

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI BANGUN RUANG MENGGUNAKAN
MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA
PESRTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 11
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Rizki Anggraeni

Nomor Induk Mahasiswa 06131181621006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2020**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI
BANGUN RUANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI
11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Rizki Anggraeni

NIM.06131181621006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana s-1

Pembimbing 1



**Dra. Toybah, M.Pd.
NIP. 195612311983012002**

Pembimbing 2



**Dra. Hasmalena, M.Pd.
NIP. 195905261984032001**

**Mengetahui
Koordinator Program Studi**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI
BANGUN RUANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD
NEGERI 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

oleh
Rizki Anggraeni
NIM: 06131181621011
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing 1



Dra. Toybah, M.Pd.
NIP. 195612311983012002

Pembimbing 2



Dra. Hasmalena, M.Pd.
NIP. 195905261984032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husia, M.Pd.
NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd
NIP. 195702081982032001

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI
BANGUN RUANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD
NEGERI 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

oleh

Rizki Anggraeni

NIM: 06131181621006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 09 Oktober 2020

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd.**
- 2. Sekretaris : Dra. Hasmalena, M.Pd.**
- 3. Anggota : Dra. Siti Hawa, M.Pd.**
- 4. Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**
- 5. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**



**Indralaya, 09 Oktober 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd
NIP. 195702081982032001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Anggraeni

NIM : 06131181621006

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau penipuan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 2020

Yang membuat pernyataan



Rizki Anggraeni

NIM 06131181621006

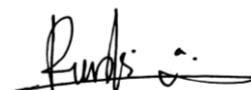
PRAKATA

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan Skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Toybah, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., dan Bapak Drs. Umar Effendy, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dra. Azizah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan penulis kepada Ibu Dra. Siti Hawa, M.Pd., Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., dan Ibu Dra. Linda Puspita, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah kritik dan saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata dari penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan untuk proses pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya 2020
Penulis.



Rizki Anggraeni

NIM. 06131181621006

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN AKHIR.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar.....	5
2.1.1 Pengertian Belajar.....	5
2.1.2 Hasil Belajar	5
2.2 Hakikat Pembelajaran Matematika di SD	6
2.2.1 Pengertian Pembelajaran	6
2.2.2 Pengertian Pembelajaran Matematika di SD	7
2.2.3 Langkah-langkah Pembelajaran Matematika di SD	7
2.2.4 Tujuan Pembelajaran Matematika di SD.....	8
2.2.5 Ruang Lingkup Materi Matematika di SD	9
2.2.6 Materi Bangun Ruang di SD	9
2.3 Hakikat Media Pembelajaran	15

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	16
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
2.4 Hakikat Permainan Ular Tangga Sebagai Media	19
2.4.1 Pengertian Permainan	19
2.4.2 Pengertian Permainan Ular Tangga	19
2.4.3 Komponen Permainan Ular Tangga	20
2.4.4 Langkah-langkah Permainan Ular Tangga	21
2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga	24
2.5 Penelitian Relevan.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Subjek Penelitian.....	29
3.3 Tempat Penelitian.....	29
3.4 Waktu Penelitian	29
3.5 Prosedur Penelitian.....	29
3.6 Langkah-langkah Penelitian.....	30
3.7 Teknik Pengumpulan Data	46
3.7.1 Tes.....	46
3.7.2 Observasi	46
3.7.3 Dokumentasi	49
3.8 Teknik Analisis Data.....	50
3.8.1 Penilaian Tes.....	50
3.8.2 Observasi	52
3.8.3 Dokumentasi	53
3.9 Indikator Keberhasilan	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian	54
4.1.1 Subjek dan Tempat Penelitian	54
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	55
4.1.2.1 Prasiklus	55

4.1.2.2 Deskripsi Siklus I	56
4.1.2.3 Tahap Observasi	70
4.1.2.4 Refleksi.....	73
4.1.2.5 Deskripsi Siklus II.....	75
4.1.2.6 Tahap Observasi	89
4.1.2.7 Refleksi.....	92
4.1.2.8 Deskripsi Siklus III.....	94
4.1.2.9 Tahap Observasi	108
4.1.2.10 Refleksi.....	111
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	114
4.2.1 Hasil Temuan Tindakan	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	122
5.2 Saran.....	122
DAFTAR RUJUKAN	123
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Pedoman Lembar Observasi Afektif.....	47
Tabel 2 Lembar Observasi	49
Tabel 3 Perhitungan Skor dengan Sistem Bobot	50
Tabel 4 Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal	51
Tabel 5 Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik.....	51
Tabel 6 Kriteria Tingkat Keaktifan Peserta Didik	52
Tabel 7 Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus	55
Tabel 8 Keaktifan Peserta Didik Siklus I pertemuan I.....	70
Tabel 9 Keaktifan Peserta Didik Siklus I Pertemuan II	71
Tabel 10 Keaktifan Peserta Didik Siklus I Pertemuan III.....	71
Tabel 11 Hasil Belajar pada Siklus I.....	72
Tabel 12 Keaktifan Peserta Didik Siklus II Pertemuan I	89
Tabel 13 Keaktifan Peserta Didik Siklus II Pertemuan II.....	90
Tabel 14 Keaktifan Peserta Didik Siklus II Pertemuan III	91
Tabel 15 Hasil Belajar pada Siklus II	91
Tabel 16 Keaktifan Peserta Didik Siklus III Pertemuan I.....	109
Tabel 17 Keaktifan Peserta Didik Siklus III Pertemuan II	110
Tabel 18 Keaktifan Peserta Didik Siklus III Pertemuan III	110
Tabel 19 Hasil Belajar pada Siklus III	111
Tabel 20 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik	119
Tabel 21 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	120

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Contoh Papan Permainan Ular Tangga	21
Gambar 2 Model PTK Kemmis & Taggart.....	30
Gambar 3 Peserta Didik Memanipulasi Bangun Ruang Kubus	60
Gambar 4 Peserta Didik Menggambar Pola Jaring-jaring Kubus.....	60
Gambar 5 Peserta Didik Memotong Jaring-Jaring Kubus	60
Gambar 6 Peserta Didik Menumpuk Setiap Sisi Kubus	61
Gambar 7 Peneliti Menggambarkan Bangun Ruang Kubus	63
Gambar 8 Peserta Didik Menunjukkan Diagonal Ruang.....	64
Gambar 9 Peserta Didik Menunjukkan Diagonal Sisi	64
Gambar 10 Peneliti Menjelaskan Aturan Permainan	68
Gambar 11 Peneliti Membagikan Papan Permainan.....	68
Gambar 12 Kelompok Peserta Didik Memenangkan Permainan	69
Gambar 13 Peserta Didik Melukis Jaring-jaring Balok	80
Gambar 14 Peserta Didik Menggunting Jaring-jaring Balok.....	80
Gambar 15 Peserta Didik Mengelem Tiap Sisi Tepi pada Balok	81
Gambar 16 Peserta Didik Menunjukkan Hasil Pembuatan Kelompok.....	81
Gambar 17 Peserta Didik Menunjukkan Diagonal Ruang dan Sisi	83
Gambar 18 Peserta Didik Menunjuk Gambar Jaring Balok	83
Gambar 19 Peneliti Membagikan Papan Permainan.....	87
Gambar 20 Peserta Didik Bermain Ular Tangga	88
Gambar 21 Peserta Didik maju ke Depan	97
Gambar 22 Peneliti Menunjukkan Balok Kubus Satuan.....	103
Gambar 23 Peneliti Menjelaskan Cara Menghitung Volume dan Luas Permukaan Balok	104
Gambar 24 Peserta Didik Hompimpah Sebelum Bermain	107
Gambar 25 Peserta Didik Sangat Antusias Bermain	108
Gambar 26 Salah Satu Peserta Didik Lambat Merespon.....	108
Gambar 27 Kelompok Peserta Didik Memenangkan Permainan	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP tentang Kubus	126
Lampiran 2 RPP tentang Balok.....	147
Lampiran 3 RPP tentang Kubus dan Balok.....	167
Lampiran 4 LKPD Kelompok tentang Kubus.....	188
Lampiran 5 LKPD Kelompok tentang Balok.....	192
Lampiran 6 Soal Latihan	195
Lampiran 7 Soal Evaluasi	219
Lampiran 8 Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus	237
Lampiran 9 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I	238
Lampiran 10 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	239
Lampiran 11 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus III.....	240
Lampiran 12 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I.....	241
Lampiran 13 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II	244
Lampiran 14 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus III	247
Lampiran 15 Papan Permainan Ular Tangga	250
Lampiran 16 Kunci Jawaban.....	253
Lampiran 17 Cara Membuat	271
Lampiran 18 Aturan Permainan	274
Lampiran 19 Usul Judul Skripsi.....	276
Lampiran 20 SK Pembimbing Skripsi	277
Lampiran 21 SK Penelitian Unsri	279
Lampiran 22 SK Dinas Pendidikan.....	280
Lampiran 23 Surat Balasan dari Sekolah	281
Lampiran 24 Kartu Pembimbing 1	282
Lampiran 25 Kartu Pembimbing 2.....	288
Lampiran 26 Bukti Perbaikan Skripsi	292
Lampiran 27 Izin Jilid	293
Lampiran 28 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	294

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN
RUANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 11 INDRALAYA**

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Peningkatan hasil belajar matematika materi bangun ruang menggunakan media permainan ular tangga pada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Indralaya bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media permainan ular tangga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang pelaksanaannya dalam bentuk beberapa siklus. Variabel bebas adalah materi bangun ruang menggunakan media permainan ular tangga, variabel terikat adalah peningkatan hasil belajar matematika. Populasi penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 11 Indralaya. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 26 orang. Instrumen yang digunakan adalah Tes tertulis. Perlakuan memberikan materi bangun ruang menggunakan media permainan ular tangga, setelah diberikan selama 3 minggu dengan frekuensi pertemuan seminggu 3 kali. Data analisis dengan menggunakan deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan persentase 29,16%, pada siklus II dengan persentase 68%, sedangkan pada siklus III dengan persentase 92%. Implikasi dari penelitian ini bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu jenis media permainan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Peningkatan Hasil Belajar Matematika, Materi Bangun Ruang, Media Permainan Ular Tangga*

Skripsi Mahasiswa PGSD FKIP UNSRI 2020

Nama : Rizki Anggraeni

NIM : 06131181621006

Pembimbing : 1. Dra. Toybah, M.Pd.

2. Dra. Hasmalena, M.Pd.

**IMPROVEMENT OF MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES USING
SNAKE PLAYING MEDIA IN CLASS V STUDENTS OF SD NEGERI 11
INDRALAYA**

ABSTRACT

This study entitled Improvement of mathematics learning outcomes in the material of building space using the snake ladder game media in class V students of SD Negeri 11 Indralaya aims to find out the increase in student learning outcomes using snake ladder media. The method used in this research is classroom action research (CAR), which is implemented in the form of several cycles. The independent variable is the material of building space using the snake ladder game media, the dependent variable is the increase in mathematics learning outcomes. The population of this study is the students of Indralaya 11 Public Elementary School. The sample in this study amounted to 26 people. The instrument used was a written test. The treatment provides material to build space using the snake ladder game media, after being given for 3 weeks with a frequency of meetings 3 times a week. Data analysis using description the results showed that there was an increase in student learning outcome in cycle I with a percentage of 29,16%, in cycle II with a percentage of 68%, while in the III cycle with a percentage of 92% The implication of this study is that the snake lader media can be used as a type of game media to improve student learning outcomes.

Keyword : *Improvement of Mathematics Learning Outcomes, Space Building Materials, Snake Ladder Game Media.*

Skripsi Mahasiswa PGSD FKIP UNSRI 2020

Nama : Rizki Anggraeni

NIM : 06131181621006

Pembimbing : 1. Dra. Toybah, M.Pd.

2. Dra. Hasmalena, M.Pd.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik di sekolah dasar karena mereka menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit untuk dipahami, tidak menarik, dan membosankan. Disisi lain mata pelajaran matematika ini merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan harus dipahami oleh peserta didik, karena ilmu matematika itu sendiri diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Dwi, M. (2013) Matematika merupakan ilmu yang sangat penting bagi kehidupan terutama bagi manusia. Oleh karena itu matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan. Tetapi pada faktanya banyak peserta didik yang menjadikan mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang ditakuti, karena anak kesulitan menghafal banyak rumus dan sikap malas menghitung maupun mencoba. Hal ini yang membuat anak-anak tidak begitu berminat dengan mata pelajaran matematika. Apalagi banyak ditemui di sekolah guru cenderung menyampaikan materi secara monoton dengan hanya memberikan rumus yang telah ada. Penyampaian materi yang tidak kreatif dan inovatif membuat anak-anak menjadi bosan dan tidak semangat dalam belajar, sehingga membuat hasil belajar peserta didik tidak dapat mencapai hasil yang maksimal.

Dengan demikian guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang inspiratif dan menyenangkan. Dengan begitu peserta didik akan menjadi interaktif, termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Jadi hal tersebut perlu adanya media pembelajaran dalam membantu proses belajar mengajar sesuai dengan karakteristik peserta didik disekolah dasar.

Karakteristik peserta didik di sekolah dasar yang umurnya antara 6 sampai 13 tahun berada dalam fase operasional kongkrit. Hal itu dikemukakan oleh Piaget bahwa dalam fase ini kemampuan dan proses berfikir dalam mengoperasikan kaidah-kaidah logika masih bersifat kongkrit. Semua objek yang ditangkap masih

terikat oleh panca indera. Proses pembelajaran dalam fase kongkrit ini melalui berbagai tahapan yaitu kongkret, semi kongkret, semi abstrak, dan yang terakhir abstrak (Ferryka, P. Z., 2017).

Adapun langkah-langkah pembelajaran matematika di Sekolah Dasar menurut Heruman (dikutip Sudarto, 2017) yaitu Penanaman konsep dasar, Pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Memang, tujuan akhir pembelajaran matematika di SD ini yaitu agar peserta didik terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterampilan matematika perlu dibekalkan kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih lama mengingat konsep yang diberikan dan mengerjakan soal-soal dalam waktu yang singkat dengan jawaban tepat. Salah satu yang digunakan oleh peneliti yakni keterampilan pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dikelas VA SD Negeri 11 Indralaya pada tanggal 11 september 2019, didapatkan bahwa guru menggunakan media yang tidak efektif, masih bersifat tradisional atau menggunakan benda-benda yang ada disekitar, guru belum menggunakan media yang interaktif atau efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Hanya menjelaskan materi dengan memberikan contoh, dan kemudian peserta didik mengerjakan soal tanpa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih terampil dan aktif. Begitu juga dengan tes awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 11 Indralaya kelas VA. Hasilnya, 68% atau 17 orang peserta didik belum mencapai KKM, sedangkan 32% atau 8 orang peserta didik mencapai KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD Negeri 11 Indralaya yaitu 70. Nilai tertinggi yang diperoleh di kelas VA adalah 90 dan yang terendah adalah 6 (dengan menggunakan rentang nilai 0-100). Melihat rendahnya persentase keberhasilan tes yang dikerjakan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VA tidak dapat mengerjakan tes awal dengan baik. Hal ini dikarenakan peserta didik kelas VA tidak mengingat pembelajaran bangun ruang dikelas sebelumnya. Melihat rendahnya persentase keberhasilan belajar peserta didik maka dengan demikian diperlukan pembelajaran melalui perbuatan, tidak

hanya memahami pengertian dan teori, serta hafalan atau mengingat fakta saja, yang dimana dapat menyebabkan peserta didik itu mudah melupakan. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan itu adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam sebuah pembelajaran.

Pada peneliti kali ini, peneliti memilih permainan ular tangga (Utang) sebagai media pembelajaran pada materi bangun ruang. Permainan Utang ini merupakan salah satu permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan ini dikenal dengan sebutan “Utang”. Utang singkatan nama sebuah permainan. Huruf “U” yang artinya *ular* dan kata “tang” yang berarti *tangga*. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi peserta didik karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar saja, tetapi ini disajikan dalam bentuk permainan. Permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD yang masih suka bermain. Permainan ular tangga ini juga dapat membantu peserta didik untuk melatih sebuah keterampilan. Ketika peserta didiknya bermain akan terjadinya perangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibatkan negatif. Rangsangan tersebut akan membuat peserta didik mengembangkan kecerdasannya. Sehingga peserta didik dengan mudah memahami sebuah konsep dan pengetahuan secara alamiah.

Permainan utang merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Jika pion mereka berada ditangga maka pion itu akan menaiki tangga namun sebaliknya jika pion berada di ekor ular maka pion tersebut akan turun kebawah. (Ferryka, P. Z., 2017).

Bermain merupakan alat utama belajar anak, belajar sambil bermain merupakan teknik yang digunakan untuk dapat menarik minat peserta didik untuk dapat belajar sambil bermain (Krisbiantoro, D., dan Haryono, D., 2017).

Dari semua jenis media pembelajaran interaktif, media pembelajaran melalui sebuah game atau permainan itu termasuk salah satu solusi yang memiliki nilai lebih, karena pada dasarnya permainan ini berfungsi sebagai hiburan, dan dengan dijadikannya sebagai media pembelajaran bisa membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam belajar karena mereka bisa bermain dan belajar disaat yang bersamaan (Krisbiantoro, D., dan Haryono, D., 2017).

Jadi peneliti menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu Bangun ruang sederhana, dan mengenal sifat-sifat dari macam-macam bangun ruang, serta volume dan luas permukaan macam-macam bangun ruang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Indralaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dalam uraian di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Bangun Ruang dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di kelas V SD Negeri 11 Indralaya ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk “ Mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SD Negeri 11 Indralaya melalui Media Permainan Ular Tangga”.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya sebagai berikut.

1. Hasil Penelitian ini diharapkan akan dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan pengetahuan.
2. Proses belajar mengajar Matematika di kelas VA SD Negeri 11 Indralaya menjadi menarik dan menyenangkan serta hasil belajar Matematika menjadi meningkat.
3. Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan model penelitian perbaikan dalam pembelajaran, serta ditemukan strategi pembelajaran yang tepat (tidak konvensional), tetapi bersifat variatif dan inovatif.
4. Hasil penelitian perbaikan pembelajaran matematika dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran matematika tingkat Sekolah Dasar, serta dapat meningkatkan mutu sekolah dengan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, Steffi, dan Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS journal*. 3(2): 2337-8794.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif. VI (01).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aqib, Z., Dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Dewi. T. L, dkk. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*. 2(1).
- Dwi, Meisa. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Di Sekolah Dasar. 2 (2): 1-5.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Tafkir*. XI(1).
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. 29(100): 58-64.
- Hanafiah, N, dan C. Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama.

- Hikmah, Nurul. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilang Bulat Melalui Alat Peraga Mistar Bilangan Pada Siswa kelas IV SDN 005 Samarinda ULU. *Jurnal Pendas Mahakam*. 1(1):80-85.
- Koomari, N. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*.1(2).
- Krisbiantoro, Dwi, dan Haryono, D. (2017). Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal telematika*. 10(2): 2442 - 4528.
- Mulyono, Budi. (2012). *Kompilasi Super Komplit Rumus SD*. Yogyakarta: Bangkit.
- Nasaruddin. (2013). Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal al- Khwarizmi*. (2): 63-76.
- Ruhimat, T. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satrianawati. (2017). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sary, Yessy Nur Endah. (2018). *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta : Deepublish.
- Septianty, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD Negeri 05 Indralaya. *Skripsi*. Indralaya : FKIP Unsri.
- Setiawati, Eka, dkk. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*. 5(1):2460-7363.

- Setyaningsih, Rika. (2017). *Matematika untuk SD/MI Kelas V*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Siregar, Eveline, dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sudarto. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model NHT Siswa Kelas II SDN Bonangrejo Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi*. IV(1):4-7.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. II(2) : 32-33.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sumanto, Y. D, dkk. (2008). *Gemar Matematika 5 untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Tihabsah.(2015). Peningkatan Hasil Belajar dalam Mengenal Materi Bangun Ruang melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal peluang*. 3 (2) : 2302-5158.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. 11(1).
- Yusuf, Yasin, dan Umi Auliya. (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta : Visimedia.
- Zamroni, R, dkk. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Permainan untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. *Jurnal Teknika*. 5(2): 2085-0859

