

Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika

Indah Suciati

How to cite : Suciati, I., 2021. Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*. 1(1). 10-21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>

To link to this article : . <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>



Opened Access Article



Published Online on 1 Juni 2021



[Submit your paper to this journal](#)



Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika

Indah Suciati

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Alkhairaat

Article Info

Article history:

Received Mar 3, 2021

Accepted Apr 12, 2021

Published Online Juni 1, 2021

Keywords:

Metode Permainan

Ular Tangga

Pembelajaran Matematika

Systematic Literature Review

ABSTRACT

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama. Permainan ini sangat menyenangkan dan menarik minat peserta didik ketika diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melakukan kajian literatur tentang penggunaan media permainan “ular tangga” pada pembelajaran matematika. Metode penelitian ini merupakan metode SLR (*Systematic Literature Review*). Pengumpulan data dilakukan dengan cara mendokumentasikan dan mereview semua artikel yang terkait dengan penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika yang diterbitkan dalam kurun waktu 2013-2020. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah lima belas (15). Artikel tersebut diterbitkan pada jurnal nasional yang dapat diakses dan diunduh dalam database online Google Scholar yang kemudian dikelompokkan dan dianalisis. Hasil penelitian merupakan pembahasan mengenai temuan yang tersaji di dalam artikel. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka hasil penelitian ini menunjukkan beberapa temuan yaitu: (1) penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terbukti berpengaruh dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, (2) penerapan media permainan ular tangga terbukti efektif dan memiliki dampak positif terhadap keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, (3) penggunaan media permainan ular tangga terbukti dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan matematis peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di kelas, dan (4) penerapan media permainan ular tangga terbukti berpengaruh dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di dalam kelas.

Copyright © 2021 Kognitif.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Indah Suciati,

Pendidikan Matematika,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Alkhairaat,

Jl. Diponegoro No. 39, Kota Palu, Sulawesi Tengah, 94221, Indonesia

Sinta ID: 6081727

Email: ndahmath@gmail.com

Pendahuluan

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik sejak bangku sekolah dasar. Meskipun telah diajarkan sejak dini, tapi bagi sebagian besar peserta didik, mata pelajaran matematika merupakan suatu masalah. Berdasarkan data *International Association for the Evaluation of Education Achievement (IEA)* melalui penelitian TIMSS mengungkapkan bahwa prestasi matematika peserta didik Indonesia masih tergolong rendah ([Munaji & Setiawahyu, 2020](#)). Sehingga itu diperlukan suatu strategi atau metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi dan meminimalisir masalah yang dihadapi oleh peserta didik pada mata pelajaran matematika. Cara yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah dengan meninggalkan kesan saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu metode yang memberikan kesan dalam pembelajaran matematika adalah metode permainan. Metode Permainan merupakan bentuk penyajian solusi yang efektif, menarik, dan interaktif untuk membangun dan menguatkan penguasaan dan pemahaman konsep, prinsip, atau prosedur matematika pada peserta didik. Sesuai dengan penelitian Tanjung & Nababan ([2016](#)) yang mengungkapkan bahwa metode permainan dapat meningkatkan dan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik terhadap matematika. Begitu pula yang dikemukakan oleh Oktaviani *et al.* ([2019](#)) bahwa metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Sudjana ([Susanto, 2018](#)) juga mengemukakan hal yang sama bahwa metode permainan menimbulkan suasana mengasyikkan dan menarik bagi peserta didik. Pandangan Ausubel mendukung metode permainan dalam proses belajar, teori itu dikenal dengan istilah belajar bermakna. Ausubel ([Suciati, 2020b](#)) mengemukakan bahwa belajar bermakna ialah suatu cara dalam penggabungan sebuah informasi dengan suatu konsep yang relevan pada sebuah struktur kognitif peserta didik. 3(tiga) manfaat belajar bermakna, ialah:

1. Informasi akan lebih lama diingat jika dipelajari secara bermakna.
2. Memudahkan dalam pembelajaran selanjutnya pada materi yang beririsan, berkaitan, mirip (hampir sama).
3. Meninggalkan sebuah efek residual sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk dapat mempelajari hal-hal yang mirip atau serupa (hampir sama) walaupun telah terjadi proses “lupa” pada peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Faruq ([2019](#)) mengenai manfaat metode permainan yaitu membangkitkan minat, mengembangkan kreativitas dan kerja sama peserta didik. Adapun tujuan metode permainan yang dikemukakan Faruq antara lain, untuk mengajarkan konsep, prinsip, atau prosedur matematika, menanamkan nilai kepada peserta didik, dan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah matematika. Marzalena *et al.* ([2019](#)) juga mengutarakan bahwa manfaat metode permainan dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, seperti merangsang kemampuan berpikir dan mengingat secara menyenangkan.

Metode permainan tak lepas pula dari pandangan Vygotsky ([Dahar, 2011](#)) juga berpendapat bahwa kondisi sosial dan peranan bahasa mempengaruhi proses belajar. Karena dalam belajar, tindakan dalam kondisi sosial dan penggunaan bahasa merupakan faktor penting. Vygotsky juga mengemukakan bahwa interaksi sosial sangat penting saat peserta didik menginternalisasi pemahaman, masalah, dan proses yang sulit. Rekonstruksi aktivitas psikologis dalam proses internalisasi melibatkan penggunaan bahasa yang didasarkan pada pemikiran yang merupakan sarana bagi peserta didik dalam menegosiasikan kebermaknaan pengalaman mereka. Selain itu juga, Vygotsky ([Rohaendi & Laelasari, 2020](#)) mengemukakan bahwa selain guru, teman sebaya juga berpengaruh penting pada perkembangan kognitif peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, ternyata pandangan Vygotsky juga turut mendukung metode permainan dalam proses pembelajaran, mengajarkan kepada peserta didik mengenai kerja sama dan pengembangan kreativitas.

Salah satu metode permainan yang menjadi alternatif dalam pembelajaran matematika yang menarik dan berkesan adalah permainan “Ular Tangga”. Permainan “ular tangga” merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama. Selain menyenangkan, metode permainan ini mengajak peserta didik untuk dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis. Metode ini merupakan penyajian materi dan latihan yang dibuat menarik sehingga peserta didik dapat memfokuskan energi pada pembelajaran. Dengan aktivitas yang menyenangkan akan meningkatkan pemahaman konsep, prinsip, maupun prosedur matematika peserta didik serta akan meninggalkan kesan yang senantiasa akan diingat dalam jangka waktu yang relatif lama (Suciati, 2020a). Metode permainan “Ular Tangga” memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam pemikiran kreatif dan pengekspresian diri. Seperti pendapat Aziz (2018) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga mampu memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran matematika karena pada hakikatnya anak-anak menyukai hal yang berkaitan dengan permainan. Hal ini sejalan juga dengan pendapat Siyam *et al.* (2015) bahwa manfaat permainan ular tangga adalah hal yang menarik, menyenangkan untuk dilakukan, dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak dengan teman sebayanya.

Beberapa penelitian terhadap penggunaan metode permainan ular tangga terbukti efektif dan menarik dalam pembelajaran matematika, serta penelitian ini telah banyak dilakukan. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan kajian literatur terhadap media permainan “ular tangga” pada pembelajaran matematika. Sehingga peneliti dapat membuat media permainan yang sama dengan sedikit renovasi pada materi yang terdapat dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini yaitu bagaimana hasil kajian literatur penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika?

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Pada metode ini, peneliti mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan jurnal-jurnal secara sistematis dan terstruktur dan mengikuti tahap-tahap yang telah ditentukan (Triandini *et al.*, 2019).

Berdasarkan langkah-langkah yang telah ditetapkan, maka peneliti mencari artikel jurnal pada database Google Scholar dengan kata kunci metode permainan ular tangga dan pembelajaran matematika. Artikel yang digunakan merupakan artikel yang telah dipublikasikan dalam kurun waktu 2013 – 2020, sehingga peneliti memilih sebanyak 15 artikel. Peneliti mengelompokkan artikel-artikel yang berhubungan dengan media permainan ular tangga dan pembelajaran matematika. Metadata artikel tersebut kemudian ditabulasi ke dalam tabel. Selanjutnya peneliti menganalisis artikel secara mendalam. Hasil penelitian merupakan suatu pembahasan mengenai temuan yang tersaji dalam artikel.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dimasukkan ke dalam kajian literatur ialah analisis dan rangkuman dari artikel yang telah diperoleh dari database Google Scholar yang telah didokumentasikan terkait dengan media permainan ular tangga dan pembelajaran matematika. Berdasarkan penelusuran artikel-artikel pada database Google Scholar, maka lima belas (15) artikel yang terkait disajikan pada tabel 1, tabel 2, tabel 3 dan tabel 4 berikut ini:

Tabel 1. Penelitian Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika

Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Baiquni (2016)	Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini berfokus pada materi pecahan sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika
Irawan & Wardani (2016)	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar matematika siswa.
Kasna <i>et al</i> (2015)	Penerapan Model Pembelajaran CRH (<i>Course Review Horay</i>) dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa.
Lestari <i>et al</i> (2019)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i> Berbantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh, respon, dan karakter tanggung jawab siswa pada penerapan model pembelajaran <i>bamboo dancing</i> berbantuan permainan ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i> berbantuan permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 53,6% dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
Masrukah <i>et al</i> (2020)	Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika	Penelitian ini merupakan penelitian <i>mix methods</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga bermotif bangun datar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
Nopiani <i>et al</i> (2013)	Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.
Apriyanti <i>et al</i> (2019)	Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 51 Kota Bengkulu	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menentukan efek dari permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Wardan <i>et al</i> (2020)	Pengaruh Pembelajaran melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ular tangga berbantuan media visual mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.
----------------------------	--	--

Pada tabel 1 di atas, peneliti mengelompokkan artikel-artikel yang melibatkan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada tabel 1 dengan berbagai jenis penelitian yang berbeda, maka diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan media permainan ular tangga terbukti berpengaruh dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Tabel 2. Penelitian Media Ular Tangga terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Irawan & Wardani (2016)	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap keaktifan belajar matematika siswa.
Sibuea & Sinaga (2018)	Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan media ular tangga pada materi operasi hitung aljabar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa.
Azis (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan media ular tangga pada materi operasi hitung pecahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa.
Masrukah <i>et al</i> (2020)	Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika	Penelitian ini merupakan penelitian <i>mixed methods</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga bermotif bangun datar efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.
Atmoko <i>et al</i> (2017)	Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa UTAMA (Ular Tangga Matematika). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media ular tangga matematika membuat siswa lebih aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
Apriyanti <i>et al</i> (2019)	Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk

	Siswa Kelas IV SDN 51 Kota Bengkulu	menentukan efek dari permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga meningkatkan keaktifan siswa.
Nisa & Suryani (2015)	Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak melalui Media Ular Tangga	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan matematika anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan anak.
Pujianto (2020)	Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika melalui Permainan Ular Tangga	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media ular tangga pada pelaksanaan pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pada tabel 2, peneliti mengelompokkan artikel-artikel dari database Google Scholar yang terkait dengan media permainan ular tangga dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan media permainan ular tangga terbukti efektif dan memiliki dampak positif terhadap keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Tabel 3. Penelitian Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Matematis Siswa

Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Sibuea & Sinaga (2018)	Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan matematika siswa. Penelitian ini menggunakan media ular tangga pada materi operasi hitung aljabar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan matematika siswa.
Nawafilah & Masruroh (2020)	Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga matematika dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa.
Atmoko <i>et al</i> (2017)	Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa UTAMA (Ular Tangga Matematika). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media ular tangga matematika dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan matematis.
Nisa & Suryani (2015)	Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak melalui Media Ular Tangga	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan matematika anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan matematika anak.

Untuk tabel 3, peneliti mengelompokkan artikel-artikel terkait dengan media permainan ular tangga dan kemampuan matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika. Kemampuan matematis yang dimaksud berdasarkan temuan yang telah dipaparkan pada tabel 3 berkaitan dengan komunikasi, pemecahan masalah, pemahaman, dan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan media permainan ular tangga terbukti dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan matematis peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas.

Tabel 4. Penelitian Media Ular Tangga terhadap Motivasi Siswa

Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Azis (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan media ular tangga pada materi operasi hitung pecahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
Afifah & Hartatik (2019)	Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa.
Nawafilah & Masruroh (2020)	Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
Nopiani <i>et al</i> (2013)	Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa.

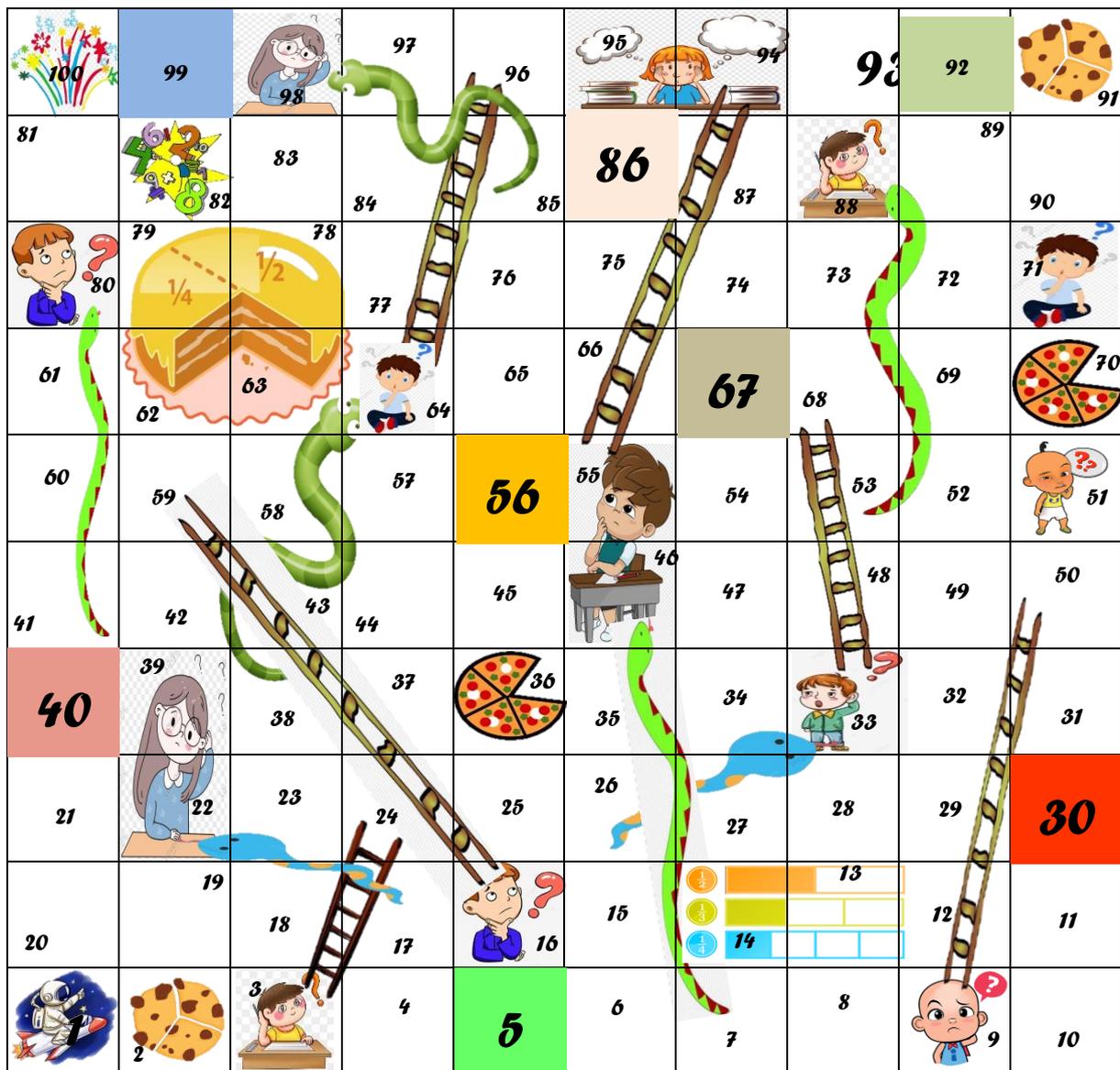
Sedangkan pada tabel 4, peneliti mengelompokkan artikel-artikel yang berkaitan dengan media permainan ular tangga dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada tabel 4, maka diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan media permainan ular tangga terbukti berpengaruh dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas.

Pembahasan

Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama. Menurut Wandini & Sinaga (2019) bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang

dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang berupa permainan papan yang setiap pemainnya memiliki bidak dan peluang melempar dadu. Permainan ular tangga merupakan media permainan yang terdiri dari kertas berisi kotak-kotak yang terdapat gambar ular dan tangga yang saling terhubung dengan kotak lainnya (Syafitri *et al.*, 2019).

Media permainan ular tangga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran matematika di dalam kelas, karena media ini sangat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Sesuai dengan pendapat Suciati (2020a) bahwa aktivitas menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, prinsip, maupun prosedur matematika peserta didik serta meninggalkan kesan yang senantiasa akan diingat dalam jangka waktu yang relatif lama. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Oktaviani *et al.* (2019) bahwa dengan metode permainan maka pembelajaran akan menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Adapun contoh media permainan ular tangga yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran matematika seperti pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Contoh Ular Tangga Matematika

Dampak positif dari penerapan media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika di dalam kelas sangat banyak terlihat hasilnya, khususnya dalam hasil belajar

matematika peserta didik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nopiani *et al.* (2013), Baiquni (2016), Lestari *et al.* (2019), Apriyanti *et al.* (2019), dan Wardan *et al.* (2020) bahwa media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Masrukah *et al.* (2020) mengungkapkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Sedangkan penelitian Irawan & Wardani (2016) dan Kasna *et al.* (2015) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menerapkan media permainan ular tangga.

Selain berdampak pada hasil belajar matematika peserta didik, media permainan ular tangga juga mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas. Pujiyanto (2020) mengungkapkan bahwa dampak positif media permainan ular tangga yaitu keaktifan peserta didik terhadap proses pembelajaran matematika. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Masrukah *et al.* (2020) yaitu media permainan ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas. Menurut Nisa & Suryani (2015), Irawan & Wardani (2016), Atmoko *et al.* (2017), Sibuea & Sinaga (2018), Azis (2018), dan Apriyanti *et al.* (2019) menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Kemampuan matematis peserta didik tak luput pula dari dampak yang dihasilkan oleh media permainan ular tangga. Menurut Azizah (Pesona & Yuniarta, 2018) bahwa kemampuan matematis ialah kecakapan peserta didik dalam menguasai dan menggunakan kemampuannya dalam mengerjakan atau memecahkan permasalahan matematika. As'ari *et al.* (Munaji & Setiawahyu, 2020) mengungkapkan bahwa kemampuan matematis diperlukan dalam aktivitas sehari-hari karena merupakan bagian dari kecakapan hidup, seperti pengembangan penalaran, komunikasi, dan pemecahan masalah. Jadi, kemampuan matematis ialah kemampuan peserta didik dalam menghadapi masalah matematika yang meliputi penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, pemahaman, dan berpikir kritis dan kreatif. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa media permainan ular tangga terbukti dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan matematis peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Kemampuan matematis tersebut berkaitan dengan komunikasi, pemecahan masalah, pemahaman, dan berpikir kreatif (Nisa & Suryani, 2015; Atmoko *et al.*, 2017; Sibuea & Sinaga, 2018; Nawafilah & Masruroh, 2020).

Media permainan ular tangga juga berdampak pada motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Afifah & Hartatik (2019) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, menurut Nopiani *et al.* (2013), Azis (2018), dan Nawafilah & Masruroh (2020) mengemukakan bahwa media permainan ular tangga matematika dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran ular tangga berpengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, keaktifan peserta didik, kemampuan matematis, dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas.

Media permainan ular tangga dapat dipadukan dengan berbagai model pembelajaran. Seperti yang dilakukan oleh Nopiani *et al.* (2013) yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Begitu pula dengan Lestari *et al.*, (2019) yang memadukan dengan model pembelajaran *Bamboo Dancing*. Hal yang sama juga dilakukan oleh Kasna *et al.*, (2015) yang memadukan media permainan ular tangga dengan *Course Review Horay* (CRH).

Media permainan ular tangga pun dapat dipadukan dan dimodifikasi. Masrukah *et al.* (2020) dalam penelitiannya menggunakan media ular tangga bermotif bangun datar. Begitu pula dengan Sibuea & Sinaga (2018) yang menggunakan media ular tangga aljabar. Sedangkan, Wardan *et al.* (2020) menerapkan media permainan ular tangga dengan bantuan media visual. Wandini & Sinaga (2019) menggunakan kartu pintar pada permainan ular tangga.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh dan efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik, keaktifan di dalam kelas, kemampuan matematis, dan dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Dampak positif dari media permainan ular tangga tak lepas dari metode permainan yang menarik dan menyenangkan yang sangat disukai oleh peserta didik. Penggunaan media permainan ular tangga dapat pula dipadukan dengan berbagai model pembelajaran serta pemberian *reward* atau *reinforcement*. Dalam menerapkan media pembelajaran ini juga, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi pembelajaran di dalam kelas. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya, peneliti dapat membuat dan menerapkan serta melakukan penelitian lanjutan mengenai media permainan ular tangga modifikasi pada pembelajaran matematika di sekolah.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

Referensi

- 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), 209-216. <http://dx.doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Apriyanti, L., Gunawan, A., & Noperman, F. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 51 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1), 8-15. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.1.8-15>
- 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), 119-128. <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. *Media Pendidikan Matematika: J-MPM*, 6(2), 96–103, <https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1(2), 193–203. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v1i2.1187>
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Faruq, D. J. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 83-93. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.234>
- Irawan, A. & Wardani, M. A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama.

- JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 342–348. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v2i22016p342>
- Kasna, I. M. F. P., Sudhita, I. W. R., & Rati, N. W. (2015). Penerapan Model Pembelajaran CRH (Course Review Horay) dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v3i1.6259>
- Lestari, D., Munawaroh, M., & Handoko, H. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing Berbantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Integral*, 10(1), 27–39. <https://doi.org/10.32534/jnr.v10i1.638>
- Marzalena, Vitoria, L., & Yamin, M. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Campuran di Kelas V SDN 1 Banda Aceh. *PGSD: Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 4(1), diakses pada tanggal 12 Maret 2021, dari <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/13311>
- Masrukah, Nahrowi, M., & Anis, M. B. (2020). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.24176/jino.v3i1.4526>
- Munaji & Setiawahyu, M. I. (2020). Profil Kemampuan Matematika Siswa SMP di Kota Cirebon berdasarkan Standar TIMSS. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 249–262. <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3732>
- Nawafilah, N. Q. & Masrurroh. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 37-46. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>
- Nisa, T. F. & Suryani, I. W. (2015). Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak melalui Media Ular Tangga. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(1), 56–64. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v2i1.1820>
- Nopiani, N. M. E., Meter, I. G., & Wiarta, I. W. (2013). Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v1i1.1239>
- Oktaviani, T., Dewi, E. R.S., & Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47-52. <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Pesona, R. I. & Yuniarta, T. N. H. (2018). Deskripsi Kemampuan Matematika Siswa dalam Pemecahan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Level Taksonomi Solo. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 99-109.
- Pujianto, E. (2020). Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika melalui Permainan Ular Tangga. *EDUSCOTECH*, 1(2), 1-10.
- Rohaendi, S. & Laelasari, N. I. (2020). Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa MTs. Plus Karangwangi. *Jurnal Prisma*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.886>
- Sibuea, M. F. L. & Sinaga, H. D. E. (2018). Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 3(1), 25 – 30. <https://doi.org/10.36294/jmp.v3i1.304>

- Siyam, S. N. L., Nurhapsari, A., & Benyamin, B. (2015). Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga tentang Gingivitis terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun: Studi terhadap Siswa SD Negeri Kuningan 04 , Kecamatan Semarang Utara. *ODONTO: Dental Journal*, 2(1), 25–28. <http://dx.doi.org/10.30659/odj.2.1.25-28>
- Suciati, I. (2020a). Penggunaan Metode “Perang Mental Matematika” dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 35 – 42. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i1.44>
- Suciati, I. (2020b). Penggunaan Metode Permainan “Uno Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 15–22. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i2.53>
- Susanto, M. (2018). Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika di Kelas IV SD. *JTAM: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 17-25. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.256>.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 3(2), 132-138.
- Tanjung, H. S. & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1), 35-42. Diakses pada tanggal 17 Maret 2021, dari <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *IJIS: Indonesian Journal of Information System*, 1(2), 63-77. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Wardan, E. Y., Sesanti, N. R., & Rahayu, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, p. 394-400)
- Wandini, R. R. & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8(1), 41-49. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>