



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-Sifat Persegi di Kelas 2 SD

Nina Zuita¹, Epon Nur'aeni L.², Akhmad Nurgraha³

UPI Kampus Tasikmalaya

Email: ninazuita@gmail.com¹, nuraeni@upi.edu², Akhmadpgsd@gmail.com³

Abstract

This research is motivated by student mathematics learning outcomes that are still below the minimum completeness criteria (KKM). The causes of the low student learning outcomes are the lack of optimal learning implementation plans designed by the teacher, and the use of instructional media that is less attractive and varied so that students have difficulty in understanding the subject matter. Based on these problems, researchers chose the snake ladder media as an effort to improve student learning outcomes on flat wake material. The purpose of this study is to improve the ability of teachers to formulate learning plans, improve the ability of teachers to carry out learning and improve student learning outcomes on flat wake material using snakes and ladders media. The research method used was classroom action research (CAR) by adapting the Kemmis & Taggart model consisting of planning, implementation, observation and reflection. The study was conducted in 2 cycles in class II SDN Wangun. While the instrument used in the study was the lesson plan (RPP), student worksheets (LKS), the RPP observation twins (APKG 1), the teacher's observation sheet in learning (APKG 2), student activity sheets in learning, and question sheets. Data obtained at each stage of the study were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the implementation of this study is there is an increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II, the average student learning outcomes in the first cycle were 18.6 cycles II amounted to 20.3. Based on the results of the implementation of the study, it was found that the use of snake ladder media can improve student learning outcomes in class II flat material SDN Wangun Karangnunggal District Tasikmalaya Regency.

Keywords: Snake ladder media, square flat wake material

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh hasil belajar matematika siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang optimalnya rencana pelaksanaan pembelajaran yang dirancang oleh guru, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih media ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merumuskan perencanaan pembelajaran, meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar dengan menggunakan media ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengadaptasi model Kemmis & Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus di kelas II SDN Wangun. Sedangkan instrument yang digunakan dalam penelitian adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), lembar observasi RPP (APKG 1), lembar observasi guru dalam melakukan pembelajaran (APKG 2), lembar aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan lembar soal. Data yang diperoleh setiap tahapan penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun hasil pelaksanaan penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 18,6 siklus II sebesar 20,3. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, diperoleh bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar kelas II SDN Wangun Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.

Kata Kunci: media ular tangga, materi bangun datar persegi

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk mengembangkan daya pikir manusia untuk memecahkan berbagai permasalahan Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk mengembangkan daya pikir manusia untuk memecahkan berbagai permasalahan kehidupan khususnya kehidupan sehari-hari.

tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Susanto (2013, hlm. 185) bahwa kebutuhan penerapan matematika saat ini dan masa depan tidak hanya keperluan sehari-hari tetapi terutama dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu cabang ilmu dari matematika adalah geometri. Geometri telah menjadi hal penting selama ribuan tahun bagi kehidupan manusia seperti digunakan untuk mengolah tanah, arsitektur, navigasi, serta bagi ilmu astronomi.

Geometri memiliki kedudukan dan peranan penting dalam pembelajaran matematika. Pengertian geometri menurut Nur'aeni (2018, hlm. i) merupakan "cabang ilmu matematika yang telah lahir berabad tahun silam. Dasar-dasar geometri telah

digunakan oleh orang Mesir dan Yunani bahkan jauh sebelum Masehi untuk menyelesaikan masalah sehari-hari mereka, seperti merekonstruksi garis-garis batas tanah". Sedangkan pengertian geometri menurut Budhi (2014, hlm. 5) "geometri adalah ilmu tentang pengukuran (metri) permukaan bumi (geo)". Materi keliling dan luas daerah persegi panjang termasuk bagian dari geometri. Sejak lahir, manusia sudah disuguhkan dengan berbagai visualisasi bentuk geometri seperti alam sekitar, karya seni, desain bangunan, dan sebagainya. Alasan mengapa geometri perlu dipelajari menurut Kenny (dalam Nur'aeni, 2010, hlm 28) "Dengan mempelajari geometri dapat menumbuhkan kemampuan berfikir logis, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan memberi alasan seta dapat mendukung banyak topik lain dalam matematika"

Berdasarkan kajian hasil wawancara langsung dengan guru kelas III SD Negeri Wangun diperoleh data bahwa permasalahan dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah faktor pemahaman dan penguasaan materi pada diri siswa sendiri. Siswa cenderung mudah lupa terhadap konsep materi matematika karena siswa cenderung lebih menghafal materi dibandingkan dengan memahami materi

secara komprehensif termasuk pada materi sifat-sifat persegi .

Persegi merupakan segi empat yang memiliki empat sisi sama panjang dan bentuk keempat sudutnya siku-siku. Sifat dari persegi adalah memiliki empat sisi yang ukurannya sama panjang. Sehingga keliling dari persegi adalah jumlah ukuran dari keempat sisinya. Persegi merupakan salah satu bentuk bangun datar yang memiliki empat sisi yang ukurannya sama panjang dan empat sudut berbentuk siku-siku. Nur'aeni, dkk. (2017, hlm. 16) menjelaskan bahwa “Persegi adalah jajar genjang yang ukuran keempat sisinya sama panjang”.

Hasil belajar di pengaruhi oleh suatu permainan, agar memudahkan siswa untuk mudah memahami materi tersebut. Permainan tradisional merupakan permainan yang sering dilakukan menggunakan alat dan bahan yang sederhana. Alat dan bahan yang digunakan pun masih dapat diperoleh dari alam sekitar. Permainan tradisional meliputi ular tangga, engklek, boy-boy an, petak umpet, dan masih banyak lagi. Retno (2011, hlm. 7) menyatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang secara alamiah telah dimiliki oleh setiap anak”. Sehingga permainan tradisional sering dimainkan oleh siswa, baik itu di sekolah maupun di sekitar tempat tinggal mereka. Ketika siswa bermain permainan tradisional di sekolah, biasanya dilakukan ketika jam

istirahat. Permainan tradisional yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika dengan materi sifat-sifat persegi yaitu permainan ular tangga.

Permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih (Zudhah, 2017, hlm. 61). Permainan ular tangga terdiri dari tiga komponen, yaitu papan, dadu dan bidak. Papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta terdapat beberapa gambar ular dan tangga. Husna (dalam Widhi, dkk. 2017, hlm. 121) menyatakan bahwa “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak”.

Secara khusus, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat persegi dengan menggunakan media ular tangga di kelas II Sekolah Dasar Wangun ?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran pada materi sifat-sifat persegi dengan menggunakan media ular tangga di kelas II Sekolah Dasar Wangun ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat persegi melalui

penggunaan media ular tangga di kelas II Sekolah Dasar Negeri Wangun?

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka tujuan dari adanya penelitian ini adalah Untuk memperoleh data mengenai bentuk perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Untuk memperoleh data mengenai cara mengefektifkan proses pelaksanaan penggunaan media ular tangga pada materi sifat-sifat persegi, Untuk memperoleh data tentang peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian yaitu bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat persegi melalui penggunaan media ular tangga di kelas II dengan jumlah siswa 20, adapun keadaan sekolah nya secara umum kondisi sekolah berada dalam kondisi yang baik, bangunan nya terdiri dari 6 kelas, selain ruang kelas, terdapat juga ruangan kepala sekolah, WC, UKS, ruang guru, perpustakaan, dan mushola. Lingkungan sekolah nya pun dipenuhi dengan tanaman-tanaman hijau yang membuat lingkungan sekolah terlihat asri., maka penelitian dilakukan metode yang dianggap paling tepat adalah Metode peneliyiam tindakan kelas (PTK). PTK merupakan salah satu upaya guru untuk mempengaruhi dan meningkatkan

pembelajaran di kelas. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart (Taniredja, 2012.hlm.24)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di latar belakang oleh penemuan beberapa hambatan belajar yang dialami oleh siswa pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan terkait materi sifat-sifat persegi di kelas II sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media berupa permainan tradisional dalam meniingkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang sifat-sifat persegi di kelas II SDN wangun. Subjek penelitian siswa kelas II SDN wangun yang berjumlah 15 siswa. hasil penleitian menunjukkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran mengalami peningkatan dan juga hasil belajar siswa mengalami peningkatan sangat baik.

Berikut beberapa uraian dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah :

PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIFAT-SIFAT PERSEGI DI KELAS 2 SD

Berdasarkan analisis KI dan KD serta analisis hambatan belajar yang telah peneliti temukan, maka peneliti menyusun media pembelajaran sebagai salah satu alternatif

dalam meminimalisir hambatan belajar yang dialami oleh siswa dengan diperkuat oleh beberapa teori para ahli yang relevan salah satunya teori yang mengemukakan perkembangan kognitif yaitu teori Piaget (Mursalin, 2016, hlm 253) yang mendukung bahwa rentang usia siswa sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret yang mengharuskan pembelajaran dikaitkan dengan objek konkret. Teori lainnya yakni teori pembelajaran yang unik dan menarik yakni teori yang dikemukakan oleh Dienes (dalam Jannah, 2013, hlm 127) yang mendukung bahwa tiap-tiap konsep matematika jika disajikan dengan objek konkret maka akan dipahami dengan baik begitu juga objek konkret dalam sebuah permainan akan dipahami baik jika dimanipulasi dalam pembelajaran matematika. Peneliti menyusun media ini dengan disertai sebuah permainan yang memuat tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, langkah kegiatan pembelajaran, prediksi respon siswa yang akan muncul beserta antisipasinya supaya pembelajaran yang dilaksanakan dapat mengatasi hambatan belajar yang dialami oleh siswa. Supaya kegiatan pembelajaran lebih terarah secara sistematis maka peneliti menyusun sebuah skema kegiatan pembelajaran.

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yang diawali dengan membangun konsep yang telah di ketahui oleh siswa berdasarkan pengalamannya (Konstruktivism) dengan menyebutkan beberapa benda di sekitar kelas seperti meja, jendela, keramik, kertas origami, dll. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan konsep yang telah dipahami siswa (Questioning) dengan konsep yang baru akan ia temukan atau ia pelajari melalui bantuan media yang disediakan (Inquiry), setelah siswa menemukan konsep yang baru ia kenal maka salah satu siswa diintruksikan untuk menyampaikannya kembali di depan kelas (Learning Community). Kegiatan penemuan konsep baru tersebut diperkuat oleh kegiatan yang dekat dengan siswa salah satunya kegiatan yang dirancang dalam sebuah permainan ini yaitu konsep yang baru di dapat oleh siswa diperkuat dengan kegiatan permainan tradisional ular tangga sebagai salah satu penunjang tercapainya pembelajaran secara kontekstual (Modelling), untuk melakukan refleksi terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep baru maka peneliti memberikan sebuah LAS yang merupakan pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini (Reflection) dan akan memberikan gambaran sejauh mana siswa memahami konsep tersebut (Authentic).

Pembahasan pelaksanaan pembelajaran lebih difokuskan pada perbandingan pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dan siklus II. Proses pembelajaran pada setiap siklus harus meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer melakukan penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Berdasarkan hasil dari penilaian observer, proses pelaksanaan pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus ke II.

Tabel 1.

Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda) dan mengandung perilaku hasil belajar	3	4
2	Pemilihan materi ajar (sesuai	4	4

	dengan tujuan dan karakteristik peserta didik)		
3	Pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistimatik, materi dan kesesuaian dengan alokasi waktu)	3	4
4	Pemilihan sumber /media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik)	4	4
5	Kejelasan skenario pembelajaran (langkahlangkah kegiatan pembelajaran : awal, inti, penutup yang menggambarkan EEK)	4	4

6	Kerincian skenario pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahapan kegiatan)	3	4
7	Kelengkapan instrumen (soal, kunci, penskoran)	4	4
8	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
9	Sesuai dengan komponen penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	4	4
	Jumlah	33	36
	Nilai	3,66	4.0

Guru memiliki kemampuan membuat perencanaan pembelajaran (RPP) matematika tentang sifat-sifat persegi dengan menggunakan media permainan

ulartangga di kelas II Sekolah Dasar Negeri wangun, dari rata-rata skor siklus 1 3,66 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 4,0.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		Siklus 1	Siklus 2
1.	Kegiatan pendahuluan		
	a.menyiapkan peserta didik	3	3
	b.menyiapkan appersepsi	4	3
	c.menjelaskan tujuan yang akan dicapai	3	4
	d.menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.	4	4
	e.Penampilan guru.	4	3
2.	Kegiatan inti pembelajaran		

a.melibatkan siswa dalam mencari informasi tentang materi sifat-sifat persegi.	4	4
b. menggunakan beragam pendekatan pembelajaran,	3	4
c. memfasilitasi terjadinya	4	4
d. melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran.	3	3
e. memfasilitasi siswa dengan percobaan.	4	3
f. memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas diskusi dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tulisan.	3	3

g. memberikan kesempatan untuk berpikir, menganalisis menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa ada rasa takut.	3	4
h. memfasilitasi siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan potensi belajar.	4	4
i. memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja secara individual atau kelompok.	3	4

	j.interaksi antarsiswa serta antar siswa dengan dengan guru, dan sumber belajar lainnya.	3	3
3.	Penutup		
	a. membuat rangkuman/simpulan	4	4
	b. melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.	3	3
	c.memperikan umpan balik terhadap proses pembelajaran.	3	4

	d.memperikan tugas untuk mengetahui sejauh mana pemahan siswa setelah melakukan pembelajaran.	4	4
	Jumlah skor	56	61
		18,6	20,3

Guru memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melaksanakan langkah-langkah penggunaan metode PTK dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat persegi di kelas II Sekolah Dasar Negeri Wangun dari rata-rata skor siklus 1 hanya 18,6 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 20,3.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus II

No	Nama Siswa	Skor nilai	
		Siklus I	Siklus II
1.	khesa	70	85
2.	Kirana	75	80
3.	Hana	70	80
4.	Riana	80	85
5.	Riani	75	85
6.	Devi	75	80
7.	Delis	70	80
8.	Aulia	80	85
9.	Tisa	70	85
10.	Neisa	75	80

	Jumlah	740	825
	Rata-rata	74	82,5

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan, hasil serta pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut 1. Guru memiliki kemampuan membuat perencanaan pembelajaran (RPP) matematika tentang materi sifat-sifat persegi dengan menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas) di kelas II Sekolah Dasar Negeri Wangun dari rata-rata skor siklus 1 hanya 3,66 dan pada siklus II meningkat menjadi 4,0. 2. Guru memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melaksanakan langkah-langkah penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat persegi di kelas II Sekolah Dasar Negeri Wangun dari rata-rata skor siklus 1 hanya 18,6 dan pada siklus II meningkat menjadi 20,3. 3. Pemahaman dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Wangun tentang materi sifat-sifat persegi semakin meningkat setelah guru menggunakan metode PTK. Hal ini terlihat rata-rata nilai dari siklus 1 hanya 74 dan pada siklus II meningkat menjadi 82,5.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Susanto (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.

Jakarta:Kencana Prenada Media Group

Jannah, U.R. (2013). Teori Dienes dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal : Jurnal Interaksi. 8 (2), 126-131

Mursalin. (2016). *Pembelajaran Geometri Bidang Datar di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget*. Jurnal : Jurnal Dikma. 4 (2)r

Nur'aeni, dkk. 2016. Konsep dasar geometri. Tasikmalaya: Hibah Buku UPI.

Nur'aeni, E dk. (2018) *Pengembangan Model Pembelajaran Geometri Berbasis Permainan Tradisional Kampung Naga untuk Siswa Sekolah Dasar*. Hasil Penelitian Dan Dikti Tahun Ke-1

Nuryani Y Rustaman. 2004. Strategi Pembelajaran.Jakarta : Depdikbud.

Roestiyah NK.1991. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sri Anitiah W, dkk. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta : Universitas Terbuka.

Widhi, A.S., Cahyadi, F., & Liastyarini, I. (2017). Pengembangan media utama (ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI. *Al Ibtida: jurnal pendidikan Guru MI*, 4, (1), 119-128.