

## Pengaruh Penggunaan Multi Metode Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Zahrotun Khamidah Ayu K.N<sup>1</sup>, Nur Fathin Afifah<sup>2</sup>, Muhammad Shulhuddin Mubarak<sup>3</sup>, Rizka Novi Irmaningrum<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Muhammadiyah Lamongan,  
Email: [rizkanoviirmaningrum@gmail.com](mailto:rizkanoviirmaningrum@gmail.com)

---

### Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

---

### Sejarah Artikel

Diserahkan : 14 April 2023  
Disetujui : 12 Agustus 2023  
Dipublikasikan : 20 Agustus 2023

---

### Kata Kunci:

Media Ular Tangga, Hasil Belajar Siswa.

---

**Abstrak:** The Effect of Using Multi-Method Assisted by Snakes and Ladders Media to Improve Student Learning Outcomes. This experimental research aims to determine the effect of using snakes and ladders media on student learning outcomes. The design used is a true experimental design with a posttest only control design. This research was conducted on students (class VI A) and (class VI B) at MI Muhammadiyah 1 Sukodadi for the 2022-2023 academic year which consists of 2 parallel classes. The research sample was taken from two classes randomly which were then placed as two sample groups, namely the experimental group (class VI A) and the control group (class VI B). The instrument has been tested beforehand and validated empirically. Data analysis using the *t* test. The results showed that there was a significant effect of the use of Multimethod assisted by snakes and ladders

media to improve student learning outcomes, in class VI MI Muhammadiyah 1 Sukodadi.

**Keywords:** Snakes and Ladders Media, Student Learning Outcomes.a

**Abstrak:** Pengaruh Penggunaan Multimetode Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Rancangan yang digunakan adalah desain *eksperimen true experimental design* dengan bentuk *posttest only control design*. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik (kelas VI A) dan (kelas VI B) di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi tahun pelajaran 2022-2023 yang terdiri dari 2 kelas paralel. Sampel penelitian diambil dua kelas secara acak yang kemudian ditempatkan sebagai dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen (kelas VI A) dan kelompok kontrol (kelas VI B). Instrumen tersebut sudah diujicobakan terlebih dahulu dan divalidasi secara empiris. Analisis data menggunakan Uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Multimetode berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa, di kelas VI MI Muhammadiyah 1 Sukodadi.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan penelitian kematangan berpikir anak selalu berubah dan berkembang sesuai dengan tambahan pengalaman baru serta interprestasinya yang baru itu. Pada tahap Sensomotorik, pengajaran Matematika masih belum terealisasikan karena anak masih dalam pendidikan keluarga. Peranan Matematika dalam perkembangan kognitif anak sangatlah penting, karena dapat memberikan pengaruh dan pengalaman, sehingga pemikiran anak berkembang yaitu (Handayani, 2022): (1) melatih anak berpikir logis dengan cara mengenal, memakai dan mempergunakan konsep-konsep matematika yang berguna untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, (2)

membantu secara positif pada anak untuk dapat memahami pelajaran lain, (3) meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan mempelajari Matematika didapatkan penemuan yang menghasilkan teknologi modern sehingga sumber daya manusia semakin meningkat.

Pengajaran Matematika juga berperan terhadap afektif anak, yaitu mengembangkan sikap ilmiah terhadap alam sekitar, sikap ingin tahu, kerja sama berpikir bebas dan mencintai lingkungan. Pembelajaran Matematika dapat memecahkan masalah dan dapat berperan dalam kognitif dan afektif anak, pengajaran Matematika berperan terhadap perkembangan psikomotorik keterampilan anak (Humairah, 2021). Pengembangan dan pembinaan keterampilan mengobservasi, mengklarifikasi, menginterpretasi, memprediksi, membuat hipotesis, mengendalikan variabel, merencanakan dan melaksanakan penelitian, menginformasi, mengaplikasi dan mengkonsumsikan (Zativalen, 2019).

Khusus untuk keterampilan proses dasar meliputi: keterampilan mengobservasi, mengklarifikasi, mengukur, mengkomunikasikan, memprediksi, mengenai hubungan ruang dan waktu (Irmaningrum, R.N. and Khasanah, L.A.I.U. (2021). Pembelajaran dengan menggunakan multi metode maka pembelajaran Matematika dengan metode ceramah dapat diperkecil sehingga siswa memiliki minat untuk belajar Matematika, motivasi berprestasi meningkat dan akhirnya hasil belajar siswa meningkat pula. Yang terjadi saat ini bahwa nilai Matematika kelas VI A dan VI B pada umumnya selalu rendah, rata-rata 56, ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Oleh sebab itu peneliti dan sekaligus guru kelas perlu mencari solusi bagaimana supaya pembelajaran Matematika dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

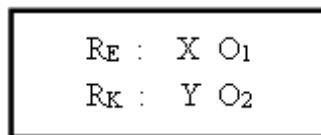
Metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar, jika metode yang digunakan sesuai dan menyenangkan maka materi akan mudah diterima dan dikuasai oleh mahasiswa (Hutagaol and Rismawati, 2019), sebaliknya jika cara penyampaian dosen menggunakan metode yang kurang pas serta membosankan maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu prestasi rendah. Metode pembelajaran, minat belajar juga berpengaruh terhadap prestasi belajar (MZ, 2022). Kompetensi yang dimiliki oleh guru akan terealisasi dengan baik jika didukung oleh perencanaan awal yang baik, meliputi pengalokasian waktu yang tepat, memilih metode pembelajaran yang sesuai, menciptakan minat siswa, dan membangun lingkungan pembelajaran yang produktif (Kharisma, 2021). Perencanaan awal dan persiapan awal guru akan menentukan besarnya ketercapaian tujuan pembelajaran (Huda, 2022; Wati, 2021).

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu: (1) Media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) Permainan dimulai dari start, (3) Setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) Setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) Setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai. Keunggulan dari media ini adalah tampilan atau desainnya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji permainan ular tangga yang dimodifikasi melalui penelitian eksperimen guna melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi, Desa Sukodadi, Kecamatan Sukodadi, Kabupaten Lamongan. Penelitian yang dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Februari 2023 ini merupakan penelitian eksperimen terhadap dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan *desain eksperimen true experimental design dalam bentuk posttest only control design* (Baiquni, 2016).

Desain eksperimen dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

RE = Kelompok eksperimen

RK = Kelompok kontrol

X = Perlakuan untuk kelompok eksperimen berupa pembelajaran matematika dengan penggunaan media ular tangga (media permainan ular tangga matematika).

Y = Perlakuan untuk kelompok kontrol berupa pembelajaran matematika dengan penggunaan media konvensional (multimedia berupa LCD projector dan video).

O1 = Posttest kelompok eksperimen

O2 = Posttest kelompok kontrol

Populasi target dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi Kabupaten Lamongan yang berjumlah 32 orang peserta didik (16 peserta didik kelas VI A, 16 peserta didik kelas VI B). Dipilih dua kelas yang akan dijadikan sampel pada penelitian ini. Kedua kelas yang terpilih akan diposisikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 16 peserta didik untuk kelompok eksperimen dan 16 peserta didik untuk kelompok kontrol. Penetapan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan secara acak kelas yang diambil dua kelas di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi. Setelah dilakukan acak kelas terpilihlah kelas VI A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VI B sebagai kelompok kontrol.

Pengembangan instrumen berupa instrumen tes tulis dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 40 butir soal dengan 4 alternatif pilihan jawaban. Perangkat instrumen tersebut semuanya masuk dalam standar kompetensi memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah yang terlebih dahulu divalidasi. Ranah kognitif C1, C2, dan C3; koefisien tingkat kesukaran instrumen dalam rentang 0,300 s.d. 0,967 meliputi soal-soal dengan kategori mudah, sedang, dan sukar; koefisien daya beda instrumen dalam rentang 0,001 s.d. 0,431 meliputi daya beda soal yang jelek, sedang, dan baik; koefisien validitas dalam rentang 0,341 s.d. 0,718 meliputi tingkat validitas sedang, tinggi, dan sangat tinggi; dan reliabilitas instrumen masuk kategori sangat tinggi dengan skor 0,931.

Teknik analisis terhadap data hasil penelitian yang dalam hal ini berupa nilai *posttest* dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif, data hasil tes

dianalisis untuk skor mean, median, dan modus. Adapun maksud analisis skor mean, median, dan modus adalah untuk mendeskripsikan perolehan ukuran pemusatan data nilai posttest dari peserta didik. Secara inferensial, data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji *t*, dengan terlebih dahulu diuji untuk persyaratan analisisnya yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data hasil penelitian dengan uji Chi Square dan uji homogenitas menggunakan uji Fisher, dimana perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas serta perhitungan uji *t* dilakukan dengan menggunakan bantuan software Ms. Excel.

## HASIL

### *Deskripsi Data*

Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Ular Tangga pada pembelajaran Matematika VI MI Muhammadiyah 1 Sukodadi Lamongan pada semester genap. Sebelum melakukan kegiatan penelitian, peneliti melakukan uji validasi soal pretest dan soal posttest pada kelas VI MI Muhammadiyah 1 Sukodadi Lamongan. Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya soal dan angket yang akan diberikan kepada siswa kelas VI MI Muhammadiyah 1 Sukodadi Lamongan. Apabila soal dan angket dinyatakan valid, maka soal dan angket tersebut layak diberikan kepada siswa yang akan dijadikan subjek penelitian. Penelitian yang dilakukan di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi Lamongan diawali dengan menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian. Kelas VI di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi Lamongan terdiri dari 2 kelas. Kelas yang akan digunakan untuk penelitian ada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dilakukan tes menggunakan soal pretest pada siswa kelas VI A dan VI B di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi Lamongan. Hal ini dilakukan untuk uji homogenitas agar peneliti mengetahui 2 kelas yang homogen dijadikan sebagai subjek penelitian. Soal pretest juga digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa.

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan hasil soal pretest telah diketahui bahwa kelas VI A dan VI B merupakan kelas yang kontrol dan eksperimen. Waktu pelaksanaan yang dibutuhkan yaitu pada kelas VI A (kelas kontrol) alokasi waktu 4x35 menit (1 x pertemuan), sedangkan kelas VI B (kelas eksperimen) alokasi waktu 4x35 menit (1 x pertemuan). Pada penelitian ini yang menjadi guru kelas yaitu peneliti. Kegiatan pembelajaran di kelas VI A (Kelas Kontrol) telah sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Saintifik.

Kegiatan pembelajaran di kelas VI A (Kelas Kontrol) dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Kegiatan pendahuluan dan kegiatan penutup dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam sama yaitu pada kegiatan pendahuluan guru membuka pelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa; berdoa; melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari; menanyakan siswa yang tidak masuk/ absensi; guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada kegiatan penutup siswa membuat kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan dengan bimbingan guru; bertanya jawab tentang materi yang dipelajari; melakukan hasil penilaian hasil belajar; siswa bersama guru berdoa. Pada kegiatan inti di kelas kontrol pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam berbeda-beda tergantung dari kegiatan pembelajaran di RPP. Di kegiatan inti, diawali dengan siswa membaca teks bacaan yang ada pada buku siswa dan

mendengarkan penjelasan dari guru (langkah mengamati); siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang belum dimengerti oleh siswa (langkah menanya); siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru secara individu maupun kelompok (langkah mencoba); siswa dengan bantuan guru secara individu atau kelompok mengidentifikasi informasi mengenai materi yang dipelajari (langkah menalar); siswa bersama guru membahas materi yang sedang dipelajari (langkah mengkomunikasikan).

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran**

Model Pembelajaran	(%) Keterlaksanaan
Konvensional	98,03%
Media Ular Tangga	99,8%

Sumber: Olaharn Peneliti

Dari tabel 1 diatas menunjukkan bahwa keterlaksanaan media ular tangga dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian keterlaksanaan pada kedua kelas yaitu sebesar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas konvensional sebesar 98,03% sedangkan 99,8% pada penggunaan media ular tangga.

*Deskripsi Variabel*

*Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Media Ular Tangga*

(Irmaningrum and Khasanah, 2021) Hasil belajar siswa digunakan pada penelitian ranah kognitif dengan kategori mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5),. Jumlah setiap item soal *pretes* dan *posttest* yang diberikan pada siswa ada 30 item soal.

*Data Hasil Belajar Siswa Pretest*

Data hasil belajar siswa *pretest* adalah tes yang diberikan kepada siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Distribusi frekuensi dan rata-rata data hasil belajar sebelum pembelajaran (*pretest*) pada kelas menggunakan media uar tangga dan konvensional sebagai berikut:

**Tabel 2. Deskripsi Frekuensi Pretest Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Konvensional			
Nilai	Kriteria	Frekuensi	%
33-46	Rendah	10	34,48
47-60	Sedang	12	41,38
61-73	Tinggi	7	24,14
Jumlah		29	100
Rata-rata Hasil Belajar <i>Pretest</i>		52,34	

**Tabel 3. Rata-Rata Pretest Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Menggunakan Media Ular Tangga			
Nilai	Kriteria	Frekuensi	%
23-41	Rendah	8	28,57
42-60	Sedang	13	46,43
61-80	Tinggi	7	25
Jumlah		28	100
Rata-rata Hasil Belajar <i>Pretest</i>		51,29	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa (*pretest*) pada kelas kontrol sebesar 52,34 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 51,29. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada kedua kelas hampir sama. Siswakelas kontrol yang memperoleh nilai hasil belajar *pretest* dengan frekuensi terbanyak pada rentang nilai 47-60 (kriteria hasil belajar sedang) yaitu 12 siswa atau 41,38%, sedangkan siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai hasil belajar *pretest* dengan frekuensi terbanyak pada rentang nilai 42-60 (kriteria hasil belajar sedang) yaitu 13 siswa atau 46,43%.

*Data Hasil Belajar Setelah Pembelajaran*

Data hasil belajar *posttest* adalah tes yang diberikan kepada siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Berikut ini data distribusi frekuensi dan rata-rata hasil belajar *posttest* untuk kedua kelas sebagai berikut:

**Tabel 4. Diskripsi Frekuensi dan Rata-rata Hasil Belajar Posttest Kelas kontrol dan kelas Eksperimen**

Konvensional			
Nilai	Kriteria	Frekuensi	%
73-78	Rendah	18	62,08
79-84	Sedang	8	27,58
85-90	Tinggi	3	10,34
Jumlah		29	100
Rata-rata Hasil Belajar <i>Pretest</i>		77,90	

**Tabel 5. Rata-rata Hasil Belajar Posttest Kelas kontrol dan kelas Eksperimen**

Menggunakan Media Ular Tangga			
Nilai	Kriteria	Frekuensi	%
73-81	Rendah	2	7,14
82-89	Sedang	7	25
90-97	Tinggi	19	67,86
Jumlah		29	100
Rata-rata Hasil Belajar <i>Pretest</i>		86,96	

Berdasarkan tabel 4-5 dapat diperoleh bahwa siswa kelas kontrol yang memperoleh nilai hasil belajar *posttest* dengan frekuensi terbanyak pada rentang nilai 73-78 (kriteria hasil belajar rendah) yaitu 18 siswa atau 62,08%, sedangkan siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai hasil belajar dengan frekuensi terbanyak pada rentang nilai 90-97 (kriteria hasil belajar tinggi) yaitu 19 siswa atau 67,86%. Berdasarkan hal diatas, disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat pengaruh media ular tangga yang dibuktikan dari perolehan frekuensi terbanyak nilai hasil belajar *pretest* pada penggunaan multi metode media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Muhammadiyah 1 Sukodadi, kemudian setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang telah diberikan perlakuan, frekuensi terbanyak nilai hasil belajar *posttest* siswa berada pada kriteria hasil belajar tinggi.

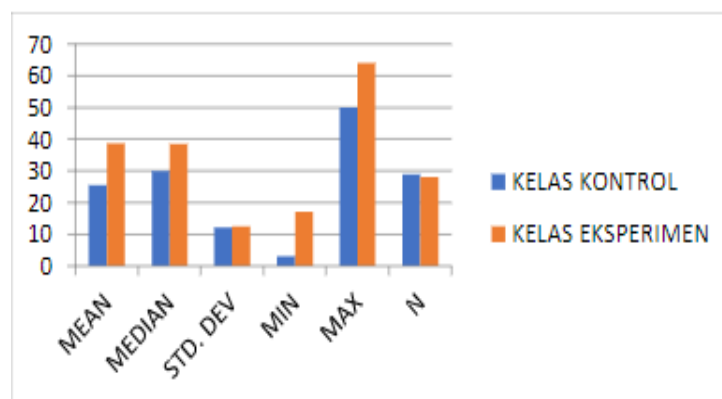
*Data Hasil Gain Score*

Data hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa gain score yang merupakan selisih antara skor hasil belajar *posttest* dan skor hasil belajar *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Distribusi data untuk kedua kelas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 6. Deskripsi data Gain Score Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

METODE PEMBELAJARAN	MEAN	MEDIAN	STD.D EV	MI N	MA X	N
Konvensional	25,55	30	12,06	13	50	29
Media Ular Tangga	38,68	38,5	12,46	17	64	28

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui mengenai hasil belajar siswa kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan siswa kelas eksperimen menggunakan pembelajaran media video. Pada tabel diatas terlihat bahwa kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 25,55 dan kelas eksperimen sebesar 38,68. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata gain score hasil belajar kognitif dengan media ular tangga di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol. Perbedaan mean, median, dan standar Gambar 2 Rata-rata Hasil Belajar Media ular tangga deviasi hasil belajar pada media ular tangga dan konvensional dapat digambarkan melalui diagram dibawah ini:



**Gambar 2 Rata-rata Hasil Belajar Media Ular Tangga**

### Uji Kelayakan Data

#### Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov Test* pada program software *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*. Berikut ini hasil uji normalitas motivasi belajar dan hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 7. Ringkasan Hasil Belajar Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov Smirnov**

NO.	VARIABEL	STATISTIC	N	SIG	KET
1.	Hasil Kelas Kontrol	0,161	29	0,052	Normal
2.	Kelas Eksperimen	0,110	28	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa hasil belajar pada tabel juga memiliki signifikan  $> 0,05$  yaitu sebesar 0,052 kelas kontrol dan sebesar 0,200 pada kelas eksperimen. Dari uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dikatakan berdistribusi normal dengan signifikan  $> 0,05$ .

#### Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, uji homogenitas diukur dengan menggunakan uji *Levenas* pada (SPSS). Berikut hasil homogenitas motivasi belajar dan hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 8. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas**

NO	VARIABEL	Q	SIG	KETERANGAN
1	Hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen	0,05	0,938	Homogen

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa signifikan (2-tailed) pada nilai signifikan (2-tailed) hasil belajar gain score untuk kedua kelas sebesar 0,938 yang menunjukkan nilai probabilitas > 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama (homogen).

#### Uji Hipotesis

#### Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional) dan Kelas Eksperimen (Media Ular Tangga)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan. Data yang digunakan untuk uji hipotesis hasil belajar dari 32 siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada penelitian ini, uji hipotesis menggunakan *uji independent sample-test*. Berikut uji hipotesis hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 9. Hasil Independent Sampel Test (Hasil Belajar Siswa) Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL BELAJAR	Equal variances assumed	.006	.938	-4.043	55	.000	-13.127	3.247	-19.634	-6.619
	Equal variances not assumed			-4.040	54.745	.000	-13.127	3.249	-19.639	-6.615

Bedasarkan tabel 9 terlihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada eksperimen ini bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil belajar melalui uji hipotesis ini menunjukkan hasil perhitungan sebesar 4,043, sedangkan t tabel dengan jumlah subjek penelitian (N=57) adalah 2,004, maka 4,043 > 2,004. Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media ular tangga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

#### Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Berdasarkan ringkasan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan media ular tangga dapat diterima. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 dengan rata-rata sebesar 4,043.



## PEMBAHASAN

### *Penerapan Media Ular Tangga*

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, media ular tangga sangat membantu untuk kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran. Media ular tangga dapat menarik semangat siswa yang sebelumnya merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya membaca buku teks bacaan yang ada di buku siswa. Siswa merasa senang, tertarik, termotivasi, dan antusias mempelajari materi pelajaran Matematika. Kebanyakan siswa apabila mempelajari materi tentang Matematika, siswa merasa bosan karena belajar berhitung yang susah untuk dimengerti. Pada penelitian yang telah dilaksanakan media ular tangga membutuhkan waktu dua kali pertemuan untuk menggunakannya. Hasil belajar antara siswa kelas Kontrol dan kelas Eksperimen Hasil belajar siswa baik di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui dengan mengerjakan soal pretest dan soal posttest. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media ular tangga pada kelas eksperimen dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dari distribusi frekuensi hasil belajar posttest siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu siswa kelas kontrol yang memperoleh nilai hasil belajar posttest

### *Hasil Belajar Antara Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen*

Hasil belajar siswa di kelas kontrol dan eksperimen pada penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui dengan mengerjakan soal *pretest* dan soal *posttest*. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media ular tangga pada kelas eksperimen dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dari distribusi frekuensi hasil belajar *posttest* siswa kelas kontrol dan eksperimen yang memperoleh nilai hasil belajar *posttest* dengan rentang nilai 73-78 (kriteria hasil belajar rendah) memiliki frekuensi terbanyak yaitu 16 siswa atau 62,08%. Siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai hasil belajar *posttest* dengan rentang nilai 90-97 (kriteria hasil belajar tinggi) memiliki frekuensi terbanyak yaitu 16 siswa atau 67,86%. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa rentangan distribusi frekuensi hasil belajar *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol. Hasil analisis yang dilakukan sebelum menghitung *t-test* maka kondisi awal hasil belajar kedua kelas harus memenuhi syarat kelayakan data dengan menghitung uji normalitas dan uji homogenitas dengan aplikasi (SPSS). Hasil uji normalitas pada hasil belajar yaitu memiliki signifikan  $> 0,05$  dengan hasil sebesar 0,052 pada kelas kontrol dan sebesar 0,200 pada kelas eksperimen. Pada uji homogenitas pada hasil analisis diperoleh bahwa nilai signifikan (2-tailed) pada hasil belajar gain score untuk kedua kelas sebesar 0,938 yang menunjukkan nilai probabilitas  $> 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka tahap berikutnya pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test independent*. Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji *independent Sample -test*. Hasil analisis pada uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,000  $< 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada eksperimen ini bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil belajar melalui uji hipotesis ini menunjukkan hasil perhitungansebesar 4,043, sedangkan t tabel dengan jumlah subjek penelitian (N=57) adalah 2,004, maka  $4,043 > 2,004$ . Jadi

dapat disimpulkan bahwa media ular tangga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa kelas yang menggunakan media ular tangga lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan rata-rata sebesar 4,043 dan *t-tabel* sebesar 2,004, maka *t-hitung* > *t-tabel* yaitu  $4,043 > 2,004$  dari  $db = 57$  pada taraf signifikansi 5%.

## SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menyarankan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Hal ini akan memperkuat bahwa multi metode berbantuan media ular tangga terbukti mampu menjadi penilaian pada proses perkuliahan tercapai.

## DAFTAR RUJUKAN

- Baiquni, I. (2016) 'Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jkpm*, 01(02), pp. 193–203.
- Handayani, E. (2022) 'Penerapan Multi Metode Untuk Meningkatkan Sikap dan Hasil Belajar Pencemaran Perairan Siswa Kelas III BP SUPM Sorong', *Jurnal Pendidikan*, 10(1), pp. 54–66. Available at: <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.670>.
- Huda, M.M. (2022) 'The Influence of Role Playing Learning Model on Learning Outcomes of Speaking Skills in Simple Interviewing for Fifth Grade Students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan', *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), pp. 117–124.
- Humairah (2021) 'AN ANALYSIS OF MATHEMATICAL REASONING ABILITY IN PROBLEM SOLVING WORD PROBLEM BASED ON GENDER AT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN', *Jurnal Tunas Pendidikan*, 3(2), pp. 12–20. Available at: <https://doi.org/10.52060/pgsd.v3i2.444>.
- Hutagaol, A.S.R. and Rismawati, M. (2019) 'Penerapan Multimetode Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa', *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), pp. 49–56. Available at: <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.409>.
- Irmaningrum, R.N. and Khasanah, L.A.I.U. (2021) 'Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), pp. 50–63. Available at: <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.272>.
- Kharisma, A.I. (2021) 'Teacher'S Explaining Skills in Thematic Learning in the Third Grade of Elementary School', *Journal Of Educational Experts (JEE)*, 4(1), pp. 25–36. Available at: <http://journal.kopertis-4.org/index.php/jee/article/view/81%0Ahttp://journal.kopertis-4.org/index.php/jee/article/download/81/92>.
- Khasanah, L. A. I. U. (2021) 'Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar', *Jendela*

- Pendidikan*, 01(02), pp. 48–60. Available at:  
<https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>.
- MZ, A.S.A. (2022) 'Jurnal basicedu', 6(1), pp. 1408–1416.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Zativalen, O. (2019) 'Elementa: jurnal prodi pgsd stkip PGRI banjarmasin', *JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 1(1), pp. 48–60. Available at:  
<https://doi.org/10.33654/pgsd>.