

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI OPERASI BILANGAN BULAT DI SMP

Atina, Edy Y, Hamdani

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Email : atinarizky@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat. Metode yang digunakan adalah *Quasy Experiment* dengan rancangan penelitiannya *time series design*, dan sampel penelitiannya adalah siswa kelas VII C SMPN 5 Pontianak. Instrumen penelitian ini berupa test hasil belajar, lembar observasi dan angket respon. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media permainan ular tangga tidak berpengaruh secara signifikan karena rata-rata hasil belajar siswa hanya mengalami peningkatan sebesar 1,02. Aktivitas siswa dikategorikan aktif dengan presentase rata-rata sebesar 73,49%. Respon siswa sangat baik dengan presentase sebesar 87,96%. Kemudian, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat baik dengan skor rata-rata 3,625 dalam rentang 1-4.

Kata Kunci: Permainan ular tangga, operasi bilangan bulat, hasil belajar, aktivitas belajar, respon siswa.

Abstract: The study aims to know at the effectiveness of using a snakes and ladder game media of integer operation matter. The method that was used is Quasy Experiment with time series design and the samples were seventh grade students in C Class at SMPN 5 Pontianak. The instrument in this research is students learning result test, observation sheet, and questionnaire responses. Data analysis result show the pass of the student learning that using snakes and ladders game media had no an effect significantly. Because, the average of students learning increased only 1,02. A student activity was categorized active with 73,49% of presentage. An excellent student with 87,96% of presentage. Then, teacher ability in learning management is very well with 3,625 average score in 1-4 range.

Keywords: Snakes and ladder game, integer operation, learning result, lerning activity, responses student.

Salah satu faktor yang cukup mempengaruhi pembelajaran matematika yaitu adanya sarana prasarana berupa media pembelajaran. Menurut *Enciclopedi of Educational Research* (Agustin dkk, 2011: 21) nilai atau manfaat penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu: memperbesar perhatian siswa, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan siswa, serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan seorang guru matematika di SMP Negeri 5 Pontianak didapat bahwa tidak semua media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran. Saat pembelajaran matematika berlangsung, guru lebih sering menggunakan media papan tulis daripada menggunakan media lain seperti media power point. Dalam proses pembelajaran, ada siswa yang menyatakan kurang menyenangi media power point tetapi ada juga siswa yang kurang menyenangi media papan tulis. Sehingga dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media yang tidak disenangi oleh seluruh siswa adalah siswa tidak bersemangat dalam belajar matematika karena media yang digunakan tidak menarik minatnya untuk belajar. Dari hasil wawancara di atas, disimpulkan bahwa perlu adanya penggunaan sebuah media pembelajaran yang bisa disenangi oleh seluruh siswa agar saat proses pembelajaran matematika berlangsung siswa dapat menikmati saat-saat belajar matematika yang menyenangkan bagi mereka.

Hasil observasi pada tanggal 8 Mei 2015 di kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak menyatakan bahwa materi operasi bilangan bulat merupakan materi yang mempunyai nilai. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa pada materi operasi bilangan bulat yaitu 44,11 dengan jumlah siswa yang mencapai nilai 60 sebanyak 4 orang. Selain itu, berdasarkan hasil Ujian Nasional (UN) didapatkan fakta bahwa dari soal yang memiliki indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi tambah, kurang, kali, atau bagi pada bilangan, rata-rata nilai siswa di SMP Negeri 5 Pontianak adalah 61,31. Rata-rata ini rendah bila dibandingkan dengan rata-rata hasil UN dengan indikator yang sama pada tingkat kab/kota, yaitu 75,21, tingkat provinsi 67,77 dan tingkat nasional 66,33. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengoperasikan bilangan masih rendah, sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi operasi bilangan bulat.

Selama ini siswa diberikan persoalan operasi hitung bilangan bulat melalui media LKS atau dituliskan langsung oleh guru di papan tulis. Mereka harus mengerjakannya baik secara individu maupun kelompok sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Namun, dengan adanya media pembelajaran penunjang LKS, siswa tidak akan merasa dibebani oleh persoalan yang diberikan. Karena media pembelajaran yang diberikan menciptakan situasi belajar menyenangkan bagi siswa yaitu belajar sambil bermain. Pembelajaran matematika akan menarik perhatian dan semangat siswa dalam belajar jika dikemas dalam sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu permainan yang tidak asing bagi siswa, mudah dimainkan dan menyenangkan adalah permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga ini dapat menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan, dan siswa tidak akan merasa tertekan belajar matematika.

Oleh karena itu, penulis tertarik menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika. Permainan ini diciptakan

dengan memodifikasi permainan ular tangga biasa dengan menambahkan unsur-unsur operasi bilangan bulat didalamnya. Permainan ini dijadikan sebagai media oleh guru dalam pendalaman materi operasi bilangan bulat sehingga siswa bisa lebih semangat dalam belajar dan tidak merasa tertekan dengan soal-soal yang diberikan dalam permainan tersebut. Permainan ular tangga ini dibuat dengan tujuan melatih ketangkasan otak dan penguasaan terhadap materi operasi bilangan bulat. Penggunaan media permainan ular tangga yang menarik perhatian siswa dalam belajar diharapkan akan mempengaruhi hasil belajar, aktivitas belajar, dan direspon baik oleh siswa.

Brown (dalam Arsyad, 2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Efektivitas pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran sekaligus sebagai bahan dalam memperbaiki tindakan pengajaran selanjutnya yang dapat diketahui dari hasil penilaian (Sudjana, 2013).

Efektivitas media pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Pada beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran hanya menitik-beratkan pada peningkatan hasil belajar saja, sedangkan efektivitas suatu pembelajaran tidak hanya diukur dari ketuntasan hasil belajar. Sehingga pada penelitian ini, penulis tertarik untuk melihat keefektifan media permainan ular tangga berdasarkan kriteria keefektifan yaitu : ketuntasan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa, respon siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk melihat efektivitas penggunaan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat. Keefektifan penggunaan media permainan ular tangga pada penelitian ini akan ditunjukkan dengan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu minimal 85% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai 75 (berdasarkan ketetapan KKM di SMP Negeri 5 Pontianak), aktivitas belajar siswa sangat aktif atau aktif, respon siswa sangat baik atau baik, dan kemampuan guru mengelola pembelajaran sangat baik atau baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experiment* dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *time series design* yang dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1
Rancangan Penelitian

Perlakuan	Kelas	Perlakuan
O₁ O₂ O₃	X	O₄ O₅ O₆

(Sugiyono, 2014)

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII sebanyak 7 kelas dengan sampel penelitian siswa kelas VII C sebanyak 34 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut dilihat dari nilai rata-rata pada hasil ulangan harian materi operasi bilangan bulat. Instrumen penelitian berupa tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk pilihan ganda dan non tes berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran, serta angket respon siswa. Instrumen penelitian divalidasi oleh satu orang dosen Pendidikan Matematika FKIP Untan dan dua orang guru matematika SMP Negeri 5 Pontianak, dengan hasil validasi bahwa instrument yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal *pre-test* tergolong rendah dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,4. Sedangkan, tingkat reliabilitas soal *post-test* tergolong sedang dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,5.

Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan rumus $P(n) = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$. Lembar observasi aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan rumus $T_i = \frac{X_i}{N} \times 100\%$. Angket respon siswa dianalisis menggunakan aturan skala likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket respon ini berjumlah 12 pernyataan yang terdiri dari 6 pernyataan *favorable* dan 6 pernyataan *unfavorable*. Sedangkan, lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran dianalisis berdasarkan pedoman penskoran IPKG 2 dengan rumus sebagai berikut: Skor rata-rata = $\frac{\text{Total skor}}{\text{Total item}}$.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap akhir.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan, antara lain:

- (1) Melakukan pra riset di SMP Negeri 5 Pontianak melalui wawancara kepada guru matapelajaran matematika mengenai media pembelajaran yang digunakan guru dan materi apa yang memiliki nilai terendah;
- (2) Membuat perangkat pembelajaran berupa media permainan ular tangga, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrument penelitian (soal pre test dan post test, lembar pengamatan aktivitas belajar siswa, angket respon siswa, dan lembar pengamatan kegiatan belajar mengajar);
- (3) Melakukan validasi perangkat pembelajaran dan instrument penelitian;
- (4) Merevisi hasil validasi;
- (5) Mengadakan ujicoba soal pre-test dan post-test;
- (6) Menganalisis data hasil ujicoba soal pre-test dan post-test menggunakan rumus uji validitas butir dan uji reliabilitas;
- (7) Merevisi perangkat pembelajaran dan instrument penelitian berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan, antara lain:

- (1) Memberikan pre-test sebanyak 3 kali pada sampel penelitian;
- (2) Memberikan perlakuan pada sampel penelitian dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat di kelas sampel;
- (3) Mengamati aktivitas belajar siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung yang dilakukan oleh pengamat;
- (4) Memberikan angket respon pada sampel;
- (5) Memberikan tes akhir berupa post-test sebanyak 3 kali pada sampel penelitian.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir, antara lain:

- (1) Menganalisis data yang diperoleh;
- (2) Mendeskripsikan hasil pengolahan dan menyimpulkan hasilnya;
- (3) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini diperoleh lima kelompok data, yaitu data *pre-test*, *post-test*, lembar observasi aktivitas belajar siswa, angket respon siswa, dan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran. Hasil analisis *pre-test* dapat disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2

Deskripsi Hasil Analisis *Pre-test*

Keterangan	Nilai
<i>Pre-test 1</i>	
Rata-rata Nilai	56,67
Jumlah Siswa Tuntas	5
Persentase Ketuntasan	16,67%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	25
Persentase Siswa Tidak Tuntas	83,33%
<i>Pre-test 2</i>	
Rata-rata Nilai	64,17
Jumlah Siswa Tuntas	12
Persentase Ketuntasan	40%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	18
Persentase Siswa Tidak Tuntas	60%
<i>Pre-test 3</i>	
Rata-rata Nilai	68,33
Jumlah Siswa Tuntas	15
Persentase Ketuntasan	50%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	15
Persentase Siswa Tidak Tuntas	50%
Rata-rata Nilai <i>Pre-test</i>	63,056

Berdasarkan Tabel 2 diatas, diketahui bahwa rata-rata nilai Pre-test 1 siswa adalah 56,67 dengan presentase ketuntasan siswa sebesar 16,67% dan presentase siswa yang tidak tuntas sebesar 83,33%. Selanjutnya, pada Pre-test 2 nilai rata-rata siswa adalah 64,17 dengan presentase ketuntasan siswa sebesar 40% dan presentase siswa yang tidak tuntas sebesar 60%. Pada Pre-test 3 nilai rata-rata siswa adalah 68,33 dengan presentase ketuntasan siswa sebesar 50%.

Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila siswa mendapat nilai minimal 75, sedangkan siswa dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% siswa tuntas secara individu. Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa dari tiga kali pre-test yang diberikan, pada kelas sampel belum mencapai ketuntasan individu karena rata-rata nilai Pre-testnya adalah 63,056, serta ketuntasan klasikal siswa pun masih belum tercapai karena dibawah 85% siswa yang tuntas secara individu. Karena belum mencapai ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal yang diinginkan, maka dilakukanlah pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat.

Saat pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan pengamatan terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Datanya disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4 berikut ini:

Tabel 3

Deskripsi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa	
Kategori	Persentase
<i>Visual activities</i>	75%
<i>Oral activities</i>	53,1%
<i>Listening activities</i>	86,3%
<i>Writing activities</i>	84,4%
<i>Motor activities</i>	100%
<i>Manual activities</i>	48,9%
<i>Emotional activities</i>	66,7%
Rata-rata	73,485%

Pengamatan aktivitas belajar siswa di kelas VIIC dilakukan terhadap 32 siswa. Dari hasil pengamatan itu diperoleh bahwa aktivitas yang dilakukan oleh seluruh siswa adalah *Motor Activities*. Selanjutnya aktivitas yang banyak dilakukan oleh siswa adalah *Listening Activities* (86,3%), *Writing Activities* (84,4%), dan *Visual Activities* (75%).

Tabel 4

Deskripsi Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Indikator	Skor
Pra pembelajaran	8
Membuka pembelajaran	7
Kegiatan inti pembelajaran	68
Penutup	4
Total Skor	87

Pengamatan terhadap guru (peneliti) dilakukan untuk melihat bagaimana kemampuan peneliti dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa total skor yang didapatkan oleh guru dalam mengelola pembelajaran adalah 87. Jika diinterpretasikan dengan menghitung skor rata-ratanya dengan rumus: skor rata-rata = $\frac{\text{skor total}}{\text{total item (indikator)}} = \frac{87}{24} = 3,625$, didapatkan bahwa skor rata-rata kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 3,625 dalam rentang nilai 1-4.

Selanjutnya, setelah pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat dilakukan, siswa diberi angket respon untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

Data angket dianalisis dengan skala pengukuran rating scale dimana jumlah kriterium (bila mendapat skor tertinggi) = $4 \times 12 \times 32 = 1.536$. Dengan skor tertinggi tiap butir pernyataan adalah 4, jumlah butir pernyataan angket adalah 12, dan jumlah siswa yaitu 32 orang.

Tabel 5
Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa

Jumlah Siswa	Jumlah Skor	Persentase	Respon
32	1351	87,96%	Sangat Baik

Dari tabel 5 diatas, untuk mengetahui persentase respon siswa menggunakan rumus: persentase respon = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\% = \frac{1.351}{1.536} \times 100\% = 87,96\%$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga adalah sangat baik.

Setelah itu, siswa diberikan soal Post-test sebanyak tiga kali untuk melihat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa yang disajikan dalam Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6
Deskripsi Hasil Analisis *Post-test*

Keterangan	Nilai
<i>Post-test 1</i>	
Rata-rata Nilai	69,35
Jumlah Siswa Tuntas	15
Persentase Ketuntasan	48,38%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	16
Persentase Siswa Tidak Tuntas	51,62%
<i>Post-test 2</i>	
Rata-rata Nilai	79,64
Jumlah Siswa Tuntas	22
Persentase Ketuntasan	70,98%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9
Persentase Siswa Tidak Tuntas	29,02%

<i>Post-test 3</i>	
Rata-rata Nilai	85,28
Jumlah Siswa Tuntas	27
Persentase Ketuntasan	87,096%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	4
Persentase Siswa Tidak Tuntas	12,904%
Rata-rata Nilai Post-test	78,09

Berdasarkan Tabel 6 diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai Post-test 1 adalah 69,35 dengan presentase ketuntasan siswa 48,38%. Selanjutnya, rata-rata nilai Post-test 2 adalah 79,64 dengan presentase ketuntasan siswa 70,98%. Pada Post-test 3 rata-rata nilainya adalah 85,28 dengan presentase ketuntasan siswa 87,096%. Hal ini dapat terlihat bahwa pada Post-test 1 dan Post-test 2 ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai kriteria minimum yang diharapkan. Namun, pada Post-test 3 ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai kriteria minimum yang diharapkan yaitu ketuntasan klasikal sebesar 87,096%, dengan rata-rata nilai Post-test sebesar 78,09.

Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan pemberian pre test sebanyak tiga kali yang bertujuan untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Dari data hasil pre test didapat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar yang diinginkan sehingga dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa sebelum perlakuan masih rendah.

Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa. Dari tujuh kategori yang diamati, terdapat dua kategori yang keaktifan siswa hanya cukup aktif. Pada oral activities indikator yang paling sedikit dilakukan oleh siswa adalah pada indikator siswa mengajukan pertanyaan pada guru dan siswa mengemukakan pendapat atau gagasan. Saat pembelajaran berlangsung memang masih sedikit siswa yang berani bertanya pada guru dan mengemukakan pendapatnya. Sehingga, guru harus lebih memperhatikan masing-masing kelompok dan melakukan pendekatan secara individual agar siswa tidak enggan bertanya pada guru.

Sedangkan, pada manual activities ketiga indikatornya sangat sedikit dilakukan oleh siswa yaitu pada indikator menanggapi pertanyaan dari guru, memecahkan soal yang diberikan, dan menanggapi jawaban teman. Ketika guru melakukan apersepsi dan mengajukan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang menanggapi. Sementara siswa lainnya hanya diam dan mengikuti jawaban teman yang berani menjawab. Kemudian pada indikator memecahkan soal yang diberikan, diamati saat siswa memecahkan persoalan yang terdapat dalam media permainan ular tangga. Masih ada siswa yang kesulitan menjawab soal-soal yang didapat siswa pada media permainan ular tangga. Sedangkan, pada indikator

menanggapi jawaban teman diamati pada saat proses evaluasi, dimana perwakilan kelompok mengerjakan soal ke depan kelas sedangkan kelompok lainnya menanggapi. Namun, sangat sedikit siswa yang menanggapi karena kelompok lainnya sibuk berdiskusi sendiri berbicara dengan teman lainnya walaupun guru sudah berusaha menegur siswa untuk memperhatikan temannya yang mengerjakan soal dan memberikan tanggapan.

Namun, dari ketujuh kategori tersebut terdapat lima kategori yang tingkat keaktifan siswanya sangat aktif dan aktif. Aktivitas siswa yang sangat aktif adalah motor activities karena seluruh siswa melakukan permainan, tidak ada seorang pun yang tidak ikut bermain. Selanjutnya adalah listening activities. Saat pembelajaran berlangsung siswa mendengarkan dengan baik apa yang guru jelaskan didepan kelas maupun mendengarkan dalam kegiatan diskusi. Writing activities dilakukan sebagian besar siswa, yaitu siswa mengisi lembar jawaban sesuai dengan soal yang mereka dapatkan saat permainan berlangsung. Sedangkan, aktivitas siswa yang aktif adalah visual activities karena saat pembelajaran berlangsung siswa menyimak dengan baik saat guru menjelaskan mengenai bagian-bagian yang terdapat pada media permainan ular tangga dan memperhatikan ketika penyampaian rangkuman pada akhir pembelajaran. Emotional activities juga termasuk aktivitas siswa yang aktif karena seluruh siswa bersemangat saat pembelajaran berlangsung, walau sedikit siswa yang berani mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa tersebut, didapatkan bahwa presentase rata-rata aktivitas belajar siswa secara keseluruhan dikategorikan siswa aktif saat pembelajaran berlangsung. Pada penelitian menggunakan media permainan ular tangga ini ada perlakuan berupa permainan yang membuat siswa lebih rileks (tidak tegang), santai dengan tetap focus belajar, menghibur dan menarik. Menurut Sadiman (2008) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik, adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, umpan balik langsung, meningkatkan kemampuan komunikatif dan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Selain mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, dilakukan pula pengamatan terhadap kemampuan guru dalam hal ini peneliti dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat. Dari beberapa aspek yang diamati selama pembelajaran berlangsung didapatkan hasil bahwa kemampuan peneliti dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sangat baik. Hal ini terjadi karena media permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang sangat mudah menggunakannya sehingga guru dapat dengan mudah pula

melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Dari hasil analisis angket respon tersebut didapat bahwa respon siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran sangat baik. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang berlangsung sangat menyenangkan bagi siswa. Siswa dapat belajar sambil bermain dan penyajian media permainan ular tangga yang menarik membuat siswa senang belajar dan rileks dalam menjawab soal-soal yang terdapat pada media.

Dari hasil post test yang diberikan sebanyak tiga kali, terjadi ketidakkonsistenan pada nilai siswa. Hasil post test pertama, yaitu test yang diberikan setelah perlakuan hanya memiliki rata-rata nilai sebesar 69,35. Sedangkan, nilai post test kedua dan ketiga yang diberikan beberapa hari setelah perlakuan justru mendapatkan rata-rata nilai yang lebih tinggi daripada test yang diberikan langsung setelah perlakuan diberikan. Seharusnya, post test pertama yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga mencapai kriteria minimum yang diharapkan. Karena dari hasil aktivitas belajar siswa yang aktif, serta respon siswa yang sangat baik semestinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah perlakuan.

Namun, dari hasil post test pertama tersebut, jika dibandingkan dengan nilai hasil pre test ketiga yaitu test terakhir sebelum perlakuan diberikan, terdapat selisih atau perbedaan rata-rata nilai sebesar 1,02. Berdasarkan hal ini terlihat bahwa hasil belajar siswa tidak terjadi peningkatan secara signifikan. Hal ini terjadi karena instrument penelitian berupa soal post test yang tingkat reliabilitasnya tidak tinggi yaitu 0,5, sehingga tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Walaupun pada hasil post test kedua dan ketiga nilai rata-rata kelas tuntas, namun hal ini terjadi karena tingkat kematangan siswa dalam penyelesaian soal yang telah dikuasai siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga pada penelitian ini berpengaruh baik terhadap aktivitas belajar dan respon siswa, namun tidak berpengaruh dengan baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan instrumen soal post test yang reliabilitasnya rendah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: penggunaan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat cukup efektif di kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak. Hal ini ditunjukkan dengan tercapainya tiga dari empat indikator efektivitas pada penelitian ini yang secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut: (1) ketuntasan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran materi

operasi bilangan bulat di kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak, tidak terpengaruh karena rata-rata hasil belajar siswa tidak mengalami peningkatan secara signifikan, (2) aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat di kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak dapat dikategorikan aktif. Aktivitas belajar yang paling baik adalah motor activities, listening activities dan writing activities, (3) respon siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat di kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak tergolong sangat baik, dan (4) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga pada materi operasi bilangan bulat di SMP Negeri 5 Pontianak dapat dikategorikan sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai berikut: (1) penggunaan media permainan ular tangga diadakan untuk membuat siswa lebih aktif yang menyebabkan siswa agak ribut dalam belajar, namun diharapkan kedepan media permainan yang ingin digunakan harus membuat lingkungan kelas tetap terkontrol sehingga tidak mengganggu ketertiban kelas yang lain, (2) dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga diperlukan perencanaan yang matang seperti permainan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tingkat perkembangan siswa, dan sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, dan (3) modifikasi ular tangga lebih dimaksimalkan dalam mengaitkannya dengan materi operasi bilangan bulat, sehingga media dapat terlibat secara langsung terhadap materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, dkk. 2011. (Tidak diterbitkan). *Makalah Media Pembelajaran*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.