

EFEKTIVITAS MEDIA ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PECAHAN DI KELAS V UPT SDN 067241 MEDANAfrida Khairani Rangkuti¹, Reflina Sinaga²^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas MedanEmail: afriidakhairaniirangkuti@gmail.com¹, sinagareflina05@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SD. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami operasi pecahan, khususnya perkalian dan pembagian pecahan, yang disebabkan oleh rendahnya minat belajar serta kurangnya variasi media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SDN 067241 Medan yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 57% dengan kategori cukup baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 82% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif seperti ular tangga dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Hasil Belajar, Perkalian Dan Pembagian Pecahan, Kelas V SD.

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of using snakes and ladders media in improving student learning outcomes in the material of addition and subtraction of fractions in grade V of elementary school. The background of this study is the low learning outcomes of students in understanding fraction operations, especially multiplication and division of fractions, which is caused by low interest in learning and lack of variation in learning media. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 28 students of grade V of UPT SDN 067241 Medan. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests and documentation. The results of the study showed an increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II. In cycle I, the percentage of student learning completion reached 57% with a fairly good category, while in cycle II it increased to 82% with a very good category. This increase shows that snakes and ladders media is effective in improving student learning outcomes. Thus, the use of fun and interactive learning media such as snakes and ladders can be an alternative in improving

understanding of fraction concepts in elementary schools.

Keywords: *Snakes And Ladders Media, Learning Outcomes, Multiplication And Division Of Fractions, Grade 5 Of Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan berperan penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) agar mampu menghadapi perkembangan serta kemajuan di berbagai aspek kehidupan. Dalam mencapai tujuan pendidikan, proses belajar memiliki peranan utama karena menjadi elemen dasar dalam sistem pendidikan. Setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah membutuhkan metode pengajaran yang bervariasi agar dapat tersampaikan dengan efektif kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah matematika (Sukarman, 2021).

Matematika merupakan disiplin ilmu yang diperoleh melalui proses berpikir dan bernalar. Pembelajaran matematika lebih menekankan pada aspek rasional dan logis dibandingkan dengan hasil eksperimen atau observasi. Ilmu ini berkembang melalui pemikiran manusia yang berhubungan dengan konsep, prosedur, dan penalaran logis (Sumarmo, 2020). Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa.

Pembelajaran matematika sering kali dianggap abstrak oleh peserta didik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas konsep yang diajarkan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menyerap informasi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Arsyad, 2019).

Keberadaan matematika dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting, karena banyak informasi dan konsep yang disampaikan menggunakan bahasa matematika. Oleh sebab itu, matematika tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter dan keterampilan berpikir yang logis, kritis, dan kreatif (Hudojo, 2020). Dalam konteks pendidikan dasar, matematika menjadi salah satu mata pelajaran utama yang harus dikuasai oleh siswa agar mereka mampu menerapkan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas V-B SDN 067241, setiap siswa

memiliki karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran konvensional, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena guru hanya menerapkan satu metode tanpa memperhatikan perbedaan individu siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar mereka dapat belajar secara optimal. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, seperti permainan ular tangga.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa SD. Penelitian yang dilakukan oleh Malik & Karlimah (2022) menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan pemahaman konsep pecahan secara signifikan di kelas IV SD. Selain itu, penelitian oleh Cahyaningtyas, Putri, & Ramadhani (2024) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar menggunakan permainan ular tangga mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Andriani & Wahyudi (2023), yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga berbasis misi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.

Meskipun matematika memiliki peran yang sangat penting, mata pelajaran ini sering kali dianggap sulit oleh siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, terutama pada konsep yang memerlukan pemikiran logis dan kreatif dalam penyelesaiannya. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, seperti permainan ular tangga, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika dengan lebih menyenangkan dan interaktif (Malik & Karlimah, 2022; Cahyaningtyas, Putri, & Ramadhani, 2024; Andriani & Wahyudi, 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika kelas V-B di UPT SDN 067241 Medan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan siswa kelas V-B UPT SDN 067241 Medan sebagai subjek penelitian, dengan jumlah 28 siswa yang terdiri atas 14 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Adapun objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas V-B pada materi pokok pembagian bilangan desimal. Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 067241 Jermal yang beralamat di Jl. Jermal 1, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, pada tahun ajaran 2024/2025. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada bulan April 2025.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus masing-masing memuat tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi seperti pada Gambar 3.1. Pada tahapan tersebut yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan perkalian pembagian pecahan. Fokus penelitian hanya pada satu kelas dari tiga kelas (kelas V-A, kelas V-B, kelas V-C) yaitu kelas V-B. Pemilihan kelas V-B sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kemampuan belajar matematika yang rendah, sesuai dengan tujuan penerapan pembelajaran menggunakan media ular tangga.



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Pada siklus kegiatan pembelajaran dimulai dari perencanaan, persiapan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I didasarkan pada identifikasi masalah, terlepas dari apakah masalah tersebut disebabkan oleh lingkungan belajar guru atau siswa. Hasil refleksi terhadap hasil belajar siswa dari kegiatan pembelajaran siklus I menjadi dasar untuk perencanaan tindakan siklus II.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Ketuntasan Belajar

Penelitian ini menggunakan instrumen tes evaluasi berupa pretest dan posttest untuk mengukur ketuntasan belajar siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai, siswa diberikan pretest guna mengetahui kemampuan awal mereka dalam materi perkalian dan pembagian pecahan. Setelah materi tersebut diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan media ular tangga dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*, posttest diberikan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Penyusunan tes didasarkan pada indikator pembelajaran yang terdapat dalam materi perkalian dan pembagian pecahan, dengan jumlah soal sebanyak 10 butir berbentuk esai. Metode tes ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas penerapan media ular tangga berbasis model *NHT* dengan pendekatan *CRT* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengabadikan perjalanan dan momen selama penelitian. Dokumentasi yang diambil berupa foto/gambar dari implemementasi pembelajaran perkalian dan pembagian pecahan dengan menggunakan media ular tangga di kelas V-B..

Analisis Data

1. Analisis Keefektifan

Analisis ketuntasan belajar siswa dilakukan dengan menelaah hasil pretest dan posttest pada materi perkalian dan pembagian pecahan. Soal-soal yang diberikan telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan dan dinilai berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun. Berikut langkah-langkah menganalisis keefektifan pada pembelajaran yang dilakukan:

- 1) Memberikan skor jawaban pada setiap butir jawaban yang diperoleh siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat.
- 2) Menjumlahkan skor yang diperoleh siswa.
- 3) Menghitung nilai yang diperoleh masing-masing siswa.
- 4) Mengkategorikan hasil tes hasil belajar siswa berdasarkan *KKTP* yang ditetapkan sekolah yang bersangkutan, yaitu 70.
- 5) Melakukan tabulasi hasil tes siswa

- 6) Menghitung presentase ketuntasan tes siswa, dengan menggunakan rumus

$$\text{Persentase ketuntasan (x)} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Nilai = (Skor yang diperoleh / Skor maksimum) \times bobot soal.

- 7) Mengkategorikan persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa seperti Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1. Kriteria ketuntasan hasil tes belajar siswa (Widoyoko, 2009)

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq x \leq 80\%$	Baik
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup Baik
$20\% \leq x \leq 40\%$	Kurang Baik
$20\% \leq$	Sangat Kurang Baik

Seorang siswa atau suatu kelas dinyatakan tuntas dalam belajar apabila telah memenuhi persentase Ketuntasan Kriteria Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini ditentukan berdasarkan hasil belajar siswa, sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirancang sebelumnya. Keberhasilan tindakan dinyatakan tercapai apabila minimal 75% dari seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga berhasil memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran Matematika di UPT SDN 067241 Medan, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa kelas V-B mengalami kesulitan dalam memahami materi Matematika, khususnya pada topik perkalian dan pembagian pecahan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dengan menggunakan media permainan ular tangga, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Selama ini, siswa lebih sering belajar secara individu daripada bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini menyebabkan kurangnya interaksi dan komunikasi antara siswa, baik dengan teman sekelas maupun dengan guru. Akibatnya, banyak siswa yang merasa ragu, takut, atau enggan untuk mengemukakan ide, bertanya, atau memberikan pendapat. Jika ada siswa yang aktif, umumnya hanya siswa dengan kemampuan akademik yang lebih tinggi. Berikut beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap pratindakan, antara lain:

- 1) Peneliti merumuskan masalah secara operasional, disesuaikan dengan fokus rumusan masalah dalam penelitian.
- 2) Peneliti menyusun hipotesis tindakan. Mengingat pendekatan penelitian tindakan kelas yang bersifat alami, hipotesis yang dibuat bersifat sementara dan dapat mengalami penyesuaian berdasarkan kondisi nyata di lapangan.
- 3) Menyusun rencana tindakan yang mencakup:
 - a. Menetapkan indikator keberhasilan pembelajaran dengan penggunaan media ular tangga berbasis pembelajaran kontekstual.
 - b. Menyusun metode dan perangkat pengumpulan data, seperti lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan.
 - c. Menyusun rencana analisis data, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.
- 4) Menyusun soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi perkalian dan pembagian pecahan.
- 5) Menentukan sumber data, yaitu siswa kelas V-B UPT SDN 067241 Jermal, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, sebanyak 28 siswa.

- 6) Melaksanakan pre-test pada hari Rabu, 19 Maret 2025, mulai pukul 08.00 WIB hingga selesai. Hasil dari pre-test ini digunakan untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang materi perkalian dan pembagian pecahan serta menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai.

Hasil Pre-test Siswa dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Nilai Tes Awal/Pre-Test Siswa (Pra Siklus)

Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal
28 Orang	11 Orang	17 Orang	1670	59,64	39%

Kegiatan Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Hasil temuan pada tahap pra-tindakan, peneliti kemudian menyusun rencana tindakan guna mengatasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Rencana tindakan ini dirancang berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian. Adapun langkah-langkah rencana tindakan yang akan dilakukan meliputi:

- Menyusun Modul Ajar
- Membuat LKPD
- Membuat Soal atau Tes

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I yaitu pada hari Senin, 14 April 2025. Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada siklus I, disesuaikan berdasarkan modul ajar yang telah dirancang dalam 2 JP.

3) Hasil Pengamatan

Observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar sekaligus berperan sebagai observer. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, ditemukan beberapa temuan sebagai berikut:

- a. Masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan menunjukkan antusiasme yang rendah terhadap materi perkalian dan pembagian pecahan.
- b. Beberapa siswa terlihat lebih sering bercanda atau berbicara dengan teman sebangkunya dibandingkan fokus pada tugas kelompok.
- c. Siswa cenderung merasa malu atau enggan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi yang belum mereka pahami.
- d. Siswa menunjukkan rasa kurang percaya diri ketika diminta untuk menyampaikan hasil diskusi atau jawaban di depan kelas.
- e. Sebagian siswa tampak kurang termotivasi untuk membuat catatan atau merangkum materi pembelajaran.

- Analisis Hasil Tes Siswa

Sebelum pelaksanaan tes, guru terlebih dahulu menetapkan standar nilai ketuntasan belajar siswa, yaitu minimal mencapai skor 70. Selain itu, ditetapkan pula bahwa minimal 75% dari seluruh siswa di kelas harus mencapai ketuntasan. Sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, guru telah mengadakan tes awal untuk mengetahui perbandingan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan tindakan pada siklus I. Hasil dari tes tersebut kemudian disajikan dalam tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2. Hasil Nilai Post-Test (Siklus I)

Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal	Kategori
28 Orang	16 Orang	1910	68,21	57%	Cukup Baik

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi perkalian dan pembagian pecahan pada siklus 1 yaitu sebesar 57% dengan kategori cukup baik sehingga hasil ini harus diperbaiki pada siklus berikutnya.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data selama pelaksanaan siklus I, diketahui bahwa kemampuan siswa kelas V-B UPT SDN 067241 Jermal dalam menyelesaikan operasi pembagian bilangan desimal masih tergolong rendah, dan tingkat ketuntasan belajar yang ditargetkan sebesar 75% dari jumlah siswa belum tercapai. Refleksi terhadap hasil siklus I ini

akan menjadi acuan dalam merancang perbaikan pada siklus II, dengan memperbaiki aspek-aspek yang belum optimal, mempertahankan praktik yang sudah efektif, serta meningkatkan hasil belajar siswa agar memperoleh capaian yang lebih baik.

Dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I, langkah-langkah perbaikan dan penyempurnaan akan dilakukan pada siklus II. Fokus utama pada siklus ini adalah mengoptimalkan aspek-aspek yang masih kurang efektif, sambil menjaga dan meningkatkan keberhasilan yang sudah tercapai sebelumnya. Diharapkan, dengan penyesuaian tersebut, hasil belajar siswa dapat meningkat dan mencapai ketuntasan yang ditargetkan.

Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan refleksi pada siklus I, tindakan perbaikan disusun karena kekurangan-kekurangan yang ditemukan. Beberapa tindakan selanjutnya dipersiapkan dengan suatu rencana tindakan ini sehingga pelaksanaan tindakan tersebut tidak mengalami hambatan maupun kesulitan. Rencana tindakan siklus 2 membahas sejumlah kegiatan inti. Hal ini memiliki tujuan untuk mengubah modul ajar pada siklus I. Hasil dari posttest itu pada akhir tindakan Siklus I menjadi dasar bagi pembagian kelompok ini.

Adapun langkah-langkah rencana tindakan yang akan dilakukan meliputi:

- Menyusun Modul Ajar
- Membuat LKPD
- Media Ular Tangga
- Membuat Soal atau Tes

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu pada hari Rabu, 21 April 2025. Peneliti tetap menggunakan metode *Cooperative tipe Number Heads Together* (NHT) dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan menggunakan media ular tangga. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang telah dibuat dalam 2 JP.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar dan juga bertindak sebagai observer. Para peserta didik, berdasarkan hasil observasi, menunjukkan antusiasme belajar pada siklus II; para peserta didik

mulai berminat menjawab soal-soal yang telah diberikan guru melalui permainan antar kelompok. Hasil penilaian post-test pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3. Hasil Nilai *Post-Test* Siklus 2

Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal	Kategori
28 Orang	23 Orang	2230	79,64	82%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi perkalian dan pembagian pecahan dengan menggunakan media ular tangga pada siklus 2 yaitu sebesar 82% dengan kategori sangat baik sehingga hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga efektif terhadap hasil belajar siswa.

4. Refleksi

a. Hasil Analisis Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar diukur dengan cara menganalisis hasil tes *posstest* Siklus I dan *posttest* Siklus II. Hasil *posttest* tersebut disajikan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4. Hasil Ketuntasan Hasil Belajar

Jenis Test	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Seluruh Siswa	Presentase Ketuntasan dan Pemahaman	Kategori
<i>Posttest</i> Siklus I	16	28	57%	Cukup Baik
<i>Posttest</i> Siklus II	23	28	82%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan siswa pada siklus I dan siklus II mengalami kenaikan 25%. Presentase ketuntasan dan pemahaman pada siklus II mencapai nilai 82%. Sehingga dikatakan sudah memuaskan karena sudah melebihi standar ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 75%.

Berdasarkan hasil observasi dan nilai siswa pada Siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V-B meningkat jika dibandingkan dengan nilai hasil belajar pada siklus I. Terdapat 23 siswa yang nilainya telah mencapai KKTP atau sudah tuntas, sedangkan 5 siswa lainnya memperoleh nilai tes masih di bawah KKTP.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama 2 JP (2 x 35 menit), dengan materi perkalian dan pembagian pecahan. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Numbered Heads Together* (NHT) tanpa bantuan media ular tangga. Pendekatan yang digunakan masih bersifat konvensional dalam bentuk diskusi kelompok dengan soal latihan di LKPD dan bermain antar kelompok dengan soal di papan tulis.

Berdasarkan hasil evaluasi belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 16 siswa (57%) yang mencapai nilai di atas KKTP (≥ 70). Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 68,21, yang berarti belum memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai tuntas.

Kegagalan mencapai ketuntasan belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurang optimalnya pengelolaan waktu selama pembelajaran, serta belum maksimalnya pemberian bimbingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan memahami konsep pecahan. Selain itu, pembelajaran tanpa penggunaan media yang menarik membuat siswa cenderung cepat kehilangan fokus dan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melakukan refleksi dan menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya dengan menambahkan media pembelajaran ular tangga dan LKPD yang dirancang dengan pendekatan budaya lokal (*Culturally Responsive Teaching*) agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

2. Siklus II

Siklus II juga dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama 2 JP (2 x 35 menit). Pada siklus ini, pembelajaran menggunakan model NHT yang dikombinasikan dengan media permainan ular tangga. Soal-soal yang digunakan dalam LKPD dikemas dalam konteks budaya lokal, seperti makanan tradisional Sumatera Utara, untuk membangun keterkaitan antara materi dan lingkungan siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Dari 28 siswa, sebanyak 23 siswa (82%) berhasil mencapai nilai ≥ 70 . Rata-rata nilai yang diperoleh meningkat menjadi 79,64, menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal telah tercapai. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan media ular tangga dan pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal mampu membantu siswa dalam memahami konsep

perkalian dan pembagian pecahan dengan lebih baik. Siswa menjadi lebih tertarik, fokus, dan terbantu dalam memecahkan soal melalui media yang menyenangkan.

Meskipun hasil belajar telah memenuhi target, peneliti tetap mencatat beberapa catatan untuk pengembangan ke depan. Salah satunya adalah perlunya penyesuaian waktu agar sesi diskusi atau refleksi dapat berjalan lebih optimal. Selain itu, kombinasi media visual seperti infografis atau gambar tambahan dapat membantu siswa dengan gaya belajar berbeda agar lebih memahami materi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran NHT berbantuan media ular tangga dan pendekatan CRT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian pecahan

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata post-test siswa adalah 68,21 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 57%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penerapan media ular tangga berbasis pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dan model Numbered Heads Together (NHT), hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata post-test mencapai 79,64 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 82%.
2. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pecahan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media yang menyenangkan, dikombinasikan dengan model pembelajaran kolaboratif seperti NHT, mampu meningkatkan pemahaman konsep pecahan secara lebih efektif.
3. Pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis pendekatan CRT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi perkalian dan pembagian pecahan di UPT SDN 067241 Medan. Selain membantu pemahaman materi, model pembelajaran ini juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Saran dan Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil simpulan diatas, maka saran yang diajukan peneliti yaitu:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih variasi model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru disarankan untuk mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efisien, misalnya dengan mengurangi durasi kegiatan pendahuluan dan memberikan lebih banyak waktu untuk kegiatan bermain sambil belajar dan diskusi kelompok.
2. Bagi sekolah, pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga berbasis budaya lokal dan model NHT dapat menjadi alternatif metode yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Sekolah dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan topik dan media serupa. Penelitian berikutnya dapat mencoba menerapkan media permainan edukatif lainnya atau menggabungkan lebih dari satu pendekatan pembelajaran untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andriani, A., & Wahyudi, D. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Misi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 45–53.
- Aniq, M. (2018). Media Ular Tangga sebagai Alat Bantu Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–30.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. London: Longman.
- Cahyaningtyas, R., Putri, D., & Ramadhani, N. (2024). Efektivitas Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika SD*, 8(1), 67–74.
- Dimiyati, & Mujiono. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hudojo, H. (2020). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Judah, L. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Konteks Sosial Anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 3(2), 88–94.
- Malik, S., & Karlimah, S. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Pemahaman Pecahan. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Dasar*, 7(3), 12–20.
- M. Alisuf Sabri. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Nana Sudjana, & Ibrahim. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ratnaningsih, E. (2020). *Media Permainan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumarmo, U. (2020). *Berpikir Matematis dan Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Sukarman. (2021). *Pendidikan di Era Digital*. Jakarta: Prenada Media.
- Syahrial, S. (2021). Modifikasi Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 15–22.
- Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Triyuningsih, E. (2019). Evaluasi Capaian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 25–34.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zuhdi, A. (2020). Ular Tangga sebagai Alat Edukatif Kolaboratif. *Jurnal Anak dan Pendidikan*, 5(2), 40–47.