

# ANALISIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA KELAS 3 MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DUA DADU DI SDN 2 JETAK

Ari Cahyono<sup>1</sup>, Ayatullah Muhammadin Al Fath<sup>2</sup>, Sugiyono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: [aricahyono369@gmail.com](mailto:aricahyono369@gmail.com)<sup>1</sup>, [ayatullah200289@gmail.com](mailto:ayatullah200289@gmail.com)<sup>2</sup>, [sugiyonopacitan@gmail.com](mailto:sugiyonopacitan@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Salah satu langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna dalam proses belajar mengajar. Pengemasan media harus menarik antusias siswa. Penggunaan media permainan ular tangga dipilih karena mudah dimainkan dan memiliki daya tarik tinggi. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengetahui penggunaan serta respon siswa terhadap media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika kelas 3. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Jetak, Kecamatan Tulakan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 3 sedangkan objek penelitiannya adalah Pembelajaran Matematika pada Kelas 3 Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Dua Dadu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dua dadu dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika. Selain itu media permainan ular tangga dapat merangsang minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Melalui media siswa dapat meningkatkan minat terhadap pelajaran matematika dan pelajaran berbasis media permainan.

**Kata Kunci:** Matematika, Ular Tangga, Respon Siswa

**Abstract:** Learning mathematics is often considered difficult by most students. One step to solve these problems used learning media. Learning media is a useful tool in teaching and learning process. Learning media must attract student enthusiasm. The use of snakes and ladders game media was chosen because it is easy to play and unique for students. The purpose of this study was to describe and find out the use and response of students to snakes game media and ladders two dices in grade 3 mathematics learning. This research was conducted at SDN 2 Jetak, Tulakan District. This research was a qualitative research. The research subjects were students of grade 3, while the object of the research was learning mathematics in grade 3 using media of snakes and ladders two dice game. Data collection techniques were observation, questionnaires, interviews, and documentation. The findings of the study indicate that the media of the two dice snake and ladder game can help students understand mathematics subject matter. In addition, the snake and ladder game media can stimulate students' interest in learning mathematics. Through media students can increase their interest in mathematics and game-based learning.

**Keywords:** Mathematics, Snakes and Ladders, Student Response

## PENDAHULUAN

Sistem harus mampu memenuhi setiap kebutuhan dan menjamin keberlangsungan hidup. Utamanya adalah pendidikan yang mampu membawa perubahan dalam setiap tatanan. Pendidikan yang baik diharapkan dapat mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah proses belajar yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk memperoleh pengetahuan, wawasan, serta membantu individu mengembangkan keterampilan dan sikap dalam mempersiapkan kehidupan mendatang.

Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batas usia. Pendidikan berawal dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai harapan. Sekolah Dasar merupakan tingkat pendidikan formal yang masih tergolong awal. Aktivitas belajar merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan dalam waktu tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran (Sugiyono & Susanto, 2017). Pada tingkat ini terdapat beberapa aspek yang harus dikuasai siswa seperti aspek kognitif, motorik, dan psikomotor (L. Tustika Dewi, 2005).

Salah satu aspek kognitif yang paling penting untuk dikuasai yaitu kemampuan berhitung. Berhitung adalah salah satu tugas belajar anak yang harus bisa dipelajari dengan baik selain belajar menulis dan membaca. Kemampuan berhitung tidak terlepas dari pemahaman siswa dengan pembelajaran matematika. Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa agar memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama lebih lanjut (Atmoko et al., 2017). Pembelajaran di sekolah dasar perlu pengemasan yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami siswa, apabila materi pelajaran yang diajarkan sesuai dengan lingkungan dan budaya setempat siswa (Lengam et al., 2023).

Masih terdapat banyak siswa di SDN 2 Jetak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya matematika. Siswa juga masih kesulitan dalam memahami materi. Mengetahui respon siswa dalam menyelesaikan suatu soal sangat penting bagi guru. guru diharapkan memahami cara berpikir siswa dan cara siswa mengolah informasi yang masuk disamping mengarahkan siswa untuk mengubah cara berpikirnya jika itu ternyata diperlukan. Dengan demikian guru dapat mengetahui letak dan jenis kesalahan yang dilakukan siswa. Kesalahan yang dilakukan siswa dapat dijadikan sumber informasi belajar dan pemahaman bagi siswa tersebut (Hasan: 450). Pemanfaatan media juga perlu dilakukan untuk menciptakan kemandirian belajar siswa. Menggunakan media permainan ular tangga dua dadu yang dapat digunakan sebagai media belajar siswa. Menurut Husna (2009: 145) mengatakan bahwa “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak”. Permainan ular tangga ini dipilih karena mudah dimainkan oleh anak-anak. Selain itu juga ular tangga memiliki daya tarik tinggi bagi anak usia sekolah dasar (Atmoko et al., 2017). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengetahui

penggunaan serta respon siswa terhadap media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika kelas III.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan oleh individu atau kelompok untuk masalah sosial atau manusia. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur yang muncul, data yang biasanya dikumpulkan dalam setting partisipan, analisis data yang dibangun secara induktif dari tema khusus ke tema umum, dan peneliti membuat interpretasi makna data (Creswell & David Creswell, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini. Penelitian ini bersifat kualitatif karena permasalahannya berkaitan dengan manusia yang pada dasarnya bergantung pada observasi (Al Fath, 2021). Pada penelitian kualitatif beberapa diskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penyimpulan. Tempat penelitian ini berada pada SDN 2 Jetak. Secara geografis SDN 2 Jetak terletak di Desa Jetak, Kecamatan Tulakan, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan juni. Pengumpulan data tepatnya dilakukan di kelas III SDN 2 Jetak dan telah melakukan perijinan untuk melakukan penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III dan guru kelas III SDN 2 Jetak. Objek yang diamati oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menganalisa penggunaan dan respon siswa terhadap media permainan saat proses pembelajaran matematika kelas III di SDN 2 Jetak. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena pada tujuannya dari penelitian ini adalah mendapat data. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif naratif dengan menggunakan model Miles dan Humberman. Miles dan Humberman dalam Sugiyono (2011:246) menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung dengan terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah sampai jenuh. Dalam analisis data mencakup beberapa aktivitas yang meliputi data *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *conclusion drawing/verification* (verifikasi).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data yang diperoleh dari siswa kelas III SDN 2 Jetak menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket respon siswa, dan dokumentasi. Seluruh tahapan pengumpulan data dilakukan pada bulan Juni. Penelitian dilakukan secara berurutan mulai dari pengamatan guru dan siswa menggunakan lembar observasi yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa menggunakan lembar wawancara serta yang terakhir yaitu memberikan lembar angket respon siswa untuk kelas III yang berjumlah 24 siswa. Untuk pengisian lembar angket respon siswa dilakukan secara mandiri.

Pembelajaran dimulai dengan salam dan penjelasan materi serta media yang akan digunakan dalam pembelajaran saat itu. Kemudian guru menyampaikan langkah-langkah dalam menggunakan media permainan ular tangga dua dadu kepada siswa. Setelah materi tersampaikan, kemudian guru memulai permainan dengan kelompok yang mendapatkan undian pertama sampai kelompok keempat dengan bergantian. Permainan ular tangga selain ada jebakan berupa ular akan tetapi untuk memanfaatkan jalan pintas yaitu tangga setiap kelompok harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu. Permainan selesai dengan ditandai ada kelompok yang mencapai garis finish terlebih dahulu. Seluruh tahapan permainan dilakukan dengan singkat dan memperhatikan alokasi waktu pembelajaran. Peneliti juga melakukan observasi saat pembelajaran.

Observasi dilakukan secara langsung dilakukan ketika proses pembelajaran dengan partisipasi aktif yang memungkinkan peneliti untuk ikut andil sehingga hasil atau data yang diperoleh lebih kompleks. Observasi yang dilakukan semua mengacu pada panduan observasi yang ditunjukkan kepada guru dan siswa. Seluruh data hasil observasi yang diperoleh dari guru dan siswa kemudian dijadikan acuan peneliti untuk melakukan penelitian. Berikut hasil observasi yang telah dilakukan:

No	Indikator yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Guru meminta siswa mempersiapkan alat tulis sebelum mulai pembelajaran	√	
2.	Guru menyiapkan media permainan ular tangga dua dadu	√	
3.	Guru menjelaskan mengenai penggunaan media permainan ular tangga dua dadu	√	

4.	Guru menjelaskan materi menggunakan media permainan ular tangga dua dadu	√	
5.	Guru memancing siswa supaya aktif dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dua dadu	√	
6.	Guru menyuruh siswa menjelaskan kembali tentang materi yang sudah dipelajari	√	
7.	Guru mengecek respon siswa dengan melihat dan memberikan feedback berupa soal	√	
8.	Guru memantau siswa dalam mengerjakan soal	√	
9.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang apa yang belum paham dalam pemberian materi		√
10.	Guru memberikan semangat dan motivasi terhadap semua siswa	√	

Tabel 1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran sehingga data yang diperoleh lebih banyak dan efektif ketika pelaksanaan. Observasi tidak hanya ke guru juga kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 24. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana reaksi guru dan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga dua dadu. Hasil observasi menjadi catatan bagi peneliti melihat bagaimana reaksi siswa. Pada saat pembelajaran siswa ada yang reaktif terhadap media yang dibawa dan ada yang pasif ketika pembelajaran. Pengamatan atau observasi dilakukan dari mulai pembelajaran dimulai sampai berakhirnya pembelajaran. Wawancara dengan guru dilakukan setelah selesai pembelajaran untuk melihat respon guru terhadap media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika kelas III. Guru menyampaikan beberapa respon yang berkaitan langsung dengan media permainan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan peneliti. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa menggunakan media permainan ular tangga dua dadu dalam pembelajaran matematika di kelas III mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa pada pelajaran matematika. Melalui wawancara guru juga menyampaikan beberapa hambatan dalam menggunakan media permainan ular tangga dua dadu yaitu proses menjelaskan aturan permainan yang memakan waktu, dan kegaduhan di kelas karena siswa kurang memperhatikan aturan yang disampaikan. Selain itu angket juga disertakan dalam penelitian ini guna untuk melihat respon siswa dalam pembelajaran.

Angket siswa berupa 14 pertanyaan yang dijawab secara langsung oleh siswa. Pernyataan tersebut sebelumnya sudah dibuat oleh peneliti. Penggunaan angket dimaksudkan untuk memperjelas respon siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika untuk melatih kemampuan belajar siswa. Bentuk angket sendiri merupakan pernyataan yang dijawab dengan memberi centang pada kolom SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu-ragu), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Peneliti memantau dalam proses pengisian angket. Berikut ini adalah hasil analisis angket kategori materi:

No	Pertanyaan	Prosentasi	Kategori
1.	Materi pelajaran menggunakan permainan ular tangga mudah dipahami	78%	Positif
2.	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah dipahami	78%	Positif
3.	Saya lebih serius untuk belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga	79%	Sangat Positif
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan saya	78%	Positif
5.	Merasa perlu untuk menyelesaikan soal soal matematika setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga	78%	Positif
6.	Saya merasa tertarik dengan tampilan materi pada permainan Ular Tangga	77%	Positif
7.	Saya merasa lebih tertarik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga	83%	Sangat Positif

Tabel 2 Prosentase Angket Kategori Materi

Hasil respon siswa pada kategori materi mendapatkan prosentase rata-rata yaitu sebesar 80%. Prosentase tertinggi pada aspek serius belajar matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga dan merasa tertarik belajar menggunakan media permainan ular tangga yaitu masing-masing sebesar 83%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa media permainan ular tangga dapat merangsang minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Selain meninjau dari materi angket juga menyertakan kategori media sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Presentasi	Kategori
1.	Media pembelajaran yang ditampilkan dengan permainan ular tangga mudah digunakan	91%	Sangat Positif
2.	Cara bermain permainan ular tangga mudah dipahami	84%	Sangat Positif

3.	Menurut saya gambar-gambar yang digunakan dalam media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga menarik	81%	Sangat Positif
4.	Menurut saya warna dan tulisan yang digunakan dalam menyusun materi pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga cocok dan tidak mengganggu pandangan	78%	Positif
5.	Saya tertarik mengembangkan media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga	78%	Positif
6.	Setelah belajar matematika menggunakan media permainan Ular Tangga saya merasa bersemangat	76%	Positif
7.	Saya merasa tidak cepat bosan setelah belajar menggunakan permainan Ular Tangga	72%	Positif

Tabel 3 Prosentase Angket Kategori Media

Sedangkan pada aspek media mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 80%. Prosentase tertinggi pada aspek media pembelajaran mudah digunakan dengan nilai prosentase sebesar 91%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa siswa termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi pelajaran matematika disebabkan karena cara bermain yang mudah digunakan.

### **Pembahasan**

Penelitian ini membahas tentang pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga dua dadu untuk melatih dan meningkatkan kemampuan belajar serta dalam memahami materi pelajaran matematika siswa kelas III di SDN 2 Jetak. Pada penelitian ini materi matematika yang disampaikan adalah tentang operasi hitungan dan rumus bangun datar. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi, hasil wawancara, kemudian angket, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung dilapangan, wawancara diberikan untuk guru dan siswa, sedangkan angket diberikan untuk siswa.

Penggunaan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa pada penggunaan media permainan ular tangga dua dadu dapat dilakukan. Saat ini, metode yang digunakan umumnya mengingat belum ada terobosan baru yang lebih menjanjikan. Penggunaan metode baru ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran modern (Al Fath, 2021). Pada permainan ular tangga yang tersedia adalah permainan ular tangga dua dadu yang

didalamnya terdapat materi operasi hitung dan rumus bangun datar pada pembelajaran matematika. Penggunaan media permainan ular tangga dua dadu ini sangat mudah digunakan oleh guru. Dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan prosentase aspek materi maupun media sebesar 80% dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dua dadu dapat melatih dan meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hasil observasi guru juga menunjukkan bahwa guru tidak kesulitan dalam menggunakan media ini sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan penggunaan media ular tangga ini memberikan motivasi pada siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran media ini suatu permainan yang digabungkan materi yang akan diajarkan oleh guru dan media ini akan membantu siswa dalam belajar (Nursupriana, 2014). Penggunaan media pembelajaran seperti permainan ular tangga dua dadu diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penggunaan media permainan ular tangga dua dadu di sekolah dasar menyesuaikan materi yang ingin disampaikan kepada siswa.

Hasil respon siswa pada kategori materi yaitu sebesar 80%. Prosentase tertinggi pada aspek serius belajar matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga dan merasa tertarik belajar menggunakan media permainan ular tangga yaitu masing-masing sebesar 83%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa media permainan ular tangga dapat merangsang minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Sedangkan pada aspek media mendapatkan prosentase sebesar 80%. Prosentase tertinggi pada aspek media pembelajaran mudah digunakan dengan nilai prosentase sebesar 91%. Melalui media permainan ular tangga dua dadu, siswa lebih mudah melihat materi dan penjelasan materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa sendiri memiliki modal dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

## **SIMPULAN**

Penggunaan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika di kelas III dimulai dari penjelasan materi operasi hitung yang kemudian dilanjutkan dengan penjelasan langkah-langkah dalam menggunakan media permainan. Setelah siswa memahami alur permainan maka guru akan mengarahkan siswa untuk menjalankan sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama dan menyelesaikan soal-soal yang tersedia dalam media permainan tersebut. Permainan ular tangga akan selesai jika salah satu kelompok telah mencapai garis *finish*. Penggunaan media mendapatkan berbagai reaksi

dari siswa ada yang reaktif ada juga yang pasif. Berdasarkan hasil wawancara, siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan media permainan ular tangga dua dadu. Respon siswa terhadap media permainan ular tangga dua dadu sangat baik, ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa. Hasil rata-rata respon siswa pada kategori pemahaman materi yaitu sebesar 80%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa media permainan ular tangga dapat merangsang minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Sedangkan pada kategori media mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 80%. Prosentase tertinggi pada aspek media pembelajaran mudah digunakan dengan nilai prosentase sebesar 91%. Melalui media permainan ular tangga siswa menjadi lebih berminat dalam mengikuti pelajaran matematika dan lebih mudah dalam memahami materinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Fath, A. M. (2021). Teams Games Tournament Assisted by Tic Tac Toe Media on the Effectiveness of Students in Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1287–1294. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.784>
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, 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. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- L. Tustika Dewi. (2005). *PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA PERKALIAN UNTUK SISWA KELAS II SD NEGERI NGRINGIN*. 20, 681–688.
- Lengam, R., Al Fath, A. M., & Sari, S. R. (2023). *Bahan Ajar Tematik Perspektif Budaya Lokal Kepulauan Maluku Aru*. 1(4), 170–174.
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*. Vol 2. No 1.
- Sugiyono, & Susanto, H. P. (2017). Deskripsi Aktivitas Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Kajian Matematika Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Universitas Kanjuruhan Malang 2017*, 34(46), 661–670.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)

Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*. Vol 2. No 2. E-ISSN 2549-4163.

