

# **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SERANG**

**Laila Novita Sari**

**Novy Trisnani, M.Pd.**

**Yuliatun, M.Pd.**

*Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar  
IKIP PGRI Wates Yogyakarta*

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II di SD Negeri Serang pada pembelajaran Matematika dengan menerapkan media ular tangga. Metode penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Tiap siklusnya terdiri dari tiga langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri Serang yang berjumlah 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar tes dan aktivitas pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD Negeri Serang. Hal ini dibuktikan dengan hasil pada siklus I dengan presentase 51,8% sedangkan pada siklus II ketuntasan peserta didik meningkat menjadi 81,4%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan 75%.*

**Kata Kunci:** *Kemampuan Berhitung, Matematika, Media Ular Tangga.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan, dan setiap orang berhak mendapatkannya serta memiliki harapan agar selalu maju dalam hal tersebut. Pendidikan secara umum dipahami sebagai proses yang membantu orang mengembangkan kapasitas mereka untuk hidup. Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar aktif dan proses pembelajaran di mana peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga mereka dapat memperoleh kecerdasan, budi pekerti, pengendalian diri, kekuatan agama, dan sifat-sifat lain yang bermanfaat kepada diri sendiri, masyarakat, bangsa, serta negara. Pendidikan tidak boleh didahulukan dari proses pembelajaran, karena proses pendidikan yang direncanakan dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran.

Salah satu permasalahan pendidikan yang sedang dihadapi di Indonesia adalah efektifitas pembelajaran. Peserta didik tidak begitu terpacu untuk berpikir selama proses pembelajaran. Mayoritas pengajaran di sekolah berfokus secara eksklusif pada membantu

peserta didik belajar bagaimana menghafal dan menyimpan informasi tanpa membantu mereka memahami kaitannya dengan masalah dunia nyata. Oleh karena itu, peserta didik mempunyai kecenderungan untuk tetap pasif dan hanya menerima informasi, yang mungkin berdampak pada hasil belajarnya tetapi tidak membantu mereka mencapai tujuan belajarnya.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Susanto, 2016: 186-187). Pembelajaran matematika ini memiliki sebuah tujuan yaitu agar peserta didik dapat memanfaatkan matematika di dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut Samidi & Istarani (2016: 11), tujuan pembelajaran matematika yang terdapat di sekolah dasar yaitu: a) Menumbuhkannya dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan berhitung peserta didik dengan menentukan bilangan sebagai media dalam kehidupan sehari-hari; b) Meningkatkan *skill* peserta didik untuk bisa menyelesaikan masalah melalui kegiatan yang berhubungan dengan matematika; c) Mengembangkannya kemampuan dan pengetahuan dasar matematika untuk dijadikan bekal melanjutkan kepada tingkatan pendidikan selanjutnya; d) Membentuk karakter dan sifat logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin peserta didik.

Kemampuan berhitung menjadi hal yang mendasar dan penting untuk dikuasai oleh peserta didik secara maksimal. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak mengalami kesulitan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. Selain itu juga dengan menguasai kemampuan berhitung, peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan konsep angka atau bilangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Naga dalam Romlah, dkk. (2016: 73), kemampuan berhitung yaitu upaya untuk memahami matematika yang berkaitan dengan sifat, hubungan antara bilangan nyata dan perhitungan, terutama dalam hal penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Salah satu materi kemampuan berhitung yang umum dijumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah penjumlahan. Dalam matematika, penjumlahan adalah penjumlahan dua kelompok atau himpunan (Widiastuti, 2018: 1325). Menurut Tyas (2023: 7) soal cerita matematika adalah sebuah soal terapan yang berasal dari pokok pembahasan matematika yang ditampilkan ke dalam wujud perkataan serta dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada Kurikulum Merdeka, materi ini diajarkan mulai dari kelas I sekolah dasar (Tim Gakko Tosho, 2021: 36).

Berdasarkan hasil observasi pra siklus pada tanggal 1 Agustus 2024 yang dilakukan peneliti, kemampuan berhitung di kelas II SD Negeri Serang, Pengasih, Kulon Progo, Yogyakarta, dari 27 peserta didik terdapat 20 peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi operasi hitung penjumlahan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan guru. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan mereka dalam berhitung penjumlahan, dan soal cerita yang diberikan oleh guru. Hal ini diakibatkan oleh berkurangnya perhatian peserta didik terhadap guru sepanjang proses pembelajaran, kurangnya keinginan untuk belajar, jarang bertanya kepada guru, dan kesulitan memahami pelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas II SD N Serang, Bu Eni Eko Kurniawati, S.Pd., dapat diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang digunakan pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru mempunyai peran dalam mengendalikan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan di kelas yaitu metode ceramah, dimana guru sangat mendominasi dan menjadi subjek sebuah pembelajaran, sementara peserta didik sebagai objek pasif yang menerima apa yang disampaikan oleh guru. Guru juga belum menerapkan media untuk membantu proses berlangsungnya pembelajaran.

Tantangan dalam pembelajaran masih banyak ditemukan, seperti rendahnya kemampuan berhitung peserta didik akibat metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Untuk mengatasi hal ini, banyak cara yang dapat dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik, contohnya adalah dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran, sumber belajar yang bervariasi serta penggunaan media pembelajaran. Mengingat subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II sekolah dasar tergolong pada masa kelas rendah yang memiliki karakteristik gemar bermain dan kurangnya pemusatan perhatian. Maka penyampaian materi pembelajaran matematika akan lebih berhasil apabila menggunakan media pembelajaran.

Menurut Purba, dkk. (2020: 9), media adalah jenis komponen yang terdapat di lingkungan peserta didik dan mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar. Media yang diterapkan wajib disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, sehingga guru perlu bisa menentukan media pembelajaran yang baik dan tepat. Kriteria yang harus dipenuhi media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, yakni: a) kesesuaian dengan materi pembelajaran; b) kemudahan dalam penggunaan; dan c) menarik perhatian peserta didik. Hamalik dalam Karo-Karo & Rohani (2018: 94), mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran bisa menumbuhkan minat, motivasi dan merangsang proses belajar, serta mempengaruhi psikologi peserta didik. Pada umumnya, media pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan penyampaian informasi guru kepada peserta didik, supaya efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melaksanakan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berhitung setelah diterapkan media pembelajaran. Tempat penelitian ini diadakan di SD Negeri Serang Tahun Ajaran 2024/2025, dimana berdasarkan observasi awal menunjukkan kemampuan berhitung peserta didik masih tergolong rendah. Untuk mengatasi hal ini, media inovatif seperti media ular tangga dapat digunakan. Media ini terbukti meningkatkan motivasi dan kemampuan berhitung peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan interaktif yang diperkuat oleh penelitian Ruslan, Tati, & Lenny (2019: 345) yang menunjukkan peningkatan sekaligus indikator keberhasilan tentang kemampuan berhitung telah tercapai di kelompok RA Miftahul 'Uluum Kota Bandung. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga dengan cara mengkondisikan peserta didik agar kondusif dan dapat diajak ikut memberikan apresiasi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nawafilah & Masrurroh (2020: 45-46) di kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan juga menunjukkan produk ular tangga matematika dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik, kualitas produk ular tangga matematika termasuk dalam kategori layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, efektifitas ular tangga matematika dalam

pembelajaran dapat menghasikan tercapainya tujuan pembelajaran, dan penerapan produk ular tangga matematika dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena belajar terasa tidak membosankan.

Media ular tangga merupakan media yang berbentuk visual, dimana dapat dilihat, diraba, dan diamati menggunakan panca indera manusia yaitu mata dan berbentuk tiga dimensi, karena memiliki ukuran panjang dan lebar. Ratnaningsih menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah bidak pemain akan bergerak (dalam Yanti, dkk., 2021: 513). Permainan ular tangga dimainkan dengan menggunakan kertas berbentuk persegi panjang yang telah diberi pola dengan berbagai gambar, angka, dan grafik yang diselingi gambar tangga dan ular. Biasanya, dua pemain atau lebih memanfaatkan dadu dalam memutuskan banyaknya langkah yang digerakkan pada bidak dalam permainan ular tangga. Papan ular pada dasarnya merupakan gambar kotak-kotak yang terdiri dari sepuluh baris dan sepuluh kolom angka mulai dari 1 hingga 100.

Mulyati dalam Ratnaningsih (2015: 68-69) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu: a) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan; b) Lebih merangsang peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok; c) Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian peserta didik menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin peserta didik; dan d) Struktur kognitif yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

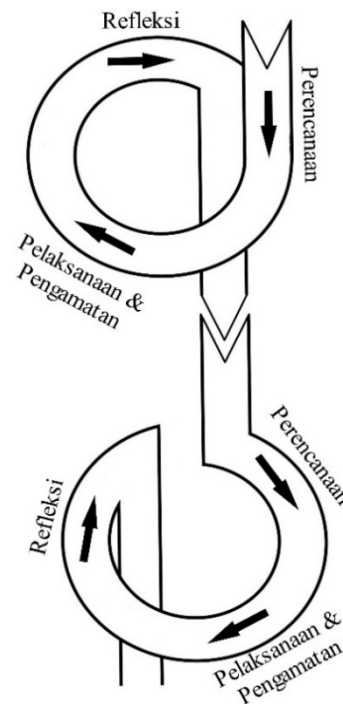
Menurut Ratnaningsih dikutip oleh Yanti, dkk. (2021: 510), beberapa kelebihan dari media permainan ular tangga yakni: (1) memberikan pengalaman berkesan untuk anak dengan mengajak mereka belajar sambil bermain; (2) menumbuhkan kemampuan berpikir, kreatifitas, dan bahasa anak agar sikap, mental, dan moral yang baik dapat ditumbuhkan; (3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan aman; (4) mengajarkan anak untuk mengenali kemenangan dan kekalahan; dan (5) mengajarkan anak untuk bermain dengan baik. Melalui kelebihan tersebut, media pembelajaran ular tangga ini sesuai untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Peningkatan yang dicapai dapat disesuaikan dengan rancangan media pembelajaran ular tangga yang digunakan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan bisa menciptakan suasana yang menggugah minat peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, penguatan kemampuan berhitung menggunakan media ular tangga, peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan maksimal sehingga menjadi lebih bermakna. Hal ini juga menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Dari uraian di atas maka media ular tangga merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah *classroom action research* atau lebih dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun waktu pelaksanaan kegiatan penelitian pada semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SD Negeri Serang tahun pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 27 peserta didik

dengan 11 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.



**Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart**

Penelitian ini mengikuti model Siklus PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang menurut Sani (2020: 29) terdiri dari tiga langkah utama, yaitu perencanaan, tindakan dan observasi/pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa instrumen observasi dan instrumen tes kemampuan berhitung. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan guru (peneliti) dalam kegiatan pembelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan soal cerita melalui media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur kemampuan berhitung matematika materi penjumlahan dan soal cerita penjumlahan melalui media ular tangga.

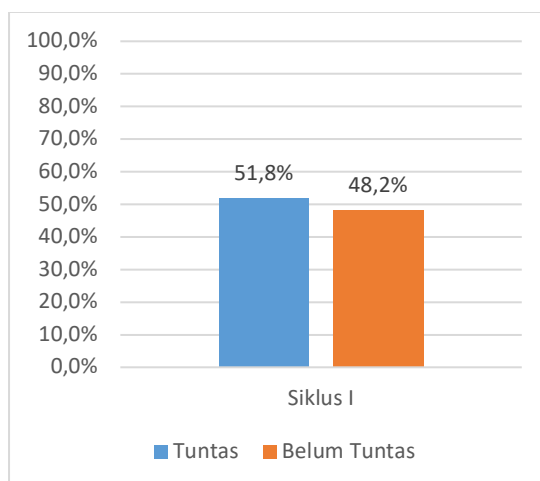
Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Pada penelitian ini analisis data kualitatif berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Analisis data kualitatif untuk memperoleh data atas tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti selama mengajar. Analisis pada data kuantitatif berupa lembar tes dan observasi bertujuan untuk memperoleh data peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu "Kemampuan berhitung peserta didik pada akhir siklus meningkat minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu  $\geq 76$ ".

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kemampuan berhitung penjumlahan peserta didik kelas II SD Negeri Serang berdasarkan tes awal pada pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik masih kurang. Jika dilihat dari tes kemampuan awal, hanya ada 7 peserta didik yang mencapai KKTP atau sebesar 25,9% dengan rata-rata 55,37. Kemampuan berhitung peserta didik terbilang rendah sehingga perlu dilakukan tindakan berupa perbaikan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dengan melakukan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Pembelajaran pada Siklus I diadakan sebanyak dua pertemuan. Pada setiap pertemuan diberikan tes tertulis untuk mengukur kemampuan berhitung peserta didik. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan peserta didik. Berikut adalah grafik hasil tes pada siklus I.

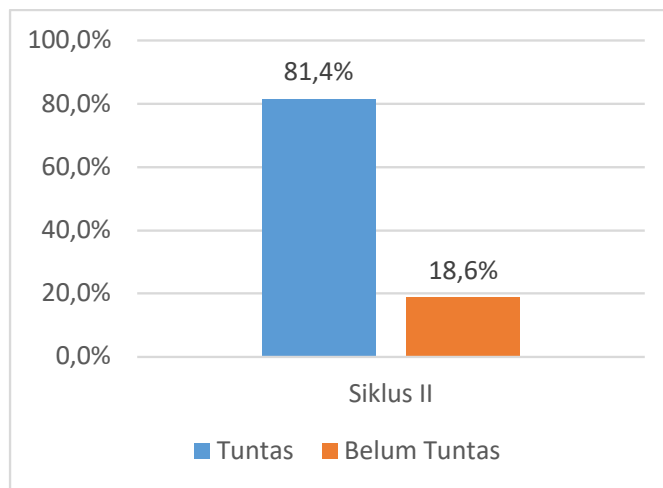


**Gambar 2. Diagram Ketuntasan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Siklus I**

Hasil pada siklus I setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan media ular tangga, peserta didik kelas II mencapai nilai rata-rata 72,7. Dari total 27 peserta didik dalam kelas tersebut, terdapat perincian yang menunjukkan perkembangan yang baik yaitu sebanyak 14 dari 27 peserta didik telah mencapai tingkat ketuntasan dalam kemampuan berhitung yang setara dengan 51,8%. Hal ini menandakan bahwa mayoritas peserta didik telah mencapai KKTP yang telah ditetapkan.

Namun demikian, terdapat 13 peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan, yang berarti 48,2% sisanya masih memerlukan banyak dukungan dan bimbingan untuk mencapai standar yang diharapkan. Meskipun nilai rata-rata ini menunjukkan perkembangan dalam kemampuan berhitung mereka, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 51,8%. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar peserta didik telah menunjukkan kemajuan dalam berhitung penjumlahan, masih ada sejumlah peserta didik yang belum mencapai KKTP yang diharapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik pada siklus I belum mencapai keberhasilan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan kemampuan peserta didik kelas II belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Sehingga perlu adanya revisi atau perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II.

Pembelajaran pada siklus II diadakan sebanyak dua pertemuan. Pada setiap pertemuan diberikan tes tertulis untuk mengukur kemampuan berhitung peserta didik. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan peserta didik. Dari total 27 peserta didik, sebanyak 22 peserta didik telah berhasil mencapai tingkat ketuntasan dalam berhitung yang setara dengan 81,4%. Fakta ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah mencapai KKTP yang ditetapkan. Namun demikian, ada 5 peserta didik dari 27 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan kemampuan berhitung yang berarti 18,6% peserta didik masih memerlukan bimbingan. Peningkatan rata-rata kemampuan berhitung dari 72,7 menjadi 83,7 menunjukkan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan berhasil memberikan dampak yang sangat positif.



**Gambar 3. Diagram Ketuntasan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Siklus II**

Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian maka penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II karena telah memenuhi kriteria keberhasilan, yaitu presentase kemampuan berhitung peserta didik di atas KKTP lebih dari 75%. Pada tahap ini, tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai dan peserta didik telah menunjukkan kemajuan. Dengan demikian, pencapaian pada Siklus II memberikan bukti bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan presentase peningkatan kemampuan berhitung peserta didik.

**Tabel 1. Presentase peningkatan kemampuan berhitung peserta didik pada siklus I & siklus II**

No	Indikator Kemampuan Berhitung	Siklus I	Siklus II
1	Penjumlahan bilangan dengan benar	54,8%	82,3%
2	Soal cerita penjumlahan	48,9%	80,5%

### Pembahasan

Pembelajaran matematika penjumlahan dengan menggunakan media ular tangga yang dilakukan selama penelitian menunjukkan proses dan hasil yang sudah optimal. Berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif diperoleh adanya keefektifan kegiatan menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan aktivitas peserta didik dan guru. Secara umum respons peserta didik terhadap media ular tangga sangat baik, hal ini disebabkan media ular tangga dapat membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan

pembelajaran berhitung. Melalui media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung, skor nilai, keaktifan dan perhatian dalam proses pembelajaran dapat meningkat, karena kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Kegiatan pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dan penasaran dalam melakukan kegiatan berhitung menggunakan media ular tangga yang diberikan oleh peneliti. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media ular tangga tidak hanya memperbaiki kemampuan berhitung tetapi juga memperkuat keterlibatan dan partisipasi di kelas.



**Gambar 4. Media Ular Tangga**

Peneliti menyimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui kegiatan berhitung menggunakan media ular tangga, dengan begitu peserta didik mampu mengetahui cara berhitung dengan mudah. Media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong keberhasilan proses belajar mengajar. Guru dapat mempengaruhi jiwa peserta didik, membangkitkan minat atau keinginan peserta didik, dan meningkatkan motivasi dan kegembiraan belajar dengan memasukkan media ke dalam kelas.

Dalam analisis hasil tes siklus I dan II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kriteria pada indikator kemampuan berhitung yaitu penjumlahan bilangan dengan benar dan soal cerita penjumlahan. Pada indikator penjumlahan bilangan dengan benar pada siklus I memperoleh 54,8% ketuntasan, meningkat pada siklus II menjadi 82,3% ketuntasan. Pada indikator soal cerita penjumlahan pada siklus I memperoleh 48,9% ketuntasan, meningkat pada siklus II menjadi 80,5% ketuntasan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika peserta didik sekolah dasar kelas II dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Peningkatan kemampuan berhitung dengan menerapkan media ular tangga dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ruslan, dkk. (2019: 345) yang menunjukkan peningkatan sekaligus indikator keberhasilan tentang kemampuan berhitung telah tercapai di kelompok RA Miftahul 'Uluum Kota Bandung. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media ular



tangga dengan cara mengkondisikan anak agar kondusif dan anak diajak ikut memberikan apresiasi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nawafilah & Masruroh (2020: 45-46) di kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan juga menunjukkan produk ular tangga matematika dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, kualitas produk ular tangga matematika termasuk dalam kategori layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, efektifitas ular tangga matematika dalam pembelajaran dapat menghasikan tercapainya tujuan pembelajaran, dan penerapan produk ular tangga matematika dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena belajar terasa tidak membosankan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD Negeri Serang. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika, pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 72,7 dan yang telah mencapai KKTP sebanyak 14 peserta didik (51,8%). Pada siklus II mengalami peningkatan kemampuan berhitung dengan nilai rata-rata menjadi 83,7 dan yang telah mencapai KKTP menjadi 22 peserta didik (81,4%). Peningkatan kemampuan berhitung pada siklus II berarti telah memenuhi indikator keberhasilan 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai KKTP yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 76$ . Pemanfaatan media ular tangga tidak hanya dapat memperbaiki kemampuan berhitung tetapi juga memperkuat keterlibatan dan keaktifan di kelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, vol. 7, no. 1, 91-96.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3 No. 1, 37-46.
- Purba, R. A., dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ratnaningsih, N. N. (2015). *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, vol. 1, no. 2, 72-77.
- Ruslan, P. O., dkk. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Kelompok B. *Jurnal Ceria*, Vol.2 No.6, 339-346.
- Samidi & Istarani. (2016). *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika*. Jakarta: LARISPA.
- Sani, R., A. (2020). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tim Gakko Thoso. (2021). *Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tyas, K. C. (2023). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaian Soal Cerita Materi Pecahan Berdasarkan Tahapan Newman*. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung.
- Widiastuti, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 SD Negeri Kaliangkrik 1. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 2 No. 11, 1323– 1336.
- Yanti, I., dkk. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 6, No. 3, 509 – 516.