

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH DI KELAS II SDN BANYU URIP III

Hafidloh Anafi'ah¹, Peni Suharti², Vivien Harianika Putri³

Universitas Muhammadiyah Surabaya¹, Universitas Muhammadiyah Surabaya², SDN Banyu Urip III³

Hafidlohannafiah11@gmail.com¹, peni.fkipumsby@gmail.com², vivienhp.02@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media ular tangga pada mata pelajaran matematika. Penelitian dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari skor rata-rata 74,64 pada siklus I menjadi rata-rata 87,14 pada siklus II. Nilai N-Gain sebesar 0,687 juga memperkuat bahwa peningkatan termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, berdasarkan lembar observasi dan refleksi, peserta didik terlihat lebih aktif berkolaborasi, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil. Peningkatan hasil belajar tidak hanya ditunjukkan melalui data kuantitatif, tetapi juga perubahan perilaku belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, khususnya pada materi bilangan cacah.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Ular Tangga, Matematika, Bilangan Cacah

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning outcomes through snakes and ladders media in mathematics subjects. The study was conducted using the Classroom Action Research (CAR) method in two cycles, which included the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The results of the study showed an increase in students' learning outcomes from an average score of 74.64 in cycle I to an average of 87.14 in cycle II. The N-Gain value of 0.687 also strengthens that the increase is included in the moderate category. In addition, based on the observation and reflection sheets, students were seen to be more active in collaborating, discussing, and presenting results. The increase in learning outcomes is not only shown through quantitative data, but also changes in students' learning behavior during the learning process. Thus, the snakes and ladders media has proven effective in improving Mathematics learning outcomes, especially in the material of whole numbers.

Keywords: Learning Outcomes, Snakes and Ladders Media, Mathematics, Whole Numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing di era globalisasi. Untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan, yang tidak lepas oleh proses belajar di mana merupakan unsur penting dari sebuah pendidikan. Berbagai macam pembelajaran yang dipelajari di sekolah membutuhkan cara-cara yang bervariasi dalam menyampaikan dan pengajarannya di kelas. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah matematika.

Matematika di tingkat dasar, khususnya pada kelas II berperan penting dalam membentuk pemahaman dasar peserta didik terhadap konsep bilangan. Pada tahap ini, peserta didik diperkenalkan pada bilangan cacah, yang mencakup angka 1 hingga 100. Pemahaman yang baik tentang bilangan cacah sangat penting, karena menjadi fondasi bagi kemampuan matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas II di SDN Banyu Urip pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai 60 yang masih di bawah KKTP. Kondisi ini tentu menjadi perhatian serius bagi pendidik, khususnya guru kelas.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya adalah kurangnya motivasi belajar, metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Dalam proses pembelajaran, seringkali guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan yang cenderung membosankan bagi peserta didik. Akibatnya, peserta didik kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar, sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat konsep.

Media permainan ular tangga tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Pagarra et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran edukatif dapat membantu peserta didik dalam mengenali, menghitung, dan membandingkan bilangan cacah hingga 100 dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, permainan juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan media ular tangga telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebuah studi menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan media ular tangga mengalami peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika, dengan presentase ketuntasan belajar meningkat dari 33% menjadi 100% setelah penerapan media dalam dua siklus pembelajaran (Zatira et al., 2024).

Berdasarkan hasil asesmen kognitif dan non-kognitif yang telah dilakukan, diketahui bahwa peserta didik menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran matematika. Namun, capaian pembelajaran peserta didik belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk menerapkan metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II-B. Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik, serta membantu pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Selain itu, penelitian lain juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa media ular tangga dapat mengubah suasana pembelajaran dari yang awalnya monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Pagarra et al., 2022). Dengan cara ini, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media ular tangga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga peserta didik dapat mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman nyata mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas menurut Suharmisi Arikunto dalam Rudi (2021) mnejelaskan Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Aji, 2021).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Febriani (2023) merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru dalam sebuah pembelajaran yang ada di kelas, melalui penelitian

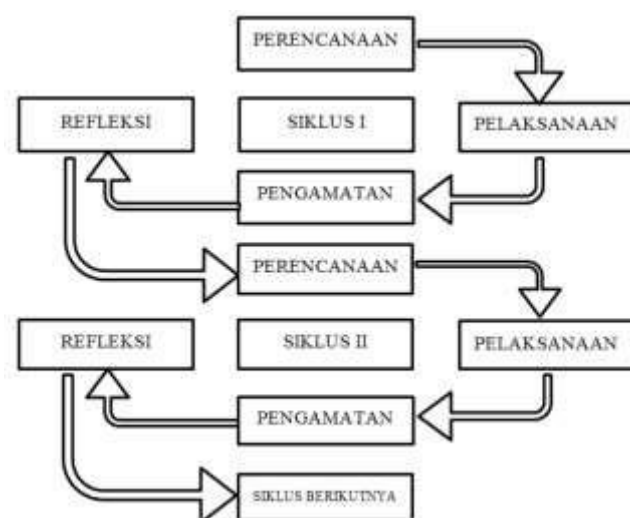
tindakan peneliti dapat mengetahui bagaimana cara pengumpulan data yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja mengajar guru serta proses dan hasil belajar peserta didik (Utomo et al., 2024).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Utomo et al., 2024). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas melalui tindakan yang sistematis dan berulang.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematik melalui penggunaan media ular tangga di kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya yang berjumlah 28 pesreta didik. penelitian ini dilaksanakan di SDN Banyu Urip III Surabaya selama satu semester pada tahun ajaran 2024/2025. Sebelum pelaksanaan penelitian, dilakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika khususnya materi bilangan cacah serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi kelas, dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Kemmis dan McTaggart menyatakan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama adalah perencanaan, yang mencakup penyusunan perangkat pembelajaran berbasis media ular tangga, penyusunan modul ajar, serta penyiapan instrumen penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yaitu penerapan media ular tangga dalam proses pembelajaran Matematika sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tahap ketiga adalah pengamatan, di mana peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung untuk menilai sejauh mana hasil belajar mereka mengalami peningkatan. Tahap keempat adalah refleksi, yang dilakukan dengan menganalisis hasil pengamatan dan memberikan perbaikan untuk pelaksanaan pada siklus berikutnya apabila diperlukan (Purba, Bernadetta et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Selanjutnya, pelaksanaan tindakan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur PTK Dua Siklus oleh Kemmis & McTaggart

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah. Keberhasilan tindakan ditandai dengan adanya peningkatan nilai peserta didik, baik secara individu maupun klasikan. Secara individual, peserta didik dikatakan berhasil apabila mencapai nilai minimal 80 sesuai KKTP. Sementara itu, secara klasikal, indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 80% dari jumlah peserta didik telah mencapai nilai di atas atau sama dengan KKTP.

Untuk mengukur keberhasilan tersebut, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu observasi, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, seperti keterlibatan dalam permainan ular tangga dan partisipasi dalam diskusi kelompok. Angket diberikan kepada peserta didik guna mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media ular tangga dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan yang digunakan untuk merekam proses pembelajaran dan mendukung data hasil penelitian. Tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Soal tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang sesuai dengan materi bilangan cacah.

Data yang diperoleh dari berbagai instrumen tersebut dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui peningkatan skor dari pretest dan posttest. Sedangkan data kualitatif, seperti hasil observasi dan tanggapan dari angket, dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media ular tangga memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan bagaimana keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media ular tangga dalam pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, data kuantitatif dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji statistik nonparametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Dimana metode yang digunakan adalah metode uji dengan menghitung rata-rata apakah terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diterapkannya media ular tangga dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) (Masitoh, 2023). Analisis ini dilakukan dengan bantuan software SPSS for Windows versi 22.0, yang digunakan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest peserta didik sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran diterapkan.

Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dipilih karena data yang dianalisis merupakan data berpasangan dan tidak terdistribusi normal (nonparametrik). Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* mengukur perbedaan dua rata-rata yang berasal dari kelompok yang sama dalam dua kondisi yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, perbandingan dilakukan antara nilai awal (pretest) dan nilai akhir (posttest) pada materi bilangan cacah mata pelajaran Matematika (Siallagan, 2019).

Analisis dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang hasilnya akan menunjukkan jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya. Sebaliknya, jika Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan

dari penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik di kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya (Prof. Dr.Sugiyono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi bilangan cacah dengan menggunakan media ular tangga di kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya. Tahapan awal dalam pelaksanaan PTK dimulai dengan kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi oleh peserta didik selama proses pembelajaran. penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada pelaksanaan pra-siklus pada kelas II-B di SDN Banyu Urip III, berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika peserta didik masih tergolong rendah. Persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 53,57%. Dari 28 peserta didik, hanya 15 peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi bilangan cacah masih rendah.

Siklus I

Dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan cacah, peserta didik menunjukkan kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Kesulitan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang didominasi oleh ceramah serta keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. di sisi lain, sebagian peserta didik menunjukkan sikap yang kurang disiplin dan sulit diarahkan, sehingga memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Penerapan media ular tangga ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 7-11 tahun berada dalam tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap objek yang nyata dan dapat dimanipulasi secara fisik. Melalui permainan ular tangga, peserta didik berinteraksi langsung dengan media nyata sambil menyelesaikan soal-soal bilangan cacah, sehingga mendorong mereka membangun pemahaman melalui proses asimilasi dan akomodasi. Aktivitas bermain sambil belajar ini juga disesuaikan dengan pendekatan konstruktivisme Piaget, di mana anak-anak membangun pengetahuan secara aktif berdasarkan pengalaman langsung (Kankaras, 2023).

Melalui penerapan media permainan ular tangga, peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap proses belajar. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang efektif, secara umum suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Pada siklus I, pembelajaran mulai menunjukkan perkembangan, namun hasil belajar belum optimal. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan di siklus II dengan penguatan strategi.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, pada siklus I diterapkan metode pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan pra-siklus, dengan nilai rata-rata naik menjadi 74,64. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini masih belum sepenuhnya memuaskan karena belum semua peserta didik yang memenuhi KKTP (80). Oleh karena itu, perlu dilakukan tindak lanjut melalui perbaikan di siklus selanjutnya.

Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II, guru melakukan penyempurnaan terhadap proses pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga secara lebih terstruktur. Setiap kelompok peserta didik memainkan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan soal-soal matematika tentang bilangan cacah. Selama permainan berlangsung, peserta didik harus menjawab soal sesuai dengan langkah kotak yang mereka tempuh di papan permainan ular tangga. Kegiatan ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan pemecahan masalah dalam kelompok. Setelah sesi bermain selesai, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil jawaban mereka di depan kelas.

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan melalui hasil evaluasi peserta didik pada siklus II. Guru mulai menerapkan media permainan ular tangga secara lebih terstruktur. Setiap kelompok peserta didik bermain sambil menjawab soal bilangan cacah sesuai langkah dalam permainan. Setelah bermain, peserta didik mempresentasikan hasil jawaban mereka. Guru menambahkan unsur kompetisi yang sehat antarkelompok serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif dan menunjukkan hasil terbaik. Nilai rata-rata kelas yang sebelumnya 74,64 pada siklus I meningkat menjadi 87,14 seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKTP (80), sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga efektif dalam membantu peserta didik memahami materi bilangan cacah dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil analisis statistik menggunakan metode N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik adalah 0,687. Menurut klasifikasi Hake (1999) dalam Sukarelawan et al (2024), nilai N-Gain dengan rentang $0,3 \leq g < 0,7$, termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai mendekati 0,7 yang mengindikasikan peningkatan sedang menuju tinggi (Sukarelawan et al., 2024). Dalam konteks ini, nilai 0,687 dapat dikatakan berada pada ambang tinggi, yang memperkuat bukti bahwa pembelajaran dengan media ular tangga tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	28	.50	1.00	.6876	.16284
Valid N (listwise)	28				

Tabel 1. Data Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II-B

Tindakan pada Siklus ke-	Hasil Belajar	Persentase (%)
I	74,64	46,4
II	87,14	100

Sumber: Dokumentasi Peneliti



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis agar menjadi data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan keputusan atau menarik kesimpulan. Data dianalisis dengan melakukan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan bantuan SPSS for Windows versi 22.0 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta didik

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pos Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	28 ^b	14.50	406.00
	Ties	0 ^c		
	Total	28		

a. Pos Test < Pre Test

b. Pos Test > Pre Test

c. Pos Test = Pre Test

Test Statistics ^a	
	Pos Test - Pre Test
Z	-4.662 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 2 bahwa hasil dari uji *Wilcoxon Signed Ranks Tests* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas II-B menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) setelah menggunakan media ular tangga melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) lebih besar dibandingkan dengan sebelum menggunakan media ular tangga melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 74,64 pada siklus I menjadi 87,14 pada siklus II. Data tersebut diperoleh dari 28 peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik di kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya menggunakan uji hipotesis dengan bantuan SPSS melalui uji *Wilcoxon Signed Ranks Tests*. H_0 menunjukkan tidak ada pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik di kelas II-B SDN Banyu Urip III

Surabaya. Sedangkan H_1 menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik di kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya.

Berdasarkan hasil tabel di atas, diperoleh perhitungan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media ular tangga melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi bilangan cacah pada peserta didik kelas II-B. Selanjutnya, berdasarkan pencapaian nilai akhir dari siklus II telah mengungkapkan bahwa media ini telah mencapai tujuan. Hal ini ditinjau dari nilai siklus II dengan nilai KKTP yang ditentukan oleh sekolah. Guru pamong menyatakan bahwa KKTP mata pelajaran Matematika kelas II, yaitu 80.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon dan peningkatan skor rata-rata dari 74,64 pada siklus I menjadi 87,14 pada siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada bilangan cacah peserta didik kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah di kelas II-B SDN Banyu Urip III Surabaya. Dengan peningkatan melalui hasil nilai rata-rata peserta didik dari 74,64 pada siklus I menjadi 87,14 pada siklus II. Hasil ini juga diperkuat dengan analisis N-Gain yang menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,687 yang termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi, serta uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas II-B di SDN Banyu Urip III Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian*, VI(1), 87–93.
- Kankaras, D. M. (2023). *Jean Piaget's Theory of Cognitive Development: A Simple Guide*. May, 72.
- Masitoh, S. (2023). Pengaruh Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Canva Terhadap Student Well Being Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sd Pada Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 509–523. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7606>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prof. Dr.Sugiyono. (2012). *Statistik Untuk Penelitian.pdf* (pp. 1–370).
- Purba, Bernadetta, P., Mawati, Tentrem, A., Juliana, Kuswandi, S., Hulu, Lihardo, I., Sitopu, Wilson, J., Pasaribu, Nahum, A., Yuniwati, I., & Masrul. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. In A. Rikki & J. Simarmata (Eds.), *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Siallagan, A. R. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Menggunakan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak 4(2)*, 64–74.

[http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38968%0Ahttp://digilib.unimed.ac.id/38968/9/9.NIM.8176121001 CHAPTER I.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38968%0Ahttp://digilib.unimed.ac.id/38968/9/9.NIM.8176121001%0ACHAPTER%0AI.pdf)

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Penerbit Suryacahya.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

Zatira, R., Hastuty, W., Kuntari, N., Madiun, K., & Timur, J. (2024). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN*. 2(11).