

Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Operasi Bilangan Bulat

Aliffillahi Raudhotul Adawiyah Assulton^{1*}, Andika Setyo Budi Lestari²
^{1,2} Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Wiranegara, Kota Pasuruan, Indonesia
* Corresponding Author. E-mail: alifputri246@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: October 10th, 2023
Revised: March 9th, 2024
Accepted: April 2nd, 2024
Available: online April 30th, 2024

Kata Kunci:

Aktivitas Siswa, Hasil Belajar Siswa, Media Ular Tangga, Operasi Bilangan Bulat

Keywords:

Student Activity, Student Learning Outcomes, Snakes and Ladders Media, Integer Operations



ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dilatarbelakangi adanya hasil belajar peserta didik yang minim, sehingga penelitian ini dilakukan yang bertujuan untuk meningkatkan mengenai aktivitas belajar dan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat. Dalam media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini terdapat unsur permainan matematika yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini menciptakan kegiatan belajar sambil bermain. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Populasi penelitian melibatkan 21 siswa kelas V SDN Panggungrejo Kota Pasuruan dengan cara teknik pengambilan sampel tidak acak *Purposive Sampling*. Penelitian menggunakan analisis data kualitatif. Teknik pengumpulan data statistik deskriptif dilakukan dengan observasi, dan tes (*pretest* dan *posttest*). Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa melalui media ular tangga pada materi matematika operasi bilangan bulat, dilakukan analisis data kualitatif melalui tiga tahap siklus, antara lain pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dimana pra siklus 60,30%, siklus I 76,50% dan siklus II 92,80% dalam aktivitas belajar mengalami peningkatan serta dalam hasil belajar siswa pada pra siklus 63,50%, siklus I 78,80%, siklus II 92,60% mengalami peningkatan. Maka, dari hasil penelitian

yang sudah dilakukan mendapatkan suatu implikasi bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat dengan maksimal pada siswa kelas V SDN Panggungrejo Kota Pasuruan.

ABSTRACT

This research was conducted against the background of the minimal learning outcomes of students, so this research was conducted which aims to improve learning activities and student learning outcomes through snakes and ladders learning media for integer operations. In this snakes and ladders learning media for integer operations, there is an element of fun math games for students. This creates learning activities while playing. This research used Classroom Action Research (PTK) with the Kurt Lewin model. The research population involved 21 fifth grade students of SDN Panggungrejo Kota Pasuruan by means of non-random sampling technique Purposive Sampling. The research used qualitative data analysis. Descriptive statistical data collection techniques were carried out by observation, and tests (pretest and posttest). To determine the increase in learning activities and student learning outcomes through snakes and ladders media in whole number operation math material, qualitative data analysis was carried out through three cycle stages, including pre-cycle, cycle I, and cycle II. Where pre-cycle 60.30%, cycle I 76.50% and cycle II 92.80% in learning activities have increased and in student learning outcomes in pre-cycle 63.50%, cycle I 78.80%, cycle II 92.60% have increased. So, from the results of the research that has been done, there is an implication that using snakes and ladders learning media for integer operations can increase learning activities and student learning outcomes in integer operation material with the maximum in grade V students of SDN Panggungrejo Pasuruan City.

PENDAHULUAN

Guru sebagai salah satu yang memiliki peranan dalam tercapainya suatu masa depan yang lebih baik. Seorang guru harus memiliki suatu prinsip dan inovasi dalam pembelajaran. Di dalam pembelajaran tersebut hendaklah guru memiliki tanggung jawab yang besar untuk dapat memberikan pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Guru juga harus memahami sifat dan karakteristik setiap siswa yang berbeda-beda (Nurzannah, 2022). Sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar dan inovasi pembelajaran yang menyenangkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Maisyarah & Firman, 2019).

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru memiliki proses yang bermakna dalam pembelajaran kepada siswa. Matematika suatu rumpun ilmu yang dalam konteks pembelajarannya terdapat permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Nugraheni, 2017). Tidak jarang para siswa menyebutkan bahwa matematika suatu ilmu mata pelajaran yang sulit dipahami. Selain itu, sering terjadi kesalahan yang terdapat saat pembelajaran berlangsung dan kecemasan memahami konsep dasar materi pembelajarannya. Apabila konsep dasar siswa kurang, akan mengakibatkan pola pembelajaran selanjutnya sulit untuk dipahami (Andri et al., 2020).

Proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dengan memberikan pembelajaran yang efektif sesuai langkah-langkah pembelajaran, memberikan pembelajaran bermakna dan menyenangkan (Afifah & Hartatik, 2019). Dalam proses pembelajaran operasi bilangan bulat yang terdapat di kelas V SDN Panggungrejo, peneliti menemukan permasalahan utama yang berkaitan dengan materi pembelajaran operasi bilangan bulat. Permasalahan utama tersebut terjadi karena adanya kurangnya pemahaman dasar para siswa terkait operasi bilangan bulat. Siswa merasa bosan dan jenuh untuk melakukan praktik langsung operasi bilangan bulat. Sehingga, siswa sering kali memberikan pernyataan dan jawaban yang kurang tepat terhadap operasi bilangan bulat, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Dilihat juga dalam penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya (Defa, 2022), bahwa terjadi juga permasalahan terkait operasi bilangan bulat. Para siswa merasa kesulitan dalam menghitung bilangan bulat negatif dan positif (Sri mulyani et al., 2018). Adanya pembelajaran yang dilakukan guru secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran, seperti metode ceramah dan pemberian tugas. Hal tersebut, yang membuat para siswa enggan untuk semangat ikut aktif dalam pembelajaran. Serta siswa merasa bosan dan jenuh karena guru menggunakan metode-metode tersebut tanpa adanya inovasi pembelajaran lainnya (Mandasari & Rosalina, 2021). Peneliti juga melakukan perbandingan atas penelitian sebelumnya (Ferryka, 2017) terdapat suatu permasalahan yang akan peneliti kaji di dalam artikel ini, mengenai permasalahan siswa mengalami kesulitan memahami dan konsep pemahaman dalam operasi bilangan bulat karena sifat dari ilmu matematika itu abstrak dan tidak adanya bantuan seperti media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat. Dalam penelitian sebelumnya yang lain (Defa, 2022) juga terdapat adanya kesulitan dan kebingungan dalam memecahkan soal operasi bilangan bulat karena kurangnya pemahaman terhadap tanda-tanda yang ada dalam operasi bilangan bulat itu sendiri. Hal tersebutlah, yang membuat aktivitas dan hasil belajar siswa menurun.

Salah satu langkah tepat yang dapat dilakukan oleh guru dalam melakukan pembelajaran operasi bilangan bulat dengan menciptakan suatu inovasi pembelajaran yang baru, seperti halnya dengan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat. Media pembelajaran operasi bilangan bulat yang dikemas dalam bentuk alat peraga yang menjadikan media *game* akan lebih menarik dengan aktifnya para siswa, menambah pengalaman belajar, dan membangun konsep dasar operasi bilangan bulat dengan baik (Novitasari & Kristin, 2021). Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat sebuah media *game* edukatif yang di dalamnya terdapat soal-soal matematika operasi bilangan bulat. Para siswa akan merasakan serunya bermain sambil belajar dengan adanya tantangan atau permasalahan yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran operasi bilangan bulat (Budiman et al., 2019). Dengan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat dapat menumbuhkan rasa motivasi tinggi untuk belajar, menjadikan pembelajaran lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan, melatih berpikir kritis untuk mencari cara strategis dalam memecahkan soal-soal operasi bilangan bulat yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut (Rizqo et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat merupakan suatu benda konkret yang dimodifikasi menjadi suatu alat belajar matematika yang di dalamnya terdapat penyampaian konsep dasar dan permasalahan dari yang mudah, sedang, sulit. Permasalahan kontekstual disajikan terfokus pada materi matematika operasi bilangan bulat di kelas V SDN Panggungrejo Kota Pasuruan. Operasi bilangan bulat tersebut mencakup operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (Jannah et al., 2019). Dimana konsep dari adanya media

pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini merupakan suatu permainan matematika. Dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini siswa secara tidak langsung akan belajar sambil bermain. Konsep belajar sambil bermain ini memberikan siswa stimulus yang baik, merasa menyenangkan dalam belajar dan merasa menantang untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Dengan adanya hal tersebut, dapat meningkatkan kecerdasan siswa dalam keaktifan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam operasi bilangan bulat (Nurussofa & Astuti, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ini dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan lebih terfokus untuk mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat untuk dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini, bertujuan untuk dapat bisa memahami konsep dasar operasi bilangan bulat, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat di kelas V SDN Panggungrejo Kota Pasuruan bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam operasi bilangan bulat.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat reflektif dan kolaboratif yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan langkah, yaitu *perencanaan (planning)*, *aksi atau tindakan (acting)*, *observasi (observing)*, dan *refleksi (reflecting)*. Serta dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu, Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2 (Mu'alimin & Hari, 2014). Setelah melakukan tindakan refleksi yang mencakup, antara lain analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan proses dan hasil tindakan yang dilakukan biasanya timbul suatu permasalahan atau pemikiran yang perlu mendapat perbaikan, sehingga perlu dilakukan suatu perencanaan ulang, tindakan ulang, pengamatan ulang, serta refleksi ulang. Tahap-tahap kegiatan ini terus berlangsung sampai suatu permasalahan dianggap selesai.

Subyek penelitian ini diambil dari siswa kelas V SDN Panggungrejo Kota Pasuruan semester genap tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 21 siswa dengan melihat data observasi yang telah dilakukan dengan hasil adanya kurangnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam materi matematika operasi bilangan bulat. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan operasi bilangan bulat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur pengetahuan siswa pada aspek kognitif mengenai mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk *pretest* dan *posttest* (soal *pretest* dan soal *posttest*) dalam bentuk soal jawaban singkat dengan skor bernilai 20 untuk setiap soalnya.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti. Observasi dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai kinerja siswa dan tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat. Observasi pada siswa dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa, aspek afektif, dan aspek psikomotorik yang digunakan untuk memperoleh data kinerja siswa selama kegiatan belajar mengajar. Format dari penilai kinerja siswa ini berupa *rating scale* yang dibuat dalam bentuk *checklist* (\checkmark), yang akan diisi oleh observer pada kolom yang sesuai selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis deskriptif kualitatif yaitu dengan menyajikan data dalam bentuk uraian serta pembahasan berdasarkan hasil penelitian (Rahman & Nasryah, 2019).

Rumus untuk mengetahui aktivitas belajar siswa adalah aspek afektif dan aspek psikomotorik, sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang diharapkan
R = skor mentah yang diperoleh siswa
SM = skor maksimal tes
 Dengan kriteria di bawah ini.

Tabel 1. Penilaian Aktivitas Belajar Siswa (Purwanto, 2013)

Kriteria Penilaian	Keterangan
86% - 100%	Sangat Baik
71% - 85%	Baik
56% - 70%	Cukup
41% - 55%	Kurang
< 40%	Sangat Kurang

Data nilai tes *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dari aspek kognitif, maka dilakukan analisis terhadap butir soal dengan rumus (Purwanto, 2013):

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

T_t = jumlah skor total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Siklus	Presentase Aktivitas	Kriteria	Peningkatan
Pra	60,30%	Cukup	
I	76,50%	Baik	32,50%
II	92,80%	Sangat Baik	

Berdasarkan **Tabel 2**, hasil observasi aktivitas belajar siswa semakin meningkat setiap siklusnya. Pada pra siklus kriteria aktivitas belajar siswa “Cukup” dengan mendapatkan nilai presentase 45,86% dari seluruh aktivitas belajar siswa. Pada siklus I kriteria aktivitas belajar siswa “Baik” dengan mendapatkan nilai presentase 76,50%, dan pada siklus II kriteria aktivitas belajar siswa “Sangat Baik” dengan mendapatkan nilai presentase 92,80% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat, siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil penelitian dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Siklus	Presentase Ketuntasan
Pra	65,50%
I	78,80%
II	92,60%

Berdasarkan **Tabel 3**, hasil belajar siswa yang dilakukan melalui tes akhir siklus menunjukkan peningkatan. Pada pra siklus kriteria hasil belajar siswa diperoleh ketuntasan belajar siswa dengan nilai 65,50% dari seluruh hasil belajar siswa. Pada siklus I kriteria hasil belajar siswa diperoleh ketuntasan belajar siswa dengan nilai 78,80%, dan pada siklus II kriteria hasil belajar siswa diperoleh ketuntasan belajar siswa dengan nilai 92,60%. Dalam hal ini media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembahasan

Peneliti melakukan suatu perencanaan pada siklus I dan siklus II, sebagai berikut: (1) Menyusun modul pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran pada materi operasi bilangan bulat dengan menggunakan media pembelajaran operasi bilangan bulat; (2) Menyusun handout materi yang akan

disampaikan; (3) Menyusun soal tes *pretest* dan *posttest* sesuai dengan materi pembelajaran dengan soal tes hasil belajar terdiri dari 5 butir pertanyaan isian singkat; dan (4) Menyiapkan lembar observasi keaktifan belajar siswa yang akan digunakan untuk menilai aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat, antara lain: (1) Mahasiswa menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat; (2) Mahasiswa memberikan arahan untuk membentuk kelompok; (3) Siswa membentuk kelompok; (4) Mahasiswa membagikan (Lembar Kerja Peserta Didik) LKP ke masing-masing kelompok; (5) Siswa mengerjakan LKP secara berkelompok; (6) Aktivitas belajar dalam satu kelompok bergantian melemparkan dadu untuk mendapatkan kotak ular tangga yang di dalamnya terdapat simbol yang akan didapatkan; (7) Setelah mendapat simbol tersebut dilakukan diskusi kelompok secara heterogen; (8) Pengerjaan LKP sesuai yang di dapatkan dari melempar dadu dan mendapatkan kotak yang berisikan simbol matematika.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, terlihat bahwa siswa di setiap kelompok melakukan aktivitas diskusi dengan aktif. Siswa memberikan respon pembelajaran yang aktif dengan menyelesaikan soal-soal yang terdapat di (Lembar Kerja Peserta Didik) LKPD dengan strategi dan cara khusus yang telah di diskusikan bersama kelompok. Siswa menerapkan cara berhitung operasi bilangan bulat, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang telah dijelaskan sebelumnya dengan baik dan tepat. Dilihat juga dalam menyelesaikan soal-soal yang terdapat di (Lembar Kerja Peserta Didik) LKPD ada beberapa siswa yang masih kurang memahami cara berhitung operasi bilangan bulat, akan tetapi kendala tersebut sudah langsung teratasi dengan bantuan oleh teman satu kelompok yang memiliki pemahaman baik terhadap operasi bilangan bulat. Setelah proses diskusi telah selesai, dilakukan suatu presentasi kelompok dengan memberikan penjelasan jawaban yang telah di diskusikan bersama kelompok dan memberikan jawaban yang benar kepada kelompok lain. Kemudian, siswa diberikan lembar evaluasi yang berisikan 5 butir soal operasi bilangan bulat sederhana yang akan dikerjakan secara individu, gunanya untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat. Setelah dilihat dari hasil mengerjakan lembar evaluasi tersebut bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat.

Apabila dilihat dari penelitian sebelumnya dalam penelitian "Penerapan Permainan Ular Tangga pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar" (Indriani et al., 2020) terdapat penerapan permainan ular tangga pada operasi bilangan bulat siswa sekolah dasar mengalami peningkatan hasil belajar atau bisa dikatakan hasil belajar para siswa diatas KKM. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa penggunaan permainan ular tangga pada operasi bilangan bulat dapat memberikan konsep pemahaman dasar dan operasi bilangan bulat dengan maksimal. Siswa dengan cepat memahami materi operasi bilangan bulat, seperti operasi penjumlahan dan pengurangan. Bukan hanya itu, siswa juga dapat mengerjakan permasalahan soal cerita penjumlahan dan pengurangan yang diberikan dalam permainan ular tangga operasi bilangan bulat ini. Juga dalam pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga ini dapat mengembangkan kemampuan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Adapun juga terdapat dalam penelitian sebelumnya "Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Bayan" (Utami et al., 2021) bahwasannya dalam penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika sekolah dasar mengalami peningkatan dalam hasil belajar para siswa. Dilihat dari data siklus I dan siklus II dalam pelaksanaan pembelajaran matematika telah mendapatkan hasil telah mencapai ketuntasan belajar yang menunjukkan indikator keberhasilan dari peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media ular tangga.

Dalam penelitian sebelumnya "Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar" (Ferryka, 2017) di dalam penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat membantu siswa dalam hal praktik dan latihan secara langsung operasi bilangan bulat dengan menggunakan permainan ular tangga yang dapat lebih cepat meningkatkan pemahaman konsep siswa mengenai materi operasi bilangan bulat dan terampil dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan operasi bilangan bulat. Permainan ular tangga dalam materi operasi bilangan bulat ini juga dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa, dilihat dari pengalaman siswa dalam menggunakan permainan ular tangga materi operasi bilangan bulat. Juga dalam penelitian sebelumnya "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Hitung Bilangan Bulat Negatif bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar" (Defa, 2022) bahwasannya dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga pada materi operasi hitung bilangan bulat membuktikan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dilihat dari latihan-latihan siswa dapat menyelesaikan soal operasi hitung bilangan bulat menggunakan media pembelajaran ular tangga. Jadi, perkembangan siswa dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini

terdapat dalam peningkatan keterampilan mengerjakan dan memecahkan soal-soal operasi bilangan bulat dengan baik dan mendapatkan skor hasil belajar sesuai dengan target atau tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat berdasarkan hasil penelitian, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Dimana media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, menjadikan pembelajaran yang bermakna, model pembelajaran yang variasi, tidak hanya dengan sekedar ceramah melalui tutur kata guru akan tetapi dimodifikasi dengan media belajar operasi bilangan bulat, sehingga siswa tidak merasa jenuh, bosan, aktif dalam pembelajaran dan aktif dalam tim, dapat berpikir kritis untuk strategi-strategi yang dilakukan dalam menjawab permasalahan soal cerita operasi bilangan bulat dan dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran operasi bilangan bulat. Bukan hanya itu, media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya dalam pembelajaran (Ariyanto et al., 2020). Adapun kelebihan media ular tangga, diantaranya : (1) Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat dalam proses pembelajaran sangat menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain; (2) Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat dapat menumbuhkan motivasi belajar; (3) Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat dapat menghidupkan pembelajaran yang menyenangkan; (4) Media pembelajaran ular tangga merangsang siswa untuk memecahkan soal cerita sederhana dengan maksimal; (5) Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat membuat para siswa aktif dalam pembelajaran; dan (6) Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat memberikan stimulus dalam perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial. Kemudian, ada beberapa kekurangan yang terdapat dalam media ular tangga operasi bilangan bulat, antara lain : (1) Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat dalam penggunaannya dapat menghabiskan waktu cukup lama dalam menjelaskan kepada siswa; (2) Media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat hanya bisa dikembangkan dan digunakan pada materi tertentu saja, seperti materi operasi bilangan bulat; (3) Suasana kelas menjadi tidak kondusif karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan; (4) Adanya kesulitan yang timbul dari siswa karena kurangnya penguasaan materi operasi bilangan bulat.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini, diharapkan nantinya para guru dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini penuh kehati-hatian dan memberikan pengertian lebih kepada seluruh siswa agar tercapainya pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat ini telah tercapai tujuan pembelajarannya, yaitu siswa lebih tertarik, memahami, dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa semakin meningkat setiap siklusnya, selain itu kompetensi dasar siswa untuk menguasai materi semakin meningkat. Implikasi dari penelitian yang telah dilakukan memberikan suatu inovasi media pembelajaran ular tangga pada materi operasi bilangan bulat dan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijabarkan, bahwa di setiap siklusnya mengalami peningkatan. Setelah menggunakan media ular tangga operasi bilangan bulat menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat. Diharapkan kepada guru agar lebih mempersiapkan bahan yang diperlukan untuk proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat, karena memerlukan waktu cukup lama dalam merancang dan mengembangkan media ular tangga operasi bilangan bulat. Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat, guru harus mengetahui kemampuan masing-masing siswa. Serta dapat membimbing dan mengawasi lebih intens lagi kepada siswanya, agar materi serta penggunaan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat tersampaikan dengan baik dan maksimal. Diharapkan media pembelajaran ular tangga operasi bilangan bulat dapat diimplementasikan menjadi inovasi media pembelajaran matematika dalam materi operasi bilangan bulat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of*

- Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209.
<https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Andri, A., Dores, O. J., & Lina, A. H. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Sdn 01 Nanga Kantuk. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 158–167.
<https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i1.688>
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(16650001), 85-99.
- Budiman, A., Suryana, C., Dewi, R. R., Akuntansi, K., Tinggi, P., Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138.
- Defa, D. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Bilangan Bulat pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 397-410.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.419>
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- Indriani, A., Junarti, J., & Hidayah, U. L. (2020). Penerapan Permainan Ular Tangga pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 57.
<https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.713>
- Jannah, M., Bahtiar, R. S., & Dayat, T. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1123>
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 32-38.
- Mandasari, N., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1139–1148.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/831>
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1–87.
http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf
- Novitasari, A., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789–799.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.821>
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi permainan pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 142-149.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal Of Education*, 2(3), 26–34. <http://lppppublishing.com/index.php/alacrity>
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rizqo, N., Mansur, H., & Mangkurat, U. L. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 1(1), 36–43.
- Sri mulyani, N. made, Suarjana, I. made, & Tanggu renda, N. (2018). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 266. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16142>
- Utami, E., Pangestika, R. R., & Ratnaningsih, A. (2021). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Bayan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 106-113.