurut Richard D. Kellough (1996) berpendapat bahwa anak-anak berusia antara 1 dan 10 tahun dan 11 dan 20 tahun dapat belajar tentang angka dari instruktur mereka. Setiap alur permainan dalam permainan papan menghadirkan gagasan tentang pengetahuan tumbuhan; ada permasalahan dan solusinya.

Ciri - ciri media ular tangga

Tujuan dari media ular tangga adalah untuk membantu guru dengan menyediakan sarana yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pendidikannya, mendorong siswa untuk berani menyuarkan pendapatnya, yang pada akhirnya akan meningkatkan nilainya, dan yang paling penting, memungkinkan siswa untuk menyampaikan pendapatnya. menjadi pembelajar yang aktif dan antusias. dalam menyederhanakan penyampaian konten pendidikan Oleh karena itu, tujuan media pembelajaran ini adalah untuk mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran selain untuk menanamkan berbagai keterampilan. Keistimewaan media Ular Tangga mempunyai fungsi yaitu mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran selain melatih berbagai keterampilan dan sebagai perantara. Spanduk dan bantal dengan nomor 1-100 diubah merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media ini.

Tahapan media pembelajaran ular tangga

Menurut Dimas Hermawan, tata cara penggunaan media ular tangga adalah: Letakkan bidak pada kolom start, pelemparan dadu untuk melihat banyaknya gerakan yang terjadi, hitung banyaknya dadu yang muncul, kemudian jalankan bidak sesuai dengan yang diinginkan. jumlah dadu. Pion dapat naik ke tiang di ujung tangga jika gerakannya berhenti di tiang yang menjadi dasar tangga. Pion dapat dinyatakan turun pada kolom yang memperlihatkan kepala ular jika berhenti pada kolom yang memperlihatkan ujung ekor ular.

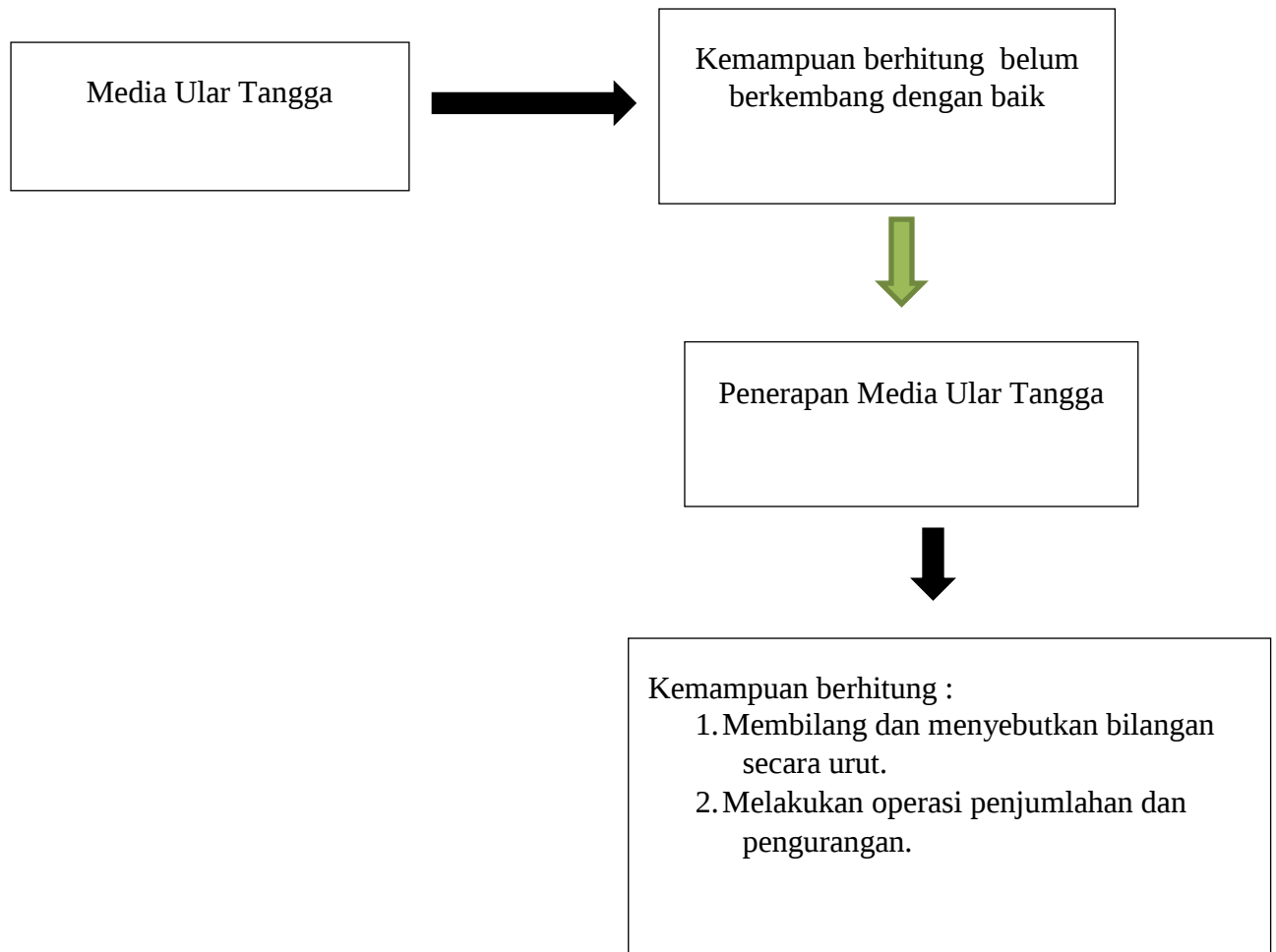
Manfaat tujuan media pembelajaran ular tangga

Manfaat dan tujuan permainan ular tangga bagi anak usia dini antara lain: meningkatkan pengetahuan melalui pembelajaran bermain; memajukan proses daya pikir, kreativitas, dan pengembangan bahasa dalam pembinaan sikap dan moral; dan menciptakan lingkungan bermain yang menarik, aman, dan menyenangkan. kesenangan, memahami cara bermain untuk menang atau kalah, bekerja sama dengan orang lain, dan menunggu waktu Anda.

Keunggulan dan kelemahan media permainan ular tangga

Manfaat permainan ular tangga adalah membantu anak fokus, mengembangkan kesabaran saat pertama kali memulai permainan, dan tetap termotivasi agar tidak bosan. Kekurangan media ini adalah anak-anak perlu melakukan persiapan sebelum mereka dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan menyesuaikan diri dengan gagasan konten.

Kerangka Berpikir



Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung

Meskipun telah mengalami beberapa kali pergantian nama, permainan ular tangga yang menegangkan ini telah bertahan selama beberapa generasi. Permainan ini dikenal sebagai Ular dan Panah di India dan terkadang disebut Peluncuran Tangga di Amerika Serikat. Hingga saat ini, aturan permainannya belum benar-benar diubah. Permainan ular tangga berdampak pada kemampuan berhitung anak. di mana anak-anak dapat mempelajari dasar-dasar penjumlahan dan pengurangan dasar dengan bermain ular tangga.

Hasil

Berikut hasil pre- test dan post test

Tabel 1. Pre-test dan post test

Indikator	Nilai	Pre-test		Test	
		Jml Siswa	Prosentase Keberhasilan	Jml siswa	Prosentase Keberhasilan
Menyebutkan Urutan bilangan 1-100	Baik	6	29%	16	77%
	Cukup	10	48%	2	9%
	Kurang	5	23%	3	14%
	Jumlah	21	100%	21	100%

Berdasarkan hasil penelitian pada kegiatan *Pre-test* guru mengkondisikan anak dengan bernyanyi dan menayangkan video animasi kemudian mengajak anak berhitung 1 sampai 100 secara bersama-sama. Pada kegiatan ini juga guru membagikan soal test pengurangan dan penjumlahan. Kemudian guru memberi pertanyaan tentang permainan ular tangga.

Guru memodelkan langkah-langkah permainan ular tangga pada kegiatan setelah *Pre-test*. Guru membagi kelas menjadi empat kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa. Permainan ini berisi soal penjumlahan dan pengurangan angka 1 sampai 100. Agar anak tidak bosan, guru juga mengajak mereka bernyanyi. Anak-anak muda tampak asyik bermain ular tangga dan bersemangat untuk berpartisipasi secara bergiliran. Bermain ular tangga adalah permainan berhitung fantastis lainnya yang disukai anak-anak. Setelah itu, instruktur mengawasi siswa dan membantu mereka yang kesulitan berhitung.

Setelah menyelesaikan soal kelompok, ujian diberikan secara individual berdasarkan temuan observasi. Setelah memainkan permainan Ular Tangga, siswa kelas II SD Islam Surya Buana mengalami peningkatan rata-rata dalam berhitung sebesar 86% dibandingkan peningkatan awal sebesar 71%. Selain itu, ketuntasan belajar yang awalnya hanya mencapai 29%, namun meningkat menjadi 77% setelah tes berikutnya, mendukung kondisi tersebut.

Berdasarkan lembar observasi pada kegiatan *Pre-test* dan *post -test* menunjukkan bahwa bermain ular tangga dapat membantu anak kelas II SD Islam Surya Buana usia 1 sampai 100 tahun menjadi lebih mahir berhitung pada semester genap. tahun ajaran 2023–2024.

Kesimpulan

Kemampuan berhitung siswa kelas II SD meningkat berdasarkan penelitian deskriptif kualitatif yang mengukur hasil belajar siswa menggunakan hasil pre dan post test. Penelitian ini menggunakan metode observasi. Siswa bersenang-senang dengan

latihan ini; mereka gembira dan bersemangat untuk menghitung. Setelah menggunakan permainan Ular Tangga persentase peningkatan kemampuan berhitung siswa Kelas II SD Islam Surya Buana meningkat dari 71% menjadi 86%. Ketuntasan belajar, yang pada awalnya hanya mencapai 29% namun meningkat menjadi 77% setelah tes berikutnya, merupakan metrik lain yang mendukung persyaratan ini. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga dapat dipadukan dengan paradigma pembelajaran kooperatif structural.

Daftar Pustaka

- Agustina, W. (2020). Media development learning ladders snakes educative subthemes plants for first grade elementary school. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 2(1), 43-54.
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- Ginanjari, Ani Yanti. 2019. Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA* 13, no. 1 (2019): 2.
- IDA, Y. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Musdalipa. Firda Razak, S.Pd., M.Pd. A. Jaya Alam., SH., MM. (2022). Buku panduan model pembelajaran kooperatif Tipe Game Tournament (TGT) berbasis media ular tangga. Penerbit Mitra Cendekia Media.
- Muhsinin, M. (2019, April). Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Bahrul Ulum. In *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 4, No. 1, pp. 85-92).
- Nuzulia, Nuril. (2021) Efektivitas penggunaan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu dan Budha berbasis soal HOTS terhadap hasil belajar siswa di SDN Ngaringan 03 Blitar. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 5 (1). pp. 17-23. ISSN 2579-5813. <http://repository.uin-malang.ac.id/9791/>
- Simanjuntak, B. F., Samosir, R., & Zamili, U. (2023). Pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6. *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat*, 2(2), 204-214.
- Satriana, D. R., Utami, O. P., Mudrikatussyifa, M., Cahyanti, D., Cindyanawati, F., & Najikhah, F. (2023). Efektivitas media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas IV SD 2 Jati Wetan. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus* (Vol. 2, No. 1, pp. 1136-1149).
- Solihatulmilah, Desri dan Elih. 2019. Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak. *Jurnal Petik* 5, no. 1 (2019): hal 89-91.
- Sugiyono. 2021. Metodologi penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta. Hlm 99-100
- Susanti, Rikza Azharona and Wahyuningtyas, Dessy Putri (2021) The development of ular tangga pohon misteri game for early reading activity. *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak*, 7 (2). pp. 163-175. ISSN 2541-4658. <http://repository.uin-malang.ac.id/10699/>
- Wulandari, K. D., & Munawar, M. (2017). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di Ra As-

Syuhada'Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1).

Wulan, Ajeng Hariani Nung. Pengaruh penerapan media permainan ular tangga terhadap pengenalan konsep bilangan 1-20 bagi anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya.