

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
MATERI PERKALIAN DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA SISWA KELAS IV-B MINU SIDOARJO**

**SKRIPSI**

**FADILLAH MIRA SUSANTI  
D77219043**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
APRIL 2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fadillah Mira Susanti

NIM : D77219043

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian tindakan kelas yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 14 Maret 2023

Vang... pernyataan,  
  
FADILLAH MIRA SUSANTI  
NIM. D77219043

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Fadillah Mira Susanti

NIM : D77219043

Judul : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA  
MATERI PERKALIAN DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA PADA SISWA KELAS IV-B MINU SIDOARJO.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 29 Maret 2023

Pembimbing I



**Dr. Aning Wida Yanti, S. Si, M. Pd.**  
NIP. 198012072008012010

Pembimbing II



**Uswatun Chasanah, M. Pd. I.**  
NIP. 198211132015032003

**LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skrripsi oleh Fadillah Mira Susanti ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 14 April 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S. Ag., M. Pd.  
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Agus Prasetyo Kurniawan, M. Pd.  
NIP. 198308212011011009

Penguji II

Dr. Taufik, M. Pd. I.  
NIP. 197302022007011040

Penguji III

Dr. Aning Wida Yanti, S. Si, M. Pd.  
NIP. 198012072008012010

Penguji IV

Uswatun Hasanah, M. Pd. I.  
NIP. 198211132015032003



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fadillah Mira Susanti  
NIM : D77219043  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
E-mail address : [fadillahmira0@gmail.com](mailto:fadillahmira0@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi    Tesis    Desertasi    Lain-lain (.....)

yang berjudul :  
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DENGAN  
MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV-B MINU SIDOARJO**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Mei 2023

Penulis

(Fadillah Mira Susanti)

## ABSTRAK

**Fadillah Mira Susanti, 2023.** Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Dengan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV-B MINU Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Dr. Aning Wida Yanti, S. Si, M. Pd.** Pembimbing II : **Uswatun Chasanah, M. Pd. I.**

**Kata Kunci :** Hasil Belajar Matematika, Perkalian, Media Permainan Ular Tangga.

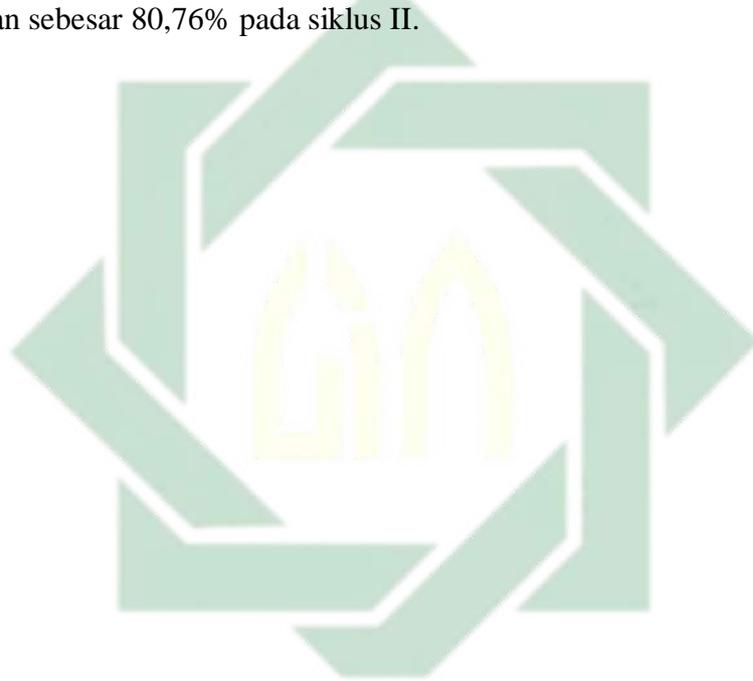
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar matematika siswa yang rendah. Hasil PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia mendapatkan skor 379 dari rata-rata skor OECD 489. Hal tersebut disebabkan salah satu faktor yaitu rendahnya kualitas mengajar guru. Menurut hasil observasi, pembelajaran masih dilakukan dengan berpusat pada guru sehingga siswa tidak terlibat aktif saat pembelajaran. Selain itu, data nilai pra siklus menunjukkan bahwa hanya terdapat 9 siswa yang nilainya mencapai KKM dari total 26 siswa. Maka dari itu, perlu adanya perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media pendukung. Media yang dapat digunakan dalam materi perkalian yaitu media permainan ular tangga.

Penelitian ini bertujuan : 1) Untuk mendeskripsikan penerapan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo. 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-B MINU Wedoro yang berjumlah 26 siswa dengan 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Penerapan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai tindakan yang akan dilakukan, membuat instrumen dan perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai guru. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara runtut. Pada tahap observasi, guru bertindak sebagai observer dan melakukan penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap observasi, memperoleh nilai

hasil observasi guru pada siklus I sebesar 71,25 dan nilai hasil observasi siswa pada siklus I sebesar 66,25 dengan kualifikasi cukup dan belum memenuhi indikator yang telah ditentukan. Pada siklus II dilakukan perbaikan dan memperoleh peningkatan dengan nilai hasil observasi guru sebesar 92,5 dan nilai hasil observasi siswa sebesar 87,5 dengan kualifikasi sangat baik dan telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II. 2) Terdapat peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan siswa. Pada tahap siklus I memperoleh 46,15% dan mengalami peningkatan dengan ketuntasan sebesar 80,76% pada siklus II.



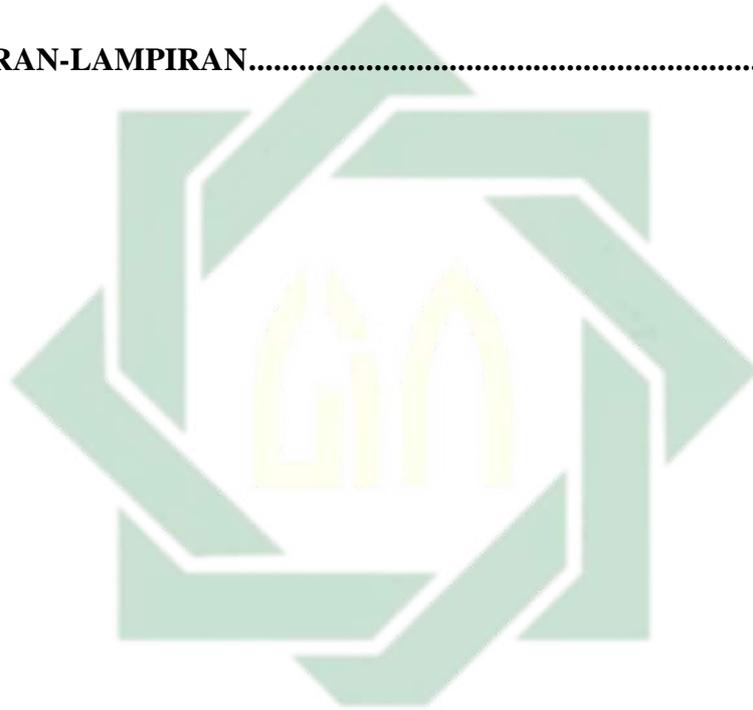
UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR RUMUS .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tindakan Penelitian .....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Lingkup Penelitian.....	9
F. Signifikansi Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Hasil Belajar .....	12
1. Pengertian Hasil Belajar.....	12
2. Macam-macam Hasil Belajar .....	13

3.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	16
4.	Indikator Hasil Belajar .....	17
B.	Materi Perkalian .....	17
1.	Pengertian Perkalian .....	17
2.	Cara Menghitung Perkalian Bilangan Cacah .....	19
C.	Media Permainan Ular Tangga.....	20
1.	Pengertian Media .....	20
2.	Media Permainan Ular Tangga.....	21
3.	Langkah-langkah Membuat Media Permainan Ular Tangga .....	22
4.	Langkah-langkah Penerapan Media Permainan Ular Tangga .....	24
5.	Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga.....	26
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS.....</b>		<b>28</b>
A.	Metode Penelitian .....	28
B.	Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian .....	30
C.	Variabel yang Diselidiki .....	31
D.	Rencana Tindakan .....	31
E.	Data dan Cara Pengumpulannya .....	38
F.	Indikator Kinerja.....	44
G.	Tim Peneliti dan Tugasnya.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>47</b>
A.	Hasil Penelitian.....	47
B.	Pembahasan.....	75
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>86</b>

A. Kesimpulan.....	86
B. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>92</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

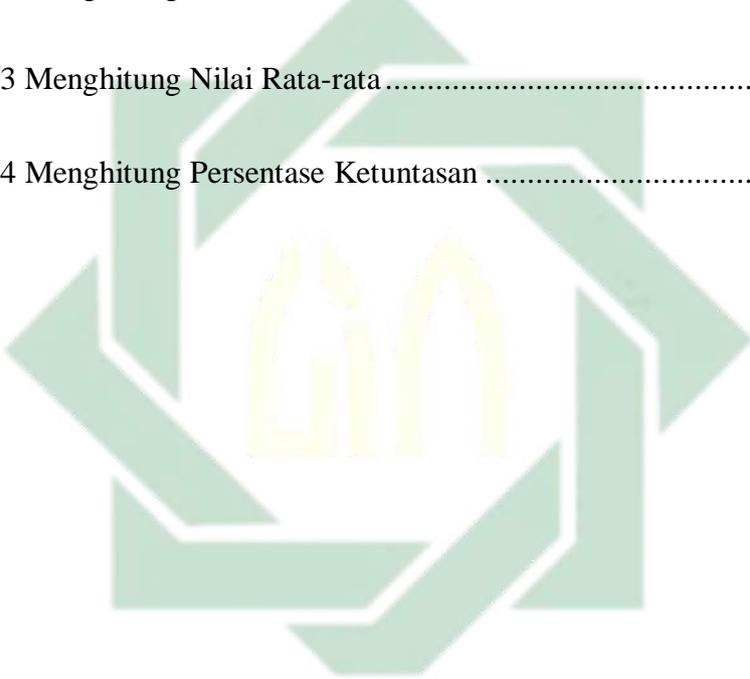
Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kata Kerja operasional (KKO) Aspek Kognitif.....	15
Tabel 3.1 Kriteria Hasil Observasi .....	42
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Ketuntasan .....	44
Tabel 4.1 Hasil Nilai Pra Siklus Siswa .....	49
Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai Pra Siklus Siswa .....	50
Tabel 4.3 Hasil Nilai Siklus I Siswa .....	55
Tabel 4.4 Rekapitulasi Nilai Siklus I Siswa .....	56
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru Siklus I.....	58
Tabel 4.6 Hasil Observasi Siswa Siklus I .....	60
Tabel 4.7 Hasil Nilai Siklus II Siswa.....	68
Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Siklus II Siswa.....	69
Tabel 4.9 Hasil Observasi Guru Siklus II .....	70
Tabel 4.10 Hasil Observasi Siswa Siklus II .....	72
Table 4.11 Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	75
Table 4.12 Rekapitulasi Nilai Pra Siklus, Siklus I dan II .....	81
Table 4.11 Hasil Perbandingan Nilai Siklus I dan II .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Skor PISA Matematika Indonesia .....	2
Gambar 2.1 Media Permainan Ular Tangga.....	21
Gambar 2.2 Langkah 1 Membuat Media Permainan Ular Tangga.....	22
Gambar 2.3 Langkah 2 Membuat Media Permainan Ular Tangga.....	23
Gambar 2.4 Langkah 3 Membuat Media Permainan Ular Tangga.....	23
Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kurt Lewin .....	30
Gambar 4.1 Kegiatan Pembuka Siklus I .....	53
Gambar 4.2 Kegiatan Inti Siklus I .....	54
Gambar 4.3 Kegiatan Penutup Siklus I.....	55
Gambar 4.4 Kegiatan Pembuka Siklus II.....	64
Gambar 4.5 Kegiatan Inti Siklus II.....	65
Gambar 4.6 Kegiatan Penutup Siklus II.....	67

## DAFTAR RUMUS

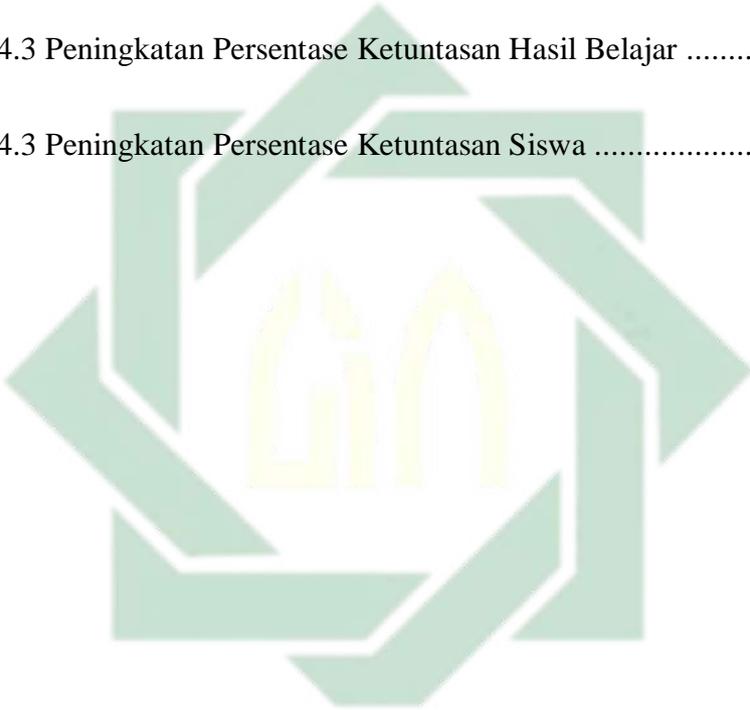
Rumus	Halaman
Rumus 3.1 Menghitung Nilai Observasi.....	42
Rumus 3.2 Menghitung Nilai Tes Siswa .....	43
Rumus 3.3 Menghitung Nilai Rata-rata.....	43
Rumus 3.4 Menghitung Persentase Ketuntasan .....	44



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
Diagram 4.1 Hasil Observasi Guru Siklus I dan II .....	79
Diagram 4.2 Peningkatan Hasil Nilai Rata-rata Siklus I dan II .....	83
Diagram 4.3 Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar .....	84
Diagram 4.3 Peningkatan Persentase Ketuntasan Siswa .....	85



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Hasil Wawancara Guru Pra Siklus .....	94
Lampiran II. Hasil Wawancara Siswa Pra Siklus .....	95
Lampiran III. Media Permainan Ular Tangga .....	96
Lampiran IV. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar .....	97
Lampiran V. Soal Tes .....	98
Lampiran VI. Kunci Jawaban Tes .....	100
Lampiran VII. RPP Siklus I .....	101
Lampiran VIII. RPP Siklus II .....	104
Lampiran IX. Surat Izin Penelitian .....	107
Lampiran X. Hasil Validasi Dosen Ahli .....	108
Lampiran XI. Hasil Validasi Guru .....	120
Lampiran XII. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I .....	132
Lampiran XIII. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II .....	134
Lampiran XIV. Nilai Hasil Tes Siklus I .....	136
Lampiran XV. Nilai Hasil Tes Siklus II .....	141
Lampiran XVI. Hasil Wawancara Guru Pasca Siklus .....	146
Lampiran XVII. Hasil Wawancara Siswa Pasca Siklus .....	147

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan pencapaian perubahan yang diperoleh siswa dari proses belajarnya yang mencakup tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>1</sup> Dalam proses pembelajaran, hasil belajar memiliki peran penting. Hal ini disebabkan hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan pada siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari.

Hasil dari proses belajar siswa diukur dengan melakukan evaluasi atau tes yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah terutama pada mata pelajaran matematika.

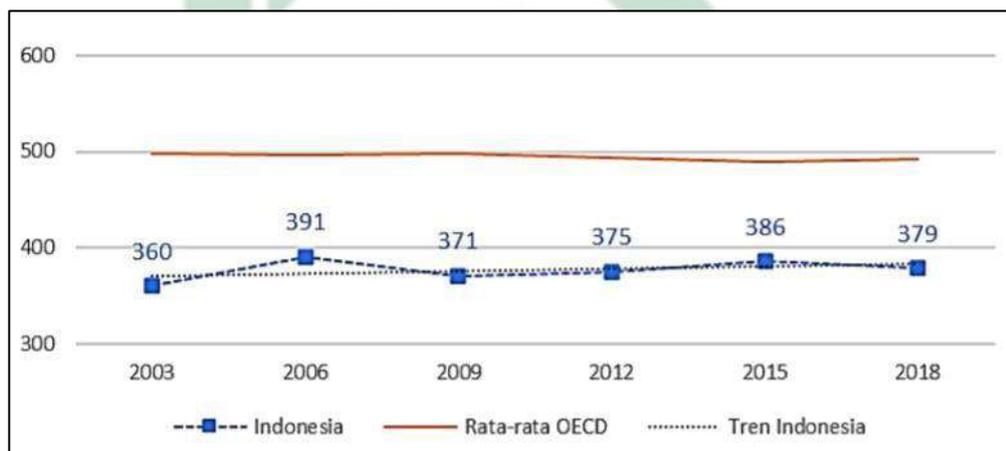
Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting sebagai bekal pengetahuan dasar dalam membentuk sikap dan pola pikir siswa. Matematika merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai tolak ukur dalam mengukur kecerdasan intelektual (IQ)

---

<sup>1</sup> Haryati, Diki Setiadi, dan Ismawati, "Hubungan Pelaksanaan Praktikum Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungi Di SMA Swasta Persiapan Stabat," *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris* 3, no. 1 (2021), 65.

seseorang.<sup>2</sup> Matematika diajarkan di sekolah dengan perbandingan jam pelajaran lebih banyak daripada mata pelajaran lainnya.

Hasil PISA 2018 Indonesia, dipaparkan oleh Yuri Belfali (*Head of Early Childhood and Schools OECD*) dan Totok Suprayitno Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kemendikbud) bahwa skor PISA pada matematika sangat rendah.<sup>3</sup> Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor Indonesia mencapai 379 dari rata-rata skor OECD 489.<sup>4</sup> Berikut merupakan hasil skor PISA matematika Indonesia dari tahun 2003 hingga tahun 2018.



**Gambar 1.1**

### **Skor PISA Matematika Indonesia Tahun 2003-2018**

Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor, salah satunya yaitu rendahnya kualitas mengajar yang dilakukan oleh guru.<sup>5</sup> Maka dari itu, peran

<sup>2</sup> Suryani, "Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Pajambon," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 6, no. 1 (2019), 49.

<sup>3</sup> Yohanes Enggar Harususilo, Skor PISA Terbaru Indonesia, Ini 5 PR Besar Pendidikan pada Era Nadiem Makarim, Kompas (Jakarta), 4 Desember 2019, 1.

<sup>4</sup> Ahmad Muhazir, Kana Hidayati, dan Heri Retnawati, "Literasi Matematis Dan Self-Efficacy Siswa Ditinjau Dari Perbedaan Kebijakan Sistem Zonasi," *PHYTAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 2 (2020), 229.

<sup>5</sup> Adi Julianto Kusnadi, Iyon Maryono, dan Yuyu Nurhayati Rahayu, "Kemampuan Literasi Matematika Siswa", Gunung Djati Conference Series 12, (2022), 2.

guru sangat penting dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran matematika di kelas.

Pada realitanya, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Karena sebagian besar siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan karena semua bertuliskan angka terutama pada materi perkalian. Perkalian merupakan operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Pembelajaran perkalian dibagi menjadi 2 yaitu perkalian dasar dan perkalian lanjut. Perkalian dasar merupakan perkalian dua bilangan yang masing-masing merupakan bilangan 1(satu) angka, sedangkan perkalian lanjut merupakan perkalian bersusun.<sup>6</sup> Perkalian merupakan salah satu konsep dasar yang harus dipelajari siswa dalam pelajaran matematika. Karena dalam materi perkalian membutuhkan waktu yang cukup dalam memahaminya, terutama jika disajikan dalam bentuk soal cerita.<sup>7</sup> Materi perkalian akan berkaitan dengan materi-materi yang akan dipelajari seperti pecahan, pempfaktoran, dan sebagainya. Jika siswa tidak menguasai perkalian, maka akan kesulitan dalam mempelajari materi selanjutnya.

Pembelajaran matematika materi perkalian di kelas seringkali dilakukan dengan metode konvensional yaitu hanya dengan pemberian materi dan soal pada siswa. Metode belajar yang tidak menarik tersebut dapat membuat siswa

---

<sup>6</sup> Marsudi Raharjo, Astuti Waluyati, dan Titik Sutanti, *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Di SD* (Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika, 2009), 1.

<sup>7</sup> Ika ratih Sulistiani, "Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik-Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang," *Jurnal Ilmiah Vicratina* 10, no. 2 (2016), 2.

mudah jenuh saat pembelajaran.<sup>8</sup> Siswa yang merasa jenuh tidak akan mampu menyerap materi dengan baik sehingga hasil tes sering menunjukkan hasil belajar yang rendah.<sup>9</sup> Oleh sebab itu, Guru memegang peran sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Saat mengajar, kreatifitas guru sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Guru perlu menggunakan strategi, metode dan media sebagai pendukung pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti saat pembelajaran matematika materi perkalian di kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo, diketahui bahwa proses pembelajaran belum berjalan maksimal.<sup>10</sup> Pembelajaran dilakukan dengan berpusat pada guru sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran. Selain itu, guru hanya berpatok pada buku pelajaran dan tidak menggunakan media sebagai pendukung sehingga siswa dapat mudah memahami konsep yang telah diajarkan oleh guru saat pembelajaran.

Data hasil pra siklus matematika materi perkalian di kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo menunjukkan hasil yang rendah. Nilai KKM (Kriteria

---

<sup>8</sup> Cucu Pusvita Kartikasari, Umaimatul Hunafa, dan Deden Herdiana Altaftazani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SD Kelas V," *COLLASE : Jurnal of Elementary Education* 4, no. 2 (2018), 110.

<sup>9</sup> Euis Isnaeni Junaedi, Eki Aprianti Utomo, dan Siti Ruqoyyah, "Improving Student Learning Results In Mathematical Lessons of Operating Material Calculated Through Learning Strategies Learning Start With a Question," *Journal of Elementary Education* 01, no. 05 (2018), 257.

<sup>10</sup> Hasil Observasi Kelas IV-B Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian, 18 Oktober 2022.

Ketuntasan Minimal) hasil belajar pada mata pelajaran matematika adalah 76. Dari jumlah total 26 siswa, 9 siswa berhasil mencapai nilai KKM. Sedangkan 17 siswa belum mencapai nilai KKM.<sup>11</sup> Persentase ketuntasan dari hasil belajar matematika siswa adalah 34,6%. Sedangkan 65,4% siswa kelas IV-B memiliki hasil belajar matematika yang rendah dikarenakan belum mencapai nilai KKM.

Dengan adanya permasalahan tersebut, perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang kreatif juga inovatif seperti menggunakan media pendukung saat pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika materi perkalian yaitu media permainan ular tangga.<sup>12</sup> Media permainan ular tangga mempunyai kelebihan diantaranya, siswa tertarik untuk belajar, siswa terlibat aktif saat pembelajaran, siswa terlatih memecahkan permasalahan sederhana, dan siswa dapat bekerja sama dengan kelompoknya.

Pemilihan media ular tangga merupakan alternatif solusi peneliti karena beberapa siswa menggandrungi permainan tersebut. Selain itu, terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Melkianus P. Hadi dan Rudolof Jibrael Isu pada tahun 2016, dalam jurnal yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Bilangan 2 Angka Melalui Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Media Ular Tangga di SD I Fatukoat Kelas III". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan. Hasil pra

---

<sup>11</sup> Dokumen Nilai Hasil Pre-test Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV-B MINU Wedoro Sidoarjo, 18 Oktober 2022.

<sup>12</sup> Erika Rahayu, Rusmin AR, dan Deskoni, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 6, no. 2 (2019), 160.

siklus diperoleh nilai rata-rata 46,25%. Pada siklus I terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 61,87%. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 90,62%.<sup>13</sup> Pada penelitian terdahulu terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni pada subjek siswa dan kompetensi dasar yang akan diteliti.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Edi Priyono pada tahun 2010, dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas III SDN 3 Kalipait Banyuwangi Tahun Pelajaran 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar materi perkalian dengan persentase tes awal pada siklus I sebesar 50% dan tes akhir pada siklus II sebesar 87,5%.<sup>14</sup> Pada penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pada subjek siswa, lokasi penelitian, dan kompetensi dasar yang akan diteliti.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Ismawati Haris dan Nurjannah, dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya dengan rata-rata nilai siswa 83,5 dan mencapai

---

<sup>13</sup> Melkianus P. Hadi dan Rudolof Jibrael Isu, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Bilangan 2 Angka Melalui Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Media Ular Tangga Di SD I Fatukoat Kelas III,” *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2020), 29.

<sup>14</sup> Edi Priyono, “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas III SDN 3 Kalipait Banyuwangi Tahun Pelajaran 2010/2011”, Skripsi (Jember: Perpustakaan Universitas Jember, 2010).

tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,67%, naik menjadi 26 dari 30 siswa setelah menerapkan pembelajaran dengan bantuan media permainan ular tangga.<sup>15</sup> Pada penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu subjek siswa, tempat penelitian, fokus materi dan kompetensi dasar yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Pada Matematika Materi Perkalian Dengan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV-B MINU Sidoarjo”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo dengan menggunakan media permainan ular tangga?

## **C. Tindakan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tindakan yang dilakukan peneliti yaitu menciptakan pembelajaran yang

---

<sup>15</sup> Ismawati Haris and Nurjannah, “Penggunaan Permaian Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 1, no. 2 (2022), 36.

inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, serta karakteristik dari siswa. Media permainan ular tangga merupakan sebuah media edukatif, produktif, dan menyenangkan. yang dimainkan dengan menggunakan dadu guna menentukan langkah yang harus dijalani oleh bidak.

Penggunaan media ular tangga menuntut siswa untuk berlatih menjawab soal perkalian sesuai dengan jalannya bidak setelah melempar dadu sehingga siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran. Media ini juga dapat menambah semangat belajar siswa dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak mudah jenuh saat pembelajaran.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo dengan media ular tangga.

## E. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Tempat penelitian di MINU Wedoro Waru Sidoarjo.
2. Penelitian ini berfokus pada materi perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga.
3. Subjek penelitian ini yaitu Siswa Kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo yang berjumlah 26 Siswa.
4. Kompetensi Inti
  3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk, ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
5. Kompetensi dasar
  - 3.3 Menjelaskan dan melakukan hasil kali bilangan cacah.
6. Indikator yang dicapai
  - 3.3.1 Menunjukkan perkalian sebagai penjumlahan berulang.
  - 3.3.2 Menghitung perkalian dua bilangan cacah.
  - 3.3.3 Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian bilangan cacah.

## F. Signifikansi Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, diharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber referensi di bidang pendidikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika materi perkalian.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat memotivasi dan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat menambah wawasan untuk menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

#### c. Bagi Sekolah

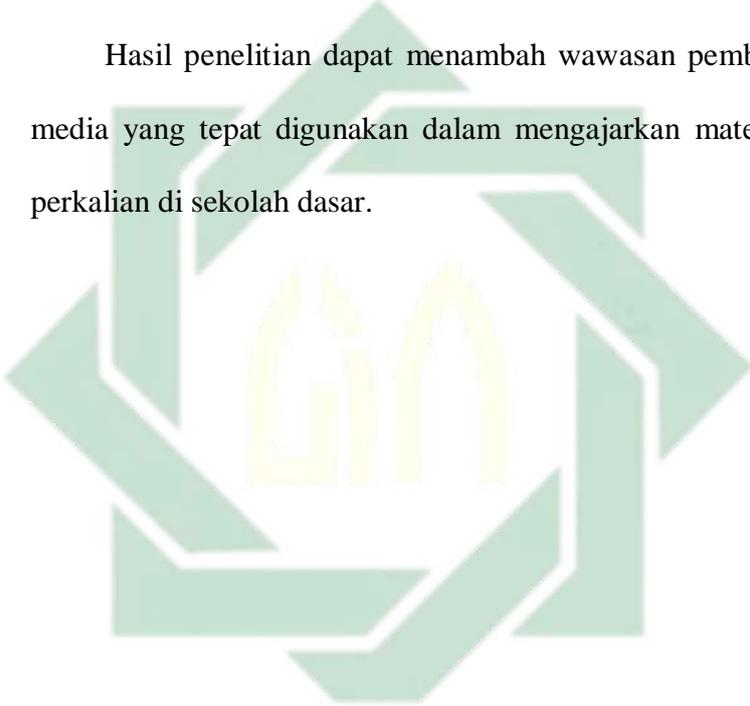
Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan kurikulum yang dikembangkan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bekal mengajar ketika sudah menjadi guru agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran saat mengajar.

e. Bagi Pembaca

Hasil penelitian dapat menambah wawasan pembaca mengenai media yang tepat digunakan dalam mengajarkan matematika materi perkalian di sekolah dasar.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hal yang dapat dilihat dari dua sisi yakni siswa dan guru. Hasil belajar pada sisi siswa didefinisikan sebagai tingkat perkembangan psikis yang lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelum pembelajaran.<sup>16</sup> Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>17</sup> Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah proses pembelajaran.

Supardi menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Bloom, hasil belajar merupakan suatu perubahan pada perilaku yang meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>19</sup>

Perubahan perilaku tersebut diartikan sebagai adanya peningkatan maupun pengembangan dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu prestasi belajar yang telah dicapai oleh siswa dalam proses belajar dengan adanya perubahan pada tiga aspek

---

<sup>16</sup> Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no. 1 (2006), 92.

<sup>17</sup> Frita Devi Asriyanti dan Lilis Arinatul Janah, "Analisis Gaya Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa," *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan* 3, no. 2 (2018), 184.

<sup>18</sup> Supardi, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 2.

<sup>19</sup> Kosilah dan Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *JIP Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (2020), 1142.

yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan hasil belajar dalam penelitian ini yaitu kemampuan siswa dalam memperoleh nilai mencapai KKM yang ditetapkan, yaitu 76 yang diperoleh melalui evaluasi hasil belajar berupa tes pada setiap siklus.

## 2. Macam-macam Hasil Belajar

Macam- macam hasil belajar dibagi menjadi tiga aspek yaitu :<sup>20</sup>

- a. Aspek kognitif : Aspek Kognitif meliputi tujuan belajar yang berkaitan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual.
- b. Aspek Afektif : Aspek afektif meliputi tujuan belajar yang mencakup perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai.
- c. Aspek Psikomotor : Aspek psikomotor mencakup perubahan sikap maupun perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Hasil belajar pada penelitian ini berfokus pada aspek kognitif.

Aspek kognitif revisi Taksonomi Bloom mengklasifikasikan tujuan kognitif dalam enam level.<sup>21</sup> Keenam level (tingkatan) tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- a. Mengingat (*Remember*) : Pada tingkat ini siswa dituntut untuk dapat mengenali, menggambarkan dan menyebutkan apa yang telah dipelajari.

<sup>20</sup> Tria Melvin dan Surdin, "Hubungan Antara Disiplin Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari," *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi* 1, no. 1 (2017), 3.

<sup>21</sup> Khaidaroh Shofiya dan Sukiman, "Pengembangan Tujuan Pembelajaran PAI Aspek Kognitif Dalam Teori Anderson, L. W. Dan Krathwohl, D. R.," *Jurnal Al Ghazali* 1, no. 2 (2018), 12.

- b. Memahami (*Understand*) : Pada tingkat ini siswa dituntut untuk dapat memahami apa yang telah dipelajari dan dapat mengomunikasikannya secara lisan maupun tulisan.
- c. Mengaplikasikan (*Apply*) : Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mampu menerapkan ide/gagasan, prosedur, metode maupun rumus yang telah dipelajari.
- d. Menganalisis (*Analyze*) : Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mampu menganalisis atau memecahkan suatu permasalahan yang telah dipelajari.
- e. Mengevaluasi (*Evaluate*) : Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mampu mengevaluasi atau memberikan penilaian terhadap sesuatu yang telah dipelajari.
- f. Mencipta (*Create*) : Pada tingkat ini siswa dituntut untuk dapat membuat, menciptakan atau menghasilkan sesuatu sesuai dengan yang dipelajari.

Dari keenam level tersebut, dikenal dengan istilah C1 sampai dengan C6 yang memuat kata kerja operasional (KKO) sesuai dengan tingkatannya.<sup>22</sup> Berikut merupakan kata kerja operasional (KKO) yang dapat digunakan pada aspek kognitif.

---

<sup>22</sup> Ni Kadek Nita Dewi, I Nyoman Suparwa, dan Anak Agung Putu Putra, "Penerapan Taksonomi Bloom Pada Pembelajaran Bahasa di Kelas 2 SD Bali Kiddy", *Jurnal Linguistika* 27, no. 2 (2020), 187.

**Tabel 2.1**  
**Kata Kerja Operasional (KKO) Edisi Revisi Teori Bloom**  
**Aspek Kognitif**

<b>Mengingat (C1)</b>	Menemukanali (identifikasi), mengingat kembali, membaca, menyebutkan, melafalkan/melafazkan, menuliskan, menghafal, menyusun daftar, menggarisbawahi, menjodohkan, memilih, memberi definisi, menyatakan, dll
<b>Memahami (C2)</b>	Menjelaskan, mengartikan, menginterpretasikan, menceritakan, menampilkan, memberi contoh, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, mengklasifikasikan, menunjukkan, menguraikan, membedakan menyadur, meramalkan, memperkirakan, menerangkan, menggantikan, menarik kesimpulan, meringkas, mengembangkan, membuktikan, dll.
<b>Menerapkan (C3)</b>	Melaksanakan, mengimplementasikan, menggunakan, mengonsepan, menentukan, memproseskan, mendemonstrasikan, menghitung, menghubungkan, melakukan, membuktikan, menghasilkan, memperagakan, melengkapi, menyesuaikan, menemukan, dll.
<b>Menganalisis (C4)</b>	Mendiferensiasikan, mengorganisasikan, mengatribusikan, mendiagnosis, memerinci, menelaah, mendeteksi, mengaitkan, memecahkan, menguraikan, memisahkan, menyeleksi, memilih, membandingkan, mempertentangkan, menguraikan, membagi, membuat diagram, mendistribusikan, menganalisis, memilah-milah, menerima pendapat, dll.
<b>Mengevaluasi (C5)</b>	Mengecek, mengkritik, membuktikan, mempertahankan, memvalidasi, mendukung, memproyeksikan, memperbandingkan, menyimpulkan, mengkritik, menilai, mengevaluasi, memberi saran, memberi argumentasi, menafsirkan, merekomendasi, memutuskan, dll.
<b>Menciptakan (C6)</b>	Membangun, merencanakan, memproduksi, mengkombinasikan, merancang, merekonstruksi, membuat, menciptakan, mengabstraksi, mengkategorikan, mengkombinasikan, mengarang, merancang, menciptakan, mendesain, menyusun kembali, merangkaikan, menyimpulkan, membuat pola, dll.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya.<sup>23</sup> Faktor pertama yaitu siswa, pada kemampuan berpikir maupun tingkah laku intelektualnya, dorongan, minat, dan kesipan, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber- sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan (keluarga, dan lingkungan sekitar).

Pendapat tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Wasliman bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>24</sup> Kedua faktor tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- a. Faktor internal : berasal dari dalam diri individu yang mencakup sikap, intelektual, minat, perhatian, dorongan belajar, ketekunan, kebiasaan belajar, kondisi fisik juga kesehatan.
- b. Faktor eksternal : berasal dari luar individu yang mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 faktor, yakni faktor internal yang berasal dari siswa itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan.

---

<sup>23</sup> Rahman Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas XI SMKS AMSIR 1 Parepare," *Jurnal Pendidikan BUM* 4, no. 1 (2020), 1117.

<sup>24</sup> Sri Wahyuni, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Gambar," *E-Jurnalmitrapendidikan* 1, no. 2 (2017), 85.

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Menurut Supardi, keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dengan indikator sebagai berikut :<sup>25</sup>

- a. Daya serap, tingkat penguasaan materi yang disampaikan guru kepada siswa dikuasai baik secara individu maupun kelompok. Dalam hal ini, yang diukur adalah aspek kognitif atau pengetahuan siswa.
- b. Perubahan serta pencapaian tingkah laku yang sesuai dengan KD maupun indikator dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak kompeten menjadi kompeten. Dalam hal ini, yang diukur adalah aspek afektif (sikap) dan aspek psikomotorik (keterampilan).

Indikator hasil belajar pada penelitian ini yaitu:

- a. Siswa dapat menunjukkan perkalian sebagai penjumlahan berulang.
- b. Siswa dapat menghitung perkalian dua bilangan cacah.
- c. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian bilangan cacah.

### B. Materi Perkalian

#### 1. Pengertian Perkalian

Perkalian merupakan suatu cara mudah untuk menulis juga melakukan penjumlahan. Darmin menyatakan bahwa perkalian

---

<sup>25</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Dan Psikomotor (Konsep Dan Aplikasi)* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 5.

merupakan operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang.<sup>26</sup> Lambang yang digunakan dalam perkalian adalah tanda silang ( $\times$ ) dan dibaca “kali”.<sup>27</sup> Contoh,  $3 \times 5 = 5 + 5 + 5$  atau tiga angka lima dijumlahkan secara bersama. Sedangkan,  $5 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3$  atau lima angka tiga dijumlahkan secara bersama. Jadi, untuk mencari hasil  $a \times b = b + b + b + \dots$  sebanyak  $a$  kali.

Perkalian sebagai penjumlahan berulang juga merupakan bagian dari situasi yang nyata untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya pada aturan minum obat, biasanya tertulis  $3 \times 1$  tablet sehari. Hal ini menunjukkan bahwa obat tidak diminum 3 tablet sekaligus, melainkan 1 tablet diminum 3 kali.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkalian merupakan penjumlahan berulang dari suatu bilangan yang sama. Maka dari itu, untuk memahami konsep dari perkalian, maka harus menguasai konsep penjumlahan terlebih dahulu. Pada penelitian ini berfokus pada perkalian bilangan cacah.

Bilangan cacah merupakan himpunan bilangan bulat positif ditambah bilangan netral (0).<sup>28</sup> Dari pernyataan tersebut, anggota bilangan cacah yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, .... dan seterusnya.

<sup>26</sup> Halfi Rahmi, “Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu,” *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* 1, no. 2 (2012), 117.

<sup>27</sup> Nanang Priatna dan Ricki Yulardi, *Pembelajaran Matematika* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 43.

<sup>28</sup> Dyah Tri Wahyuningtyas, *Pembelajaran Bilangan Untuk PGSD* (Malang: Edide Infografika, 2016), 26.

## 2. Cara Menghitung Perkalian Bilangan Cacah

Perkalian bilangan cacah biasa dilakukan dengan jarimatika dan dengan cara bersusun. Berikut merupakan cara menghitung perkalian bilangan cacah satu angka dengan satu angka, satu angka dengan dua angka, dan dua angka dengan dua angka.<sup>29</sup>

### a. Perkalian satu angka

$$3 \times 4 = 4+4+4 = 12$$

$$5 \times 6 = 6+6+6+6+6 = 30$$

### b. Perkalian satu angka dengan dua angka dengan cara bersusun

$$13 \times 2 = \dots$$

Berikut perhitungan dengan menggunakan cara susun.

$$\begin{array}{r}
 1 \quad 3 \\
 \downarrow \quad \downarrow \\
 2 \quad \times \\
 \hline
 2 \quad 6
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{l}
 \text{I} \rightarrow 3 \times 2 = 2 + 2 + 2 = 6 \\
 \text{II} \rightarrow 1 \times 2 = 2
 \end{array}$$

### c. Perkalian dua angka dengan dua angka dengan cara bersusun

$$12 \times 36 = \dots$$

$$\begin{array}{r}
 1 \quad 2 \\
 \downarrow \quad \downarrow \\
 3 \quad 4 \quad \times \\
 \hline
 4 \quad 8 \\
 3 \quad 6 \quad + \\
 \hline
 4 \quad 0 \quad 8
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{l}
 \text{I} \rightarrow 2 \times 4 = 4 + 4 = 8 \\
 \text{II} \rightarrow 1 \times 4 = 4 \\
 \text{III} \rightarrow 2 \times 3 = 3 + 3 = 6 \\
 \text{IV} \rightarrow 1 \times 3 = 3
 \end{array}$$

<sup>29</sup> Ibid, 45.

## C. Media Permainan Ular Tangga

### 1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin “medium” yang artinya “perantara” atau “pengantar”.<sup>30</sup> Selain itu, media juga didefinisikan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan maupun informasi belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu ketercapaian hasil belajar.<sup>31</sup> Dengan menggunakan media saat mengajar, dapat membantu dan mempermudah dalam mentransfer dan menyampaikan materi pelajaran pada siswa.<sup>32</sup> Siswa juga dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah.

Dengan menggunakan bantuan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton.<sup>33</sup> Selain itu, media dapat memotivasi siswa dalam belajar.<sup>34</sup> Media sendiri bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan dan di semua kegiatan pembelajaran.

---

<sup>30</sup> Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 1.

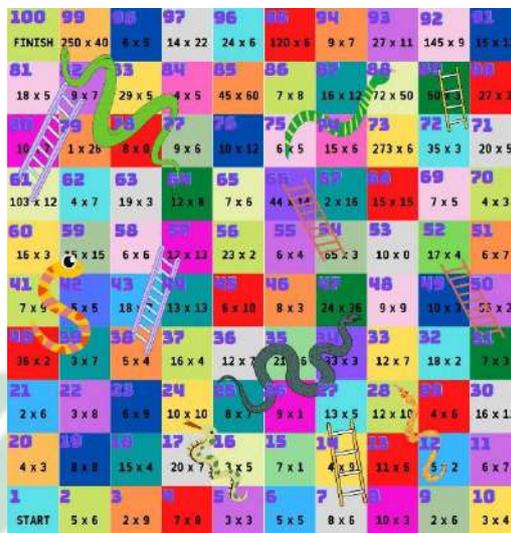
<sup>31</sup> Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran ( Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran ),” *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012), 27.

<sup>32</sup> Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), 104–105.

<sup>33</sup> Usep Setiawan et al., *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 2.

<sup>34</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Tahta Media Group, 2021), 4.

## 2. Media Permainan Ular Tangga



**Gambar 2.1**  
**Media Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga merupakan sebuah media edukatif, produktif, dan menyenangkan.<sup>35</sup> Media ini mempunyai beberapa komponen di dalamnya yaitu dua orang pemain atau lebih, papan permainan yang tersusun atas kotak-kotak kecil yang didalamnya terdapat sejumlah tangga dan juga ular yang menghubungkan antara kotak yang satu dengan kotak yang lain.

Media permainan ular tangga adalah media bermain yang dimainkan dengan menggunakan dadu.<sup>36</sup> Media permainan ular tangga termasuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan monopoli, ludo, dan sebagainya.<sup>37</sup> Hal tersebut dikarenakan cara

<sup>35</sup> Erika Rahayu, Rusmin AR, dan Deskoni, *Pengaruh.....*, 157.

<sup>36</sup> Farid A., *Ular Tangga Mobilitas Sosial (Sebuah Inovasi Media Pembelajaran)* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 7.

<sup>37</sup> Hanif Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar Di Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 1 Lamongan,” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 7, no. 2 (2019), 501.

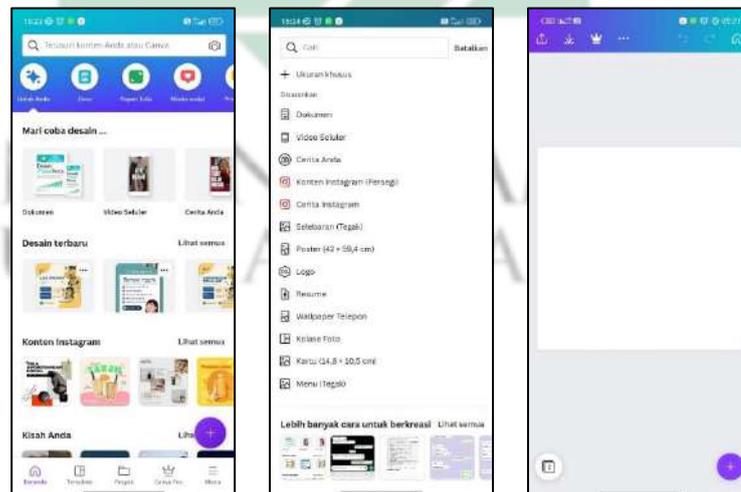
memainkannya sama yaitu pemain melemparkan dadu terlebih dahulu untuk menentukan angka yang harus dijalankan oleh bidak.

Media ini efektif digunakan saat pembelajaran guna meningkatkan daya serap serta pemahaman dari siswa terhadap materi yang telah dipelajari saat pembelajaran, khususnya pada materi yang sulit diterima tanpa adanya media pendukung.<sup>38</sup> Hal ini membuktikan bahwa media ini dapat membantu guru dalam mentransfer materi pembelajaran.

### 3. Langkah-langkah Membuat Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga dibuat oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *canva*. Berikut merupakan uraian langkah membuat media permainan ular tangga dengan aplikasi *canva*.

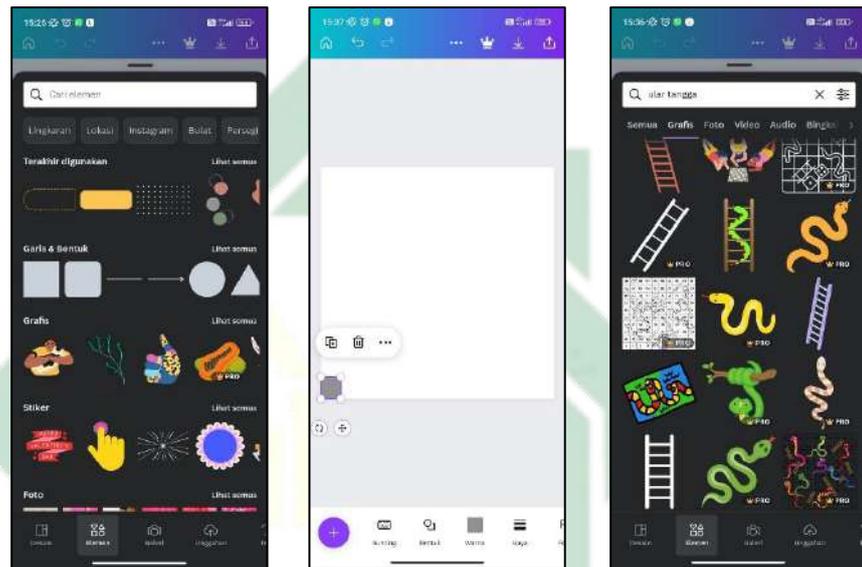
- a. Buka aplikasi *canva* kemudian pilih ukuran khusus. Buat ukuran menjadi persegi.



**Gambar 2.2**  
**Langkah 1 Membuat Media Ular Tangga**

<sup>38</sup> Feby Atika Setiawati dan Suyadi, "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Buah Hati* 8, no. 1 (2021), 51.

- b. Klik icon +, pilih elemen bentuk persegi. Kemudian salin kotak yang hingga memenuhi kanvas dan beri tulisan juga warna agar lebih menarik. Untuk menambahkan gambar ular dan tangga bisa mencari pada menu elemen.



**Gambar 2.3**  
**Langkah 2 Membuat Media Ular Tangga**

- c. Media permainan ular tangga sudah selesai dibuat dan dapat diunduh.



**Gambar 2.4**  
**Langkah 3 Membuat Media Ular Tangga**

#### 4. Langkah-langkah Penerapan Media Permainan Ular Tangga

Berikut merupakan langkah kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru yaitu :<sup>39</sup>

##### a. Kegiatan Pembuka

- 1) Siapkan alat yang digunakan untuk mengajar seperti buku dan media permainan ular tangga.
- 2) Awali kegiatan dengan salam dan menanyakan kabar siswa.
- 3) Kelompokkan siswa menjadi 5 kelompok dan periksa kerapian tempat duduk siswa.
- 4) Ajaklah siswa berdoa bersama sebelum belajar.
- 5) Isilah lembar presensi siswa
- 6) Lakukan apersepsi kemudian sampaikan tujuan yang akan dicapai saat pembelajaran.
- 7) Ajak siswa untuk *ice breaking* agar siswa lebih semangat untuk belajar.

##### b. Kegiatan Inti

- 1) Berikan penjelasan pada siswa bagaimana cara menghitung perkalian satu angka, satu angka dengan dua angka, dan dua angka dengan dua angka.

---

<sup>39</sup> Erika Rahayu, Rusmin Ar, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang," *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi X*, no. X (2019), 4.

- 2) Letakkan media permainan ular tangga beserta dadunya di lantai kemudian ajak siswa untuk baris sesuai dengan kelompoknya masing masing.
- 3) Berikan kertas untuk menghitung pada masing-masing kelompok.
- 4) Setiap kelompok mendapat satu buah pion atau tanda pengenal kelompoknya.
- 5) Untuk memulai permainan, ajak perwakilan kelompok untuk “hompimpa” guna menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu.
- 6) Setiap siswa melemparkan dadu sesuai dengan urutannya. Setelah melemparkan dadu, siswa menjalankan pion sesuai hasil lemparan dadunya kemudian mengerjakan soal pada kertas yang telah diberikan. Jika saat melemparkan dadu keluar angka 6 maka siswa yang diperbolehkan melempar dadu lagi. Jika siswa berhenti pada kotak tangga maka pion dapat langsung naik sesuai arah tangga. Jika berhenti pada kotak bergambar ular maka pion harus turun mengikuti ekor ular.
- 7) Setelah siswa baris pertama selesai mengerjakan, maka dilanjutkan pada siswa baris kedua dan seterusnya. Siswa yang sampai finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.
- 8) Perwakilan kelompok mengumpulkan kertas perhitungan kelompoknya.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Ajak siswa untuk menyimpulkan bersama mengenai materi yang telah dipelajari. Kemudian berilah penguatan pada siswa.
- 2) Berilah refleksi serta motivasi pada siswa agar semangat belajar berhitung perkalian.
- 3) Berikan evaluasi berupa post test
- 4) Ajak siswa untuk berdoa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran.
- 5) Akhiri pembelajaran dengan salam.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :<sup>40</sup>

a. Kelebihan

- 1) Media permainan ular tangga dapat melatih sikap siswa untuk budaya mengantri.
- 2) Melatih aspek kognitif siswa untuk berhitung.
- 3) Melatih kerjasama dengan anggota kelompok.
- 4) Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan.
- 5) Media ini sangat efektif digunakan untuk mereview materi pelajaran yang telah dipelajari.

---

<sup>40</sup> Eka Setiawati, Desri, and Elih Solihatulmilah, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak," *Jurnal PETIK* 5, no. 1 (2019), 89–90.

- 6) Media ular tangga sangat praktis juga ekonomis dan mudah untuk dimainkan.
  - 7) Meningkatkan semangat belajar siswa.
  - 8) Melatih siswa untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kotak.
  - 9) Media ular tangga sangat digemari oleh siswa.
- b. Kekurangan
- 1) Memerlukan persiapan yang matang agar dapat menyesuaikan antara konsep materi dengan kegiatan pembelajaran.
  - 2) Siswa mudah jenuh jika tidak bisa menyelesaikan pertanyaan pada kotak.
  - 3) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
  - 4) Tidak dapat dikembangkan pada semua materi.
  - 5) Dapat menimbulkan kegaduhan.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

#### A. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berasal dari istilah bahasa Inggris yakni *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian dilakukan di kelas dengan tujuan untuk mengetahui akibat dari tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.<sup>41</sup> Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga didefinisikan sebagai bentuk kegiatan yang diterapkan guru dengan merancang kegiatan terlebih dahulu, kemudian melaksanakan, mengamati dan merefleksikan kegiatan melalui beberapa siklus yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>42</sup> Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran matematika.

Ada lima model dalam penelitian tindakan kelas, diantaranya model Kurt Lewin, model Kemmis dan Mc Taggart, model John Elliot, model Hopkins, dan model Dabe Ebbutt.<sup>43</sup> Namun, peneliti menggunakan model dari Kurt Lewin pada penelitian ini karena model Kurt Lewin digunakan sebagai acuan atau dasar dari adanya model penelitian tindakan kelas yang lain. Selain itu, model Kurt Lewin juga merupakan model PTK yang paling banyak digunakan

---

<sup>41</sup> Mu'alimin dan Rahmat Arofah Cahyadi Hari, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*, Gading Pustaka, 2014, 5.

<sup>42</sup> Anda Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, 2016, 66.

<sup>43</sup> Hamzah, Nina, dan Satria, *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012),86.

dan paling sederhana yang terdiri atas empat langkah yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).<sup>44</sup>

Dari keempat langkah tersebut dijabarkan sebagai berikut :<sup>45</sup>

Tahap 1 : Menyusun rancangan tindakan (*planning*)

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan dengan membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat lembar observasi guru dan siswa, dan mendesain alat evaluasi.

Tahap 2 : Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada tahap kedua yang dilakukan peneliti yaitu melaksanakan kegiatan sesuai dengan rancangan tindakan yang telah dibuat berupa RPP mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran dengan sistematis.

Tahap 3: Pengamatan (*observing*)

Kegiatan ini dilakukan bersama dengan tahap pelaksanaan karena dalam tahap pelaksanaan peneliti sekaligus melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah dibuat sebelum dilaksanakan tindakan.

Tahap 4: Refleksi (*reflecting*)

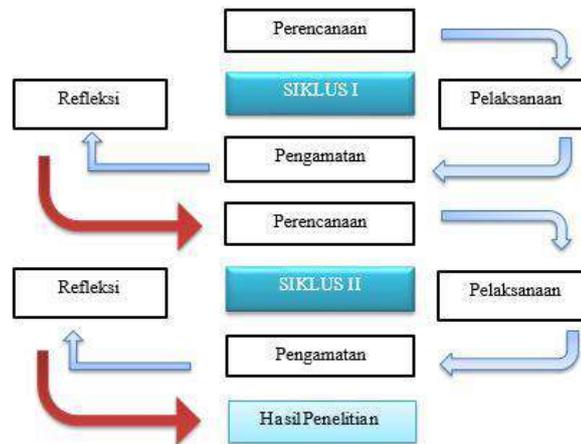
Pada tahap ini peneliti merefleksikan apa yang telah dilakukan dalam tahap pelaksanaan dan juga pengamatan. Hasil yang diperoleh pada tahap observasi,

---

<sup>44</sup> Asrori and Rusman, *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*, Pena Persada (CV. Pena Persada, 2020), 22.

<sup>45</sup> Marine Marta Martos Fuentes, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko Dengan Menggunakan Model Make a Match," *Jurnal Taman Cendekia* 01, no. 02 (2017), 116–17.

dievaluasi dan dianalisis. Dari hasil refleksi akan diperoleh kelemahan dan perbaikan untuk diimplementasikan pada siklus berikutnya.



**Gambar 3.1**  
**Siklus PTK Model Kurt Lewin**

## B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

### 1. Setting Penelitian

Setting Penelitian terdiri dari tempat pelaksanaan penelitian, waktu pelaksanaan penelitian, dan siklus penelitian yang dijabarkan sebagai berikut:

#### b. Tempat penelitian

Rencana penelitian dilakukan di MINU Wedoro Waru Sidoarjo.

Beralamatkan Jl. Kolonel Sugiono No. 59 RT 02 RW 03 Wedoro Waru Sidoarjo

#### c. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

#### d. Siklus PTK

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan mengikuti prosedur pada setiap siklusnya melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan juga refleksi. Dari kedua siklus tersebut dapat diamati dan diketahui adanya peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian dengan media ular tangga.

#### 2. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV-B tahun ajaran 2022/2023 di MINU Wedoro Waru Sidoarjo yang berjumlah 26 orang, dengan 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

### C. Variabel yang Diselidiki

Dalam penelitian tindakan kelas ini variabel-variabel yang diselidiki yaitu sebagai berikut:

1. Variabel input : Siswa kelas IV-B MINU Wedoro Sidoarjo
2. Variabel proses : Penggunaan media permainan ular tangga
3. Variabel output : Peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian

### D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan

refleksi. Adapun rencana tindakan pada setiap siklus dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. Pra Siklus

Berikut merupakan rencana tindakan pra siklus, yaitu :

- a. Melakukan perizinan pada Kepala Madrasah sebelum melaksanakan penelitian di MINU Wedoro.
- b. Melaksanakan kegiatan observasi di MINU Wedoro.
- c. Melakukan wawancara dengan guru matematika kelas IV-B di MINU Wedoro.
- d. Menentukan sumber data
- e. Menentukan kriteria keberhasilan

#### 2. Siklus I

- a. Tahap Perencanaan
  - 1) Mendiskusikan rencana tindakan dengan guru matematika.
  - 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  - 3) Membuat media permainan ular tangga dengan menggunakan aplikasi canva.
  - 4) Menyiapkan media permainan ular tangga berukuran 40 cm yang akan digunakan saat pembelajaran.
  - 5) Menyusun instrumen pengumpulan data.
  - 6) Membuat lembar post test siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru memulai kegiatan dengan salam kemudian menanyakan kabar siswa.
- b) Guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok dan memeriksa kerapihan tempat duduk siswa.
- c) Guru bersama siswa berdoa untuk mengawali pembelajaran.
- d) Guru mengisi lembar presensi siswa
- e) Guru melakukan apersepsi
- f) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai saat pembelajaran.
- g) Guru mengajak siswa untuk *ice breaking* agar siswa lebih semangat dalam belajar.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberikan penjelasan pada siswa bagaimana cara menghitung perkalian bilangan cacah.
- b) Guru meletakkan media permainan ular tangga beserta dadunya di atas meja yang diletakkan di tengah kelas. kemudian mengajak siswa untuk baris sesuai dengan kelompoknya masing masing.
- c) Guru memberikan kertas untuk menghitung pada masing-masing kelompok.

- d) Setiap kelompok mendapat satu buah pion atau tanda pengenal kelompoknya.
- e) Untuk memulai permainan, Guru mengajak perwakilan kelompok untuk “hompimpa” untuk menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu.
- f) Setiap siswa melemparkan dadu sesuai dengan urutannya. Setelah melemparkan dadu, siswa menjalankan pion sesuai hasil lemparan dadunya kemudian mengerjakan soal pada kertas yang telah diberikan.
- g) Setelah siswa baris pertama selesai mengerjakan, maka dilanjutkan pada siswa baris kedua dan seterusnya. Siswa yang sampai finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.
- h) Perwakilan kelompok mengumpulkan kertas perhitungan kelompoknya.

### 3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama mengenai materi yang telah dipelajari. Kemudian guru memberi penguatan pada siswa.
- b) Guru memberi refleksi dan motivasi pada siswa agar semangat belajar berhitung perkalian.
- c) Guru memberikan evaluasi berupa pos test.
- d) Guru mengajak siswa untuk berdoa.

e) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan mengenai proses pelaksanaan pembelajaran dengan upaya perbaikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro. Adapun pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu :

- 1) Mengamati proses pembelajaran dan mencatat permasalahan atau kekurangan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media permainan ular tangga.
- 2) Mengamati aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.
- 3) Mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis hasil kegiatan pada siklus I. Peneliti juga mengidentifikasi hambatan atau permasalahan apa saja yang terjadi saat pembelajaran pada siklus I untuk dijadikan bahan pada siklus berikutnya hingga tujuan PTK tercapai.

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

- 1) Mendiskusikan rencana tindakan dengan guru matematika.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Menyiapkan media permainan ular tangga berukuran 2 m yang akan digunakan saat pembelajaran.

4) Menyusun instrumen pengumpulan data.

5) Membuat lembar post test siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Kegiatan Pembuka

a) Guru memulai kegiatan dengan salam kemudian menanyakan kabar siswa.

b) Guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok dan memeriksa kerapihan tempat duduk siswa.

c) Guru bersama siswa berdoa untuk mengawali pembelajaran.

d) Guru mengisi lembar presensi siswa

e) Guru melakukan apersepsi

f) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai saat pembelajaran.

g) Guru mengajak siswa untuk *ice breaking* agar siswa lebih semangat dalam belajar.

2) Kegiatan Inti

a) Guru memberikan penjelasan pada siswa bagaimana cara menghitung perkalian bilangan cacah.

b) Guru meletakkan media permainan ular tangga beserta dadunya di atas lantai yang diletakkan di tengah kelas. kemudian mengajak siswa untuk baris sesuai dengan kelompoknya masing masing.

- c) Guru memberikan kertas untuk menghitung pada masing-masing kelompok.
- d) Setiap kelompok mendapat satu buah pion atau tanda pengenal kelompoknya.
- e) Untuk memulai permainan, Guru mengajak perwakilan kelompok untuk “hompimpa” untuk menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu.
- f) Setiap siswa melemparkan dadu sesuai dengan urutannya. Setelah melemparkan dadu, siswa menjalankan pion sesuai hasil lemparan dadunya kemudian mengerjakan soal pada kertas yang telah diberikan.
- g) Setelah siswa baris pertama selesai mengerjakan, maka dilanjutkan pada siswa baris kedua dan seterusnya. Siswa yang sampai finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.
- h) Perwakilan kelompok mengumpulkan kertas perhitungan kelompoknya.

### 3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama mengenai materi yang telah dipelajari. Kemudian guru memberi penguatan pada siswa.
- b) Guru memberi refleksi dan motivasi pada siswa agar semangat belajar berhitung perkalian.

- c) Guru memberikan evaluasi berupa pos test.
- d) Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- e) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan mengenai proses pelaksanaan pembelajaran dengan upaya perbaikan dari siklus I. Adapun pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu :

- 1) Mengamati proses pembelajaran dan mencatat permasalahan atau kekurangan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media permainan ular tangga.
- 2) Mengamati aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.
- 3) Mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis hasil kegiatan pada siklus II. Kemudian melakukan diskusi dengan guru kolaborator dan membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo.

## **E. Data dan Cara Pengumpulannya**

### **1. Jenis Data**

Data merupakan hasil yang diperoleh peneliti berupa fakta maupun angka. Data adalah segala fakta atau angka yang dapat digunakan sebagai

bahan guna menyusun suatu informasi.<sup>46</sup> Data dibagi menjadi dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif yang dijabarkan sebagai berikut.<sup>47</sup>

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang mengacu pada kualitas objek penelitian. Pada penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru dan siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Data kualitatif juga diperoleh dari hasil observasi mengenai aktivitas guru dan siswa.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data dalam bentuk angka yang menggunakan satuan ukuran. Pada penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa yang telah dilakukan pada setiap siklus.

2. Cara Pengumpulan Data

a. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur.<sup>48</sup> Wawancara dilakukan peneliti dengan guru dan siswa kelas IV-B MINU Wedoro sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan dengan menggunakan media permainan ular tangga. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara pra siklus dan pasca siklus yang disusun oleh peneliti untuk guru dan siswa dan divalidasi oleh dosen ahli dan guru matematika.

---

<sup>46</sup> Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), 70.

<sup>47</sup> Ibid, 74.

<sup>48</sup> Garaika Darmanah, *Metodologi Penelitian* (Lampung: CV. Hira Tech, 2019), 32.

Wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai sikap maupun pendapat dari guru dan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga, untuk menemukan hambatan atau kendala yang dialami oleh guru dan juga siswa dalam pelaksanaan pembelajaran ketika sebelum dilakukannya tindakan, dan untuk menemukan gambaran mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran sebelum dilakukannya tindakan.

b. Observasi

Observasi digunakan untuk pengumpulan data dengan jalan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>49</sup> Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran sebelum dan sesudah diberi tindakan menggunakan media permainan ular tangga.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

c. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa. Tes digunakan untuk mengevaluasi, yaitu membedakan antara kondisi awal dengan kondisi sesudahnya.<sup>50</sup> Tes yang digunakan yakni

---

<sup>49</sup> Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 124.

<sup>50</sup> Husnul Khaatimah dan Restu Wibawa, "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2017), 78.

tes tertulis dengan 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal essay yang telah divalidasi oleh dosen ahli matematika dan guru matematika. Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas IV-B MINU Wedoro dengan menggunakan media permainan ular tangga. Data hasil tes tulis siswa selama proses pembelajaran berlangsung dikumpulkan kemudian dianalisis melalui prosedur penelitian. Hasil tes siswa akan dibandingkan dari data nilai awal dengan nilai periode selanjutnya.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto pada setiap siklusnya yang ada diproses pembelajaran kelas IV-B di MINU Wedoro dengan menggunakan media permainan ular tangga yang bertujuan sebagai penunjang hasil penelitian.

3. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yakni metode penelitian yang menggambarkan realita sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika pada materi perkalian, dan juga untuk mengetahui respon terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan siswa saat proses pembelajaran.

a. Analisis Lembar Observasi

Pada analisis lembar observasi digunakan rumus sebagai berikut.<sup>51</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \quad \dots\dots\dots \text{(Rumus 3.1)}$$

P = Nilai Observasi

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Hasil yang diperoleh diklasifikasikan dalam bentuk penskoran nilai dengan menggunakan kriteria tingkat keberhasilan sebagai berikut.<sup>52</sup>

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Ketetapan Hasil Observasi**

Skor Perolehan	Predikat	Nilai Huruf
86 - 100	Sangat Baik	A
76 - 85	Baik	B
60 - 75	Cukup	C
55 - 59	Kurang	D
≤ 54	Kurang Sekali	E

<sup>51</sup> Khofifa Merdawati, “Peningkatan Hasil Belajar Materi Volume Bangun Ruang Kubus dan Balok Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di Kelas V-B MINU Ngingas Waru Sidoarjo”, Skripsi (Surabaya : Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022), 47.

<sup>52</sup> Nur Hidayatur Rohmah, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered-Heads Together (NHT)j Pada Siswa Kelas III-B MI Masyhadiyah Giri Kebomas Gresik Tahun Pelajaran 2017/2018”, Skripsi (Surabaya: Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018), 91.

## b. Analisis Ketuntasan

### 1) Penilaian Tes

Penilaian tes digunakan untuk menilai aspek pengetahuan siswa dengan mengacu pada standar kompetensi, KD, dan indikator yang ada. Penilaian tes ini digunakan untuk melihat hasil belajar matematika materi perkalian. Analisis tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.<sup>53</sup>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad \dots\dots\dots \text{(Rumus 3.2)}$$

Setelah nilai siswa diketahui, nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh rata-rata. Nilai rata-rata dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.<sup>54</sup>

$$M = \frac{\sum x}{\sum N} \quad \dots\dots\dots \text{(Rumus 3.3)}$$

Keterangan :

M : Rata-rata

$\sum x$  : Jumlah seluruh nilai hasil belajar siswa

$\sum N$  : Banyak Siswa

Menurut petunjuk pelaksanaan pembelajaran, siswa dapat dikatakan berhasil memahami perkalian ketika mampu mencapai nilai KKM sebesar 76.

<sup>53</sup> Khofifa Merdawati, *Peningkatan...*,49.

<sup>54</sup> Ibid, 49.

## 2) Penilaian Ketuntasan Belajar

Untuk menentukan ketuntasan belajar materi perkalian, dapat diukur menggunakan rumus berikut.<sup>55</sup>

$$P = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyak seluruh siswa}} \times 100\% \dots\dots\dots (\text{Rumus 3.4})$$

P = Persentase yang akan dicari

Peneliti menganggap bahwa penggunaan media permainan ular tangga dikatakan berhasil ketika siswa mampu mencapai ketuntasan belajar minimal sebesar 76% dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar yang dikelompokkan dalam lima kategori sebagai berikut.<sup>56</sup>

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Persentase Ketuntasan Hasil Belajar**

Tingkat Keberhasilan (%)	Nilai	Kualifikasi
86-100%	A	Sangat Baik
76-85%	B	Baik
60-75%	C	Cukup
55-59%	D	Kurang
≤ 54%	E	Kurang Sekali

## F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan dari penelitian dalam meningkatkan serta memperbaiki pembelajaran di kelas.<sup>57</sup> Indikator kinerja pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

<sup>55</sup> Nur Hidayatur Rohmah, *Peninkatan...*, 91.

<sup>56</sup> Ibid, 91.

<sup>57</sup> Ibid, 94.

1. Nilai observasi minimal mencapai 76.
2. Perolehan skor rata-rata hasil belajar minimal 76.
3. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa minimal 76%.

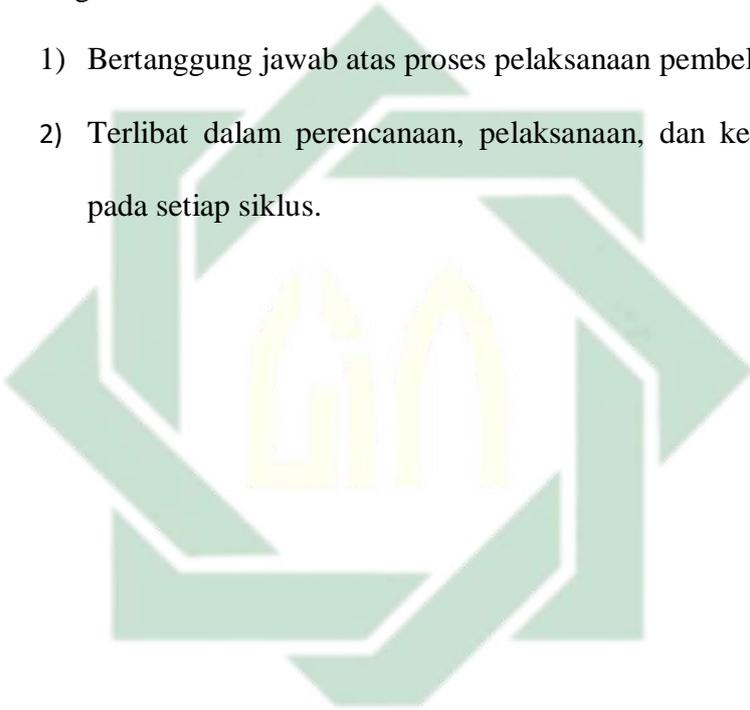
Pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dikatakan berhasil jika siswa IV-B MINU Wedoro berhasil memperoleh minimal 76% dengan mengikuti penilaian tes materi perkalian maksimal dua kali. Sebaliknya jika siswa memperoleh persentase di bawah 76% maka penerapan media permainan ular tangga belum berhasil.

#### **G. Tim Peneliti dan Tugasnya**

1. Peneliti
  - a. Nama : Fadillah Mira Susanti
  - b. NIM : D77219043
  - c. Jur/Fak : Pendidikan Dasar/Tarbiyah dan Keguruan
  - d. Program Studi : PGMI
  - e. Tugas :
    - 1) Menyusun instrumen penelitian
    - 2) Membuat lembar observasi
    - 3) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
    - 4) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga
    - 5) Menilai hasil belajar siswa
    - 6) Melakukan diskusi dengan guru kolaborator
    - 7) Menyusun laporan hasil penelitian

## 2. Identitas Guru

- a. Nama : Yuli Yanti, S. Pd
- b. Jabatan : Guru Matematika kelas IV-B MINU Wedoro Waru  
Sidoarjo
- c. Tugas :
  - 1) Bertanggung jawab atas proses pelaksanaan pembelajaran.
  - 2) Terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan kegiatan refleksi pada setiap siklus.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bab ini dipaparkan hasil penelitian mengenai “Peningkatan Hasil Belajar Pada Matematika Materi Perkalian Dengan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV-B MINU Sidoarjo”. Penelitian ini menggunakan metode PTK model Kurt Lewin. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV-B MINU Wedoro yang berjumlah 26 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian diperoleh dari data hasil wawancara observasi tes dan dokumentasi. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru matematika dan siswa kelas IV- B Minu Wedoro. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa saat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Tes dilakukan oleh peneliti kepada siswa untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga. Dokumentasi digunakan peneliti untuk mendukung data hasil penelitian. Hasil penelitian akan dijabarkan mulai dari kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut.

##### 1. Pra Siklus

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I, peneliti melaksanakan kegiatan pra siklus. Kegiatan ini diawali dengan melakukan

perizinan pada Kepala MINU Wedoro yaitu pada hari Rabu, 26 Januari 2023. Setelah melakukan perizinan, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas IV-B MINU Wedoro guna mengetahui hambatan apa saja yang ada saat pembelajaran matematika materi perkalian berlangsung.

Hasil wawancara dengan Ibu Yuli Yanti, S. Pd., dapat diketahui bahwa hambatan yang ada ketika pembelajaran matematika materi perkalian berlangsung yaitu banyak siswa yang belum menghafal perkalian 1-10. Hanya beberapa siswa yang mampu menjawab soal perkalian dengan tepat. Selain itu, siswa juga mudah jenuh ketika pembelajaran matematika berlangsung.

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa diperoleh data bahwa banyak dari siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika karena sulit dan membosankan. Pemikiran seperti itu harus dirubah karena dapat mempengaruhi keberlangsungan pembelajaran matematika. Hal tersebut dapat mengakibatkan hasil belajar matematika siswa rendah dibuktikan dengan adanya nilai pra siklus siswa pada materi perkalian.

Berikut merupakan data nilai pra siklus siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Nilai Pra Siklus Siswa Kelas IV-B MINU Wedoro**

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	A.J.K	76	85	√	
2	A.J.N	76	70		√
3	A.L.S	76	90	√	
4	A.F.A	76	50		√
5	A.A.A	76	75		√
6	A.N.A	76	60		√
7	A.M.A	76	50		√
8	A.P.R	76	70		√
9	A.R.A	76	75		√
10	A.F.A	76	45		√
11	A.R.A.F	76	40		√
12	A.A.A	76	80	√	
13	A.Z.N.F	76	90	√	
14	I.R.B	76	55		√
15	K.B.P.Z	76	85	√	
16	M.H.A.F	76	80	√	
17	M.F.W	76	65		√
18	M.N.D.R	76	50		√
19	M.H.A.M	76	70		√
20	M.D.H	76	60		√
21	M.S.H.M	76	85	√	
22	N.P.T	76	80	√	
23	N.S.J.A	76	75		√
24	P.F.A	76	35		√
25	P.D.P	76	95	√	
26	Z.K.N	76	75		√

**Tabel 4.2**  
**Rekapitulasi Nilai Pra Siklus Siswa Kelas IV-B MINU Wedoro**

No	Pencapaian	Hasil
1.	Nilai KKM	76
2.	Nilai tertinggi	95
3.	Nilai terendah	35
4.	Banyak siswa yang hadir	26
5.	Banyak siswa yang tuntas	9
6.	Banyak siswa yang tidak tuntas	17
7.	Persentase ketuntasan belajar	34,6%
8.	Persentase ketidaktuntasan	65,4%
9.	Rata-rata nilai pra siklus	68,84

Untuk menentukan nilai ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus 3.4 sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyak seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{26} \times 100\%$$

$$P = 34,6 \%$$

Untuk menghitung rata-rata nilai pra siklus siswa digunakan rumus 3.3 sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$M = \frac{1.790}{26}$$

$$M = 68,84$$

Dari tabel 4.2 diketahui bahwa rata-rata nilai pra siklus siswa seluruhnya yaitu 68,84. Banyak siswa yang nilainya mencapai KKM yaitu 9 siswa, sedangkan 17 lainnya belum mencapai KKM. Nilai ketuntasan belajar pra siklus siswa yaitu 34,6% yang masuk dalam kualifikasi kurang

sekali. Dari data pra siklus dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas IV-B MINU Wedoro belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat dijadikan pertimbangan peneliti untuk melaksanakan tindakan siklus I.

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mendiskusikan terlebih dahulu rencana tindakan yang akan dilakukan dengan Ibu Yuli Yanti, S. Pd. selaku guru matematika kelas IV-B MINU Wedoro. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen pengumpulan data dan membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media, lembar observasi guru dan siswa serta lembar post test untuk siswa.

Perangkat pembelajaran yang telah dibuat peneliti divalidasi oleh dosen ahli yaitu Ibu Nina Indriani, M. Pd. dan guru matematika kelas IV-B Ibu Yuli Yanti, S. Pd. untuk dikoreksi dan diberi penilaian kelayakan sebelum dilakukan penelitian. Selanjutnya, peneliti memperbaiki instrumen yang telah divalidasi jika terdapat hal yang kurang sesuai.

### b. Pelaksanaan

Pada tahap ini dijelaskan mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti pada hari Kamis tanggal 2 Februari 2023 pada jam pelajaran ke 7 dan 8 tepatnya pukul 10.50 – 11.50 dengan

jumlah siswa yang hadir 26 siswa. Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai guru sedangkan guru matematika menjadi observer. Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dalam tiga kegiatan yaitu sebagai berikut.

#### 1) Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu, guru mengelompokkan siswa menjadi lima kelompok kemudian memeriksa kerapihan tempat duduk siswa. Setelah rapih dan tertib, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. Guru mengisi lembar presensi siswa dan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab pada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal tersebut ditujukan agar siswa senantiasa ingat dan memahami materi yang telah dipelajari. Setelah melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai saat pembelajaran. Kemudian guru mengajak siswa untuk *ice breaking* agar siswa lebih semangat dalam belajar.



**Gambar 4.1**  
**Kegiatan Pembuka Siklus I**

## 2) Kegiatan Inti

Pada tahap ini, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan pada siswa bagaimana cara menghitung perkalian bilangan cacah. Kemudian guru menunjukkan media permainan ular tangga pada siswa dan diletakkan di atas meja. Pembelajaran dilaksanakan berkelompok. Guru memberikan kertas hitung dan satu buah pion pada masing-masing kelompok. Untuk memulainya, perwakilan kelompok melakukan “hompimpa” untuk menentukan kelompok mana yang akan melempar dadu terlebih dahulu. Setelah itu, perwakilan kelompok maju untuk belajar perkalian dengan media permainan ular tangga. Siswa menjalankan pion sesuai angka dadu yang dilempar kemudian mengerjakannya pada kertas hitung kelompok yang telah diberikan guru secara bergantian dengan anggota kelompoknya. Kertas perhitungan kelompok kemudian diberikan pada guru.



**Gambar 4.2**  
**Kegiatan Inti Siklus I**

### 3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari kemudian memberikan penguatan pada siswa. Guru memberikan refleksi dan juga motivasi pada siswa agar semangat dalam belajar menghitung perkalian. Setelah itu, guru memberikan evaluasi berupa post test dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Setelah selesai mengerjakan evaluasi, guru mengajak siswa untuk mengoreksi bersama hasil kerjanya dan meminta siswa yang salah dalam menyelesaikan soal untuk memperbaikinya agar dapat lebih memahami bagaimana cara menyelesaikan soal

perkalian tersebut. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.



**Gambar 4.3**  
**Kegiatan Penutup Siklus I**

Berikut merupakan hasil evaluasi berupa tes yang diberikan guru pada siswa kelas IV- B materi perkalian bilangan cacah pada siklus I.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Nilai Siklus I Siswa Kelas IV-B MINU Wedoro**

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	A.J.K	76	85	Tuntas
2	A.J.N	76	60	Tidak Tuntas
3	A.L.S	76	80	Tuntas
4	A.F.A	76	50	Tidak Tuntas
5	A.A.A	76	85	Tuntas
6	A.N.A	76	60	Tidak Tuntas

7	A.M.A	76	50	Tidak Tuntas
8	A.P.R	76	85	Tuntas
9	A.R.A	76	65	Tidak Tuntas
10	A.F.A	76	30	Tidak Tuntas
11	A.R.A.F	76	50	Tidak Tuntas
12	A.A.A	76	85	Tuntas
13	A.Z.N.F	76	80	Tuntas
14	I.R.B	76	80	Tuntas
15	K.B.P.Z	76	80	Tuntas
16	M.H.A.F	76	85	Tuntas
17	M.F.W	76	50	Tidak Tuntas
18	M.N.D.R	76	25	Tidak Tuntas
19	M.H.A.M	76	50	Tidak Tuntas
20	M.D.H	76	65	Tidak Tuntas
21	M.S.H.M	76	90	Tuntas
22	N.P.T	76	80	Tuntas
23	N.S.J.A	76	45	Tidak Tuntas
24	P.F.A	76	50	Tidak Tuntas
25	P.D.P	76	90	Tuntas
26	Z.K.N	76	75	Tidak Tuntas

Tabel 4.4

## Rekapitulasi Nilai Siklus I Siswa Kelas IV-B MINU Wedoro

No	Pencapaian	Hasil
1.	Nilai KKM	76
2.	Nilai tertinggi	90
3.	Nilai terendah	25
4.	Banyak siswa yang hadir	26
5.	Banyak siswa yang tuntas	12
6.	Banyak siswa yang tidak tuntas	14
7.	Persentase ketuntasan belajar	46,15%
8.	Persentase ketidaktuntasan	53,85%
9.	Rata-rata nilai pra siklus	66,53

Untuk menentukan nilai ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus 3.4 sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyak seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{26} \times 100\%$$

$$P = 46,15 \%$$

Untuk menghitung rata-rata nilai pra siklus siswa digunakan rumus 3.3 sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$M = \frac{1.730}{26}$$

$$M = 66,53$$

Dari tabel 4.4 diketahui bahwa rata-rata siklus I siswa seluruhnya yaitu 66,53. Banyak siswa yang nilainya mencapai KKM yaitu 12 siswa, sedangkan 14 lainnya belum mencapai KKM. Nilai ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 46,15% yang masuk dalam kualifikasi kurang sekali. Dari data siklus I dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas IV-B MINU Wedoro belum mencapai hasil yang maksimal dan belum memenuhi indikator kinerja pada penelitian ini sehingga perlu adanya tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, guru matematika berperan sebagai observer dengan mengacu pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disusun peneliti dan divalidasi oleh dosen ahli dan guru.

## 1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berikut merupakan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang diuraikan pada tabel berikut.<sup>58</sup>

**Tabel 4.5**  
**Hasil Obsrvasi Aktivitas Guru Siklus I**

Aspek yang Diamati	Skor			
	4	3	2	1
<b>Kegiatan Pembuka</b>				
Guru mengucapkan salam.	√			
Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa.		√		
Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.		√		
Guru mengisi lembar presensi siswa.		√		
Guru melakukan apersepsi.			√	
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		√		
Guru mengajak siswa untuk ice breaking.		√		
<b>Kegiatan Inti</b>				
Guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok.		√		
Guru menjelaskan materi perkalian bilangan cacah pada siswa.		√		
Guru menunjukkan dan menjelaskan cara bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siswa.			√	
Guru mengajak siswa untuk belajar perkalian dengan bantuan media permainan ular tangga.		√		
Guru meminta siswa untuk menuliskan hasil perhitungan ular tangga pada kertas hitung yang telah disediakan.			√	
Guru meminta lembar hasil perhitungan masing-masing kelompok.		√		
<b>Kegiatan Penutup</b>				

<sup>58</sup> Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.

Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama hasil pembelajaran.		√		
Guru memberi penguatan pada siswa.			√	
Guru memberikan evaluasi berupa tes pada siswa.		√		
Guru meminta siswa untuk mengerjakan evaluasi.		√		
Guru memberikan motivasi pada siswa.			√	
Guru mengajak siswa untuk berdoa.		√		
Guru menutup pembelajaran dengan salam.	√			
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>	<b>57</b>			

Dari tabel 4.5 hasil observasi aktivitas guru Siklus I di atas, terdapat 20 aspek penilaian dengan skor maksimal 80. Hasil penilaian observer yaitu 2 aspek dengan skor 4 dan 13 aspek dengan skor 3 dan 5 aspek dengan skor 2. Jumlah skor yang diperoleh adalah 57. Untuk menghitung nilai hasil observasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus 3.1 berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{57}{80} \times 100 \\
 &= 71,25
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai hasil observasi guru pada siklus I yaitu 71,25 yang termasuk dalam kualifikasi cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I belum mencapai hasil yang maksimal dan belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu 76. Dengan ini, perlu

adanya pelaksanaan tindakan guna perbaikan pada siklus berikutnya.

## 2) Hasi Observasi Aktivitas Siswa

Berikut merupakan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang diuraikan pada tabel berikut.<sup>59</sup>

**Tabel 4.6**  
**Hasil Obsrvasi Aktivitas Siswa Siklus I**

Aspek yang Diamati	Skor			
	4	3	2	1
<b>Kegiatan Pembuka</b>				
Siswa menjawab salam.		√		
Siswa menjawab kabar.		√		
Siswa berdoa bersama.		√		
Siswa memperhatikan guru ketika mengisi lembar presensi.			√	
Siswa mendengarkan guru saat melakukan apersepsi.			√	
Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.			√	
Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> .		√		
<b>Kegiatan Inti</b>				
Siswa berkumpul dengan kelompoknya.		√		
Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi perkalian bilangan cacah.			√	
Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga.		√		
Siswa belajar perkalian dengan bantuan media permainan ular tangga.		√		
Siswa menuliskan hasil perhitungan ular tangga pada kertas hitung yang telah disediakan.			√	
Siswa mengumpulkan lembar hasil perhitungan masing-masing kelompok.		√		

<sup>59</sup> Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.

<b>Kegiatan Penutup</b>				
Siswa menyimpulkan bersama hasil pembelajaran.		√		
Siswa memperhatikan penguatan dari guru.			√	
Siswa mengerjakan evaluasi secara individu.		√		
Siswa tidak bekerja sama dengan teman sebangku.			√	
Siswa mendengarkan motivasi guru.		√		
Siswa berdoa bersama.		√		
Siswa menjawab salam.		√		
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>	<b>53</b>			

Dari tabel 4.5 hasil observasi aktivitas siswa siklus I di atas, terdapat 20 aspek penilaian dengan skor maksimal 80. Hasil penilaian observer yaitu 13 aspek dengan skor 3, 7 aspek dengan skor 2. Jumlah skor yang diperoleh adalah 53. Untuk menghitung nilai hasil observasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus 3.1 berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{53}{80} \times 100 \\
 &= 66,25
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai hasil observasi siswa pada siklus I yaitu 66,25 yang termasuk dalam kualifikasi cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I belum mencapai hasil yang maksimal dan belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu 76. Maka dari itu,

perlu adanya pelaksanaan tindakan guna perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran sudah dilakukan dengan baik dan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) namun belum maksimal dan belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Pada siklus I masih banyak kekurangan saat pelaksanaan tindakan. Maka dari itu, peneliti berdiskusi dengan guru kolaborator mengenai kekurangan dan perbaikannya. Berikut kekurangan yang muncul saat pembelajaran, antara lain :

- 1) Ukuran media terlalu kecil.
- 2) Siswa tidak kondusif saat pembelajaran.
- 3) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru.

Adapun upaya perbaikan untuk menangani kekurangan di atas, antara lain:

- 1) Menggunakan media dengan ukuran besar, agar lebih menarik dan mudah untuk digunakan saat pembelajaran.
- 2) Mengatur strategi dengan cara meminta anggota kelompok untuk bermain secara bergantian agar tidak menimbulkan kegaduhan.
- 3) Sebelum memberikan penjelasan kepada siswa, diberikan *ice breaking* atau dengan mengajak tepuk diam agar semua dapat fokus memperhatikan. Kemudian, guru mengumumkan kepada

siswa akan ada *reward* di akhir pembelajaran untuk kelompok terbaik.

### 3. Siklus II

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran sama halnya dengan siklus I. Dimulai dari mendiskusikan terlebih dahulu rencana tindakan yang akan dilakukan dengan Ibu Yuli Yanti, S. Pd. selaku guru matematika kelas IV-B MINU Wedoro. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan instrumen pengumpulan data dan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media, lembar observasi guru dan siswa serta lembar evaluasi tes untuk siswa yang telah disusun dan divalidasi untuk dilaksanakan pembelajaran pada siklus II.

#### b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II, dijelaskan mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti pada hari Kamis tanggal 9 Februari 2023 pada jam pelajaran ke 7 dan 8 tepatnya pukul 10.50 – 11.50 dengan jumlah siswa yang hadir 26 siswa. Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai guru sedangkan guru matematika menjadi observer. Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan pembelajara (RPP) yang telah dibuat dan diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I yang dijabarkan sebagai berikut.

### 1) Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka sama dengan siklus I namun diberi tindakan perbaikan. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu, guru mengelompokkan siswa menjadi lima kelompok kemudian memeriksa kerapian tempat duduk siswa. Setelah rapih dan tertib, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. Guru mengisi lembar presensi siswa dan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab pada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal tersebut ditujukan agar siswa senantiasa ingat dan memahami materi yang telah dipelajari. Setelah melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai saat pembelajaran. Kemudian guru mengajak siswa untuk *ice breaking* agar siswa lebih semangat dalam belajar.



**Gambar 4.4**  
**Kegiatan Pembuka Siklus II**

## 2) Kegiatan Inti

Pada tahap ini sama halnya dengan siklus I namun diberikan upaya perbaikan. Guru terlebih dahulu memberikan penjelasan pada siswa bagaimana cara menghitung perkalian bilangan cacah. Kemudian guru menunjukkan media permainan ular tangga berukuran besar (2 m) pada siswa dan diletakkan di lantai. Pembelajaran dilaksanakan berkelompok. Guru memberikan kertas hitung dan satu buah pion pada masing-masing kelompok. Untuk memulainya, perwakilan kelompok melakukan “hompimpa” untuk menentukan kelompok mana yang akan melempar dadu terlebih dahulu. Setelah itu, perwakilan kelompok maju untuk belajar perkalian dengan media permainan ular tangga. Siswa menjalankan pion sesuai angka dadu yang dilempar kemudian mengerjakannya pada kertas hitung kelompok yang telah diberikan guru secara bergantian dengan anggota kelompoknya. Kertas perhitungan kelompok kemudian diberikan pada guru.





**Gambar 4.5**  
**Kegiatan Inti Siklus II**

### 3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini sama dengan siklus I namun diberi tindakan perbaikan. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari kemudian memberikan penguatan pada siswa. Setelah itu, guru memberikan evaluasi berupa post test dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Setelah selesai mengerjakan evaluasi, guru mengajak siswa melakukan *ice breaking* dan mengumumkan bahwa kelompok terbaik akan mendapat *reward* berupa *snack* agar siswa dapat memperhatikan apa yang guru sampaikan. Guru memberikan refleksi dengan tanya jawab dan memberikan motivasi pada siswa

agar semangat dalam belajar menghitung perkalian bilangan cacah. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.



**Gambar 4.6**  
**Kegiatan Penutup Siklus II**

Berikut merupakan hasil evaluasi berupa tes yang diberikan guru pada siswa kelas IV- B materi perkalian bilangan cacah pada siklus II.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Nilai Siklus II Siswa Kelas IV-B MINU Wedoro**

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	A.J.K	76	90	Tuntas
2	A.J.N	76	75	Tidak Tuntas
3	A.L.S	76	95	Tuntas
4	A.F.A	76	80	Tuntas
5	A.A.A	76	90	Tuntas
6	A.N.A	76	80	Tuntas
7	A.M.A	76	60	Tidak Tuntas
8	A.P.R	76	85	Tuntas
9	A.R.A	76	85	Tuntas
10	A.F.A	76	80	Tuntas
11	A.R.A.F	76	80	Tuntas
12	A.A.A	76	95	Tuntas
13	A.Z.N.F	76	95	Tuntas
14	I.R.B	76	80	Tuntas
15	K.B.P.Z	76	95	Tuntas
16	M.H.A.F	76	90	Tuntas
17	M.F.W	76	80	Tuntas
18	M.N.D.R	76	55	Tidak Tuntas
19	M.H.A.M	76	85	Tuntas
20	M.D.H	76	85	Tuntas
21	M.S.H.M	76	100	Tuntas
22	N.P.T	76	80	Tuntas
23	N.S.J.A	76	75	Tidak Tuntas
24	P.F.A	76	75	Tidak Tuntas
25	P.D.P	76	100	Tuntas
26	Z.K.N	76	90	Tuntas

**Tabel 4.8**  
**Rekapitulasi Nilai Siklus II Siswa Kelas IV-B MINU Wedoro**

No	Pencapaian	Hasil
1.	Nilai KKM	76
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	55
4.	Banyak siswa yang hadir	26
5.	Banyak siswa yang tuntas	21
6.	Banyak siswa yang tidak tuntas	5
7.	Persentase ketuntasan belajar	80,76%
8.	Persentase ketidaktuntasan	19,24%
9.	Rata-rata nilai pra siklus	83,84

Untuk menentukan nilai ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus 3.4 sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyak seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{26} \times 100\%$$

$$P = 80,76 \%$$

Untuk menghitung rata-rata nilai pra siklus siswa digunakan rumus 3.3 sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$M = \frac{2.180}{26}$$

$$M = 83,84$$

Dari tabel 4.8 diketahui bahwa rata-rata nilai pra siklus siswa seluruhnya yaitu 83,84. Banyak siswa yang nilainya mencapai KKM yaitu 21 siswa, sedangkan 5 lainnya belum mencapai KKM. Nilai ketuntasan belajar siswa pada siklus II

yaitu 80,76% yang masuk dalam kualifikasi baik. Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas IV-B MINU Wedoro pada siklus II mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator kinerja yang ditentukan yaitu 76 untuk skor rata-rata hasil belajar dan 76% untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, guru matematika berperan sebagai observer dengan mengacu pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disusun peneliti dan divalidasi oleh dosen ahli dan guru.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berikut merupakan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang diuraikan pada tabel berikut.<sup>60</sup>

**Tabel 4.9**  
**Hasil Obsrvasi Aktivitas Guru Siklus II**

Aspek yang Diamati	Skor			
	4	3	2	1
<b>Kegiatan Pembuka</b>				
Guru mengucapkan salam.	√			
Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa.	√			
Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.	√			
Guru mengisi lembar presensi siswa.	√			
Guru melakukan apersepsi.		√		
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		√		

<sup>60</sup> Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.

Guru mengajak siswa untuk ice breaking.	√			
<b>Kegiatan Inti</b>				
Guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok.	√			
Guru menjelaskan materi perkalian bilangan cacah pada siswa.	√			
Guru menunjukkan dan menjelaskan cara bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siswa.		√		
Guru mengajak siswa untuk belajar perkalian dengan bantuan media permainan ular tangga.	√			
Guru meminta siswa untuk menuliskan hasil perhitungan ular tangga pada kertas hitung yang telah disediakan.	√			
Guru meminta lembar hasil perhitungan masing-masing kelompok.	√			
<b>Kegiatan Penutup</b>				
Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama hasil pembelajaran.		√		
Guru memberi penguatan pada siswa.		√		
Guru memberikan evaluasi berupa tes pada siswa.	√			
Guru meminta siswa untuk mengerjakan evaluasi.	√			
Guru memberikan motivasi pada siswa.		√		
Guru mengajak siswa untuk berdoa.	√			
Guru menutup pembelajaran dengan salam.	√			
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>			<b>74</b>	

Dari tabel 4.9 hasil obsrvasi aktivitas guru Siklus II di atas, terdapat 20 aspek penilaian dengan skor maksimal 80. Hasil penilaian observer yaitu 14 aspek dengan skor 4 dan 6 aspek dengan skor 3. Jumlah skor yang diperoleh adalah 74. Untuk

menghitung nilai hasil observasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus 3.1 berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{74}{80} \times 100 \\
 &= 92,5
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai hasil observasi guru pada siklus II yaitu 92,5 yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditentukan yaitu 76. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II dinyatakan berhasil.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berikut merupakan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang diuraikan pada tabel berikut.<sup>61</sup>

**Tabel 4.10**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

Aspek yang Diamati	Skor			
	4	3	2	1
<b>Kegiatan Pembuka</b>				
Siswa menjawab salam.	√			
Siswa menjawab kabar.	√			
Siswa berdoa bersama.	√			
Siswa memperhatikan guru ketika mengisi lembar presensi.	√			
Siswa mendengarkan guru saat melakukan apersepsi.		√		
Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		√		
Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> .	√			
<b>Kegiatan Inti</b>				

<sup>61</sup> Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.

Siswa berkumpul dengan kelompoknya.	√			
Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi perkalian bilangan cacah.		√		
Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga.		√		
Siswa belajar perkalian dengan bantuan media permainan ular tangga.		√		
Siswa menuliskan hasil perhitungan ular tangga pada kertas hitung yang telah disediakan.		√		
Siswa mengumpulkan lembar hasil perhitungan masing-masing kelompok.	√			
<b>Kegiatan Penutup</b>				
Siswa menyimpulkan bersama hasil pembelajaran.		√		
Siswa memperhatikan penguatan dari guru.		√		
Siswa mengerjakan evaluasi secara individu.		√		
Siswa tidak bekerja sama dengan teman sebangku.		√		
Siswa mendengarkan motivasi guru.	√			
Siswa berdoa bersama.	√			
Siswa menjawab salam.	√			
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>			<b>70</b>	

Dari tabel 4.10 hasil observasi aktivitas siswa siklus II di atas, terdapat 20 aspek penilaian dengan skor maksimal 80. Hasil penilaian observer yaitu 10 aspek dengan skor 4, 10 aspek dengan skor 3. Jumlah skor yang diperoleh adalah 70. Untuk menghitung nilai hasil observasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus 3.1 berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{70}{80} \times 100 \\
 &= 87,5
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai hasil observasi siswa pada siklus II yaitu 87,5 yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditentukan yaitu 76. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II dinyatakan berhasil.

d. Refleksi

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II sudah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dan divalidasi. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah dilakukan tindakan upaya perbaikan dari siklus sebelumnya.

Dari data keberhasilan, rata-rata pada siklus I sebesar 66,53 meningkat menjadi 83,84 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 46,15% meningkat menjadi 80,76% pada siklus II. Nilai hasil observasi guru pada siklus I sebesar 71,25 meningkat menjadi 92,5 pada siklus II. Nilai hasil observasi siswa pada siklus I sebesar 66,25 meningkat menjadi 87,5 pada siklus II. Hasil pada siklus II sudah memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu 76 untuk nilai hasil observasi dan rata-rata siswa, 76% untuk persentase ketuntasan belajar siswa.

Pada siklus II, peneliti dan guru melakukan perbandingan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II baik dari hasil observasi guru dan siswa, rata-rata hasil tes siswa dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil peningkatan seluruh komponen dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.11**  
**Rekapitulasi Hasil Penelitian**

No	Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Hasil Observasi Guru	71,25	92,5	21,25
2.	Hasil Observasi Siswa	66,25	87,5	21,25
3.	Nilai Rata-rata	66,53	83,84	17,31
4.	Persentase Ketuntasan	46,15%	80,76%	34,61%

Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi dengan guru matematika kelas IV-B MINU Wedoro. Dari hasil diskusi, peneliti dan guru sepakat untuk tidak melanjutkan penelitian siklus berikutnya karena hasil dari siklus II sudah memenuhi indikator kinerja yang ditentukan.

## **B. Pembahasan**

Pada tahap ini merupakan hasil analisis data hasil penelitian yang telah diperoleh dari kegiatan siklus I dan II. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siswa kelas IV-B MNU Wedoro. Hasil analisis data penelitian dijabarkan sebagai berikut.

**1. Penerapan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo.**

Penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dijabarkan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti mendiskusikan rencana tindakan yang akan dilakukan dengan Ibu Yuli Yanti, S. Pd selaku guru matematika kelas IV-B MINU Wedoro. Setelah berdiskusi, peneliti membuat instrumen pengumpulan data dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada siklus I yang kemudian divalidasi oleh dosen ahli dan guru matematika.

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti mendiskusikan rencana tindakan perbaikan dari siklus I. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II dan membuat media ular tangga berukuran besar.

b. Pelaksanaan

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 Februari 2023 pada jam pelajaran ke 7 dan 8 pukul 10.50 – 11.50. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat yang terdiri dari

tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka, guru memulai dengan mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar siswa, berdoa, mengisi lembar presensi, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengajak siswa untuk *ice breaking* agar lebih semangat dalam belajar. Pada kegiatan inti, guru terlebih dahulu mengelompokkan siswa menjadi lima kelompok, kemudian memberi penjelasan kepada siswa materi perkalian bilangan cacah, guru menunjukkan media ular tangga dan meletakkan di atas meja. Guru memberikan penjelasan cara belajar perkalian dengan menggunakan media ular tangga tersebut. Kemudian, mengajak siswa menggunakan media ular tangga untuk belajar secara bergantian. Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama hasil pembelajaran. Kemudian memberikan penguatan kepada siswa. Guru memberikan evaluasi berupa tes pada siswa dan meminta siswa untuk mengerjakannya. Setelah itu, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar perkalian. Guru mengajak siswa berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Februari 2023 pada jam pelajaran ke 7 dan 8 pukul 10.50 – 11.50. Pembelajaran dilaksanakan sama halnya dengan siklus I dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat namun diberi tindakan perbaikan dari siklus I. Pelaksanaan

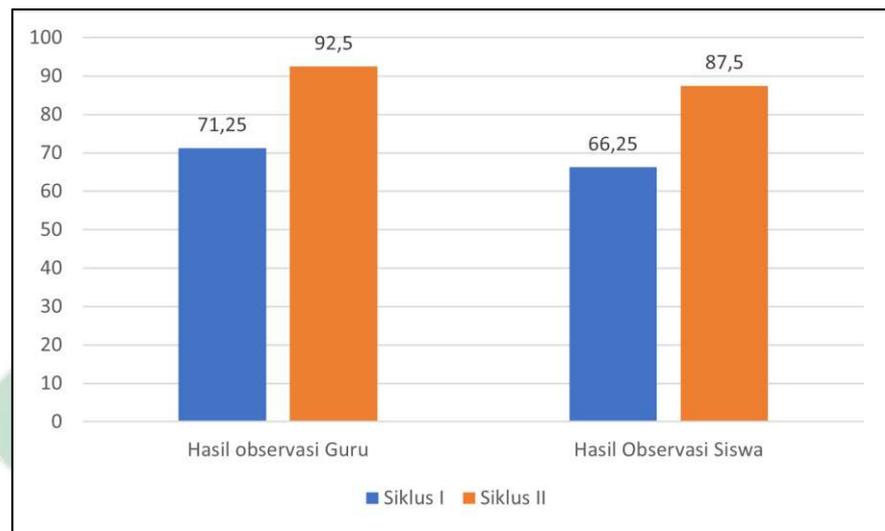
pembelajaran pada siklus II, guru menggunakan media ular tangga dengan ukuran besar yang diletakkan di lantai agar semua siswa dapat menjangkau dan menggunakan media dengan baik dari sebelumnya. Guru meminta siswa menggunakan media tersebut secara bergantian dengan anggota kelompok masing-masing agar pembelajaran lebih kondusif. Di akhir pembelajaran, guru memberikan *reward* berupa *snack* kepada kelompok terbaik.

c. Observasi

Pada tahap ini, guru berperan sebagai observer guna menilai pembelajaran yang telah dilakukan peneliti dengan mengacu pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Dari kedua siklus yang telah dilakukan memperoleh hasil yang berbeda. Nilai hasil observasi guru pada siklus I sebesar 71,25 dan nilai hasil observasi siswa pada siklus I sebesar 66,25. Keduanya masuk dalam kualifikasi cukup dan belum memenuhi indikator yang telah ditentukan. Pembelajaran pada siklus I sudah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat peneliti dan divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Namun, pada pembelajaran siklus I masih terdapat beberapa aspek yang kurang maksimal sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II dilakukan perbaikan dari siklus I dan memperoleh peningkatan dengan nilai hasil observasi guru sebesar 92,5 dan nilai

hasil observasi siswa sebesar 87,5. Hasil keduanya masuk dalam kualifikasi sangat baik dan telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Data peningkatan nilai hasil observasi guru dan siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada diagram berikut.



**Diagram 4.1**  
**Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I dan II**

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti dan guru mendiskusikan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yang masih terdapat kekurangan diantaranya, ukuran media yang digunakan terlalu kecil, siswa tidak kondusif, dan siswa kurang memperhatikan guru. Maka dari itu, upaya perbaikan yang dilakukan yaitu dengan membuat media ular tangga dengan ukuran yang besar, mengatur strategi dengan cara meminta siswa menggunakan media secara bergantian dengan anggota kelompok masing-masing, dan memberikan *reward* kepada kelompok terbaik dengan perolehan poin tertinggi agar lebih

semangat belajar dan memperhatikan penjelasan guru mengenai materi perkalian bilangan cacah.

Pada tahap refleksi siklus II, peneliti dan guru melakukan perbandingan hasil dari kegiatan siklus I dan II yang telah dilakukan. Hasil yang diperoleh yaitu seluruh komponen mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan perbaikan.

Dari kedua siklus yang telah dilakukan, memiliki perbedaan yakni pada media yang digunakan. Media yang digunakan pada siklus I yakni media ular tangga berukuran kecil. Sedangkan pada siklus II menggunakan media ular tangga berukuran besar (2m). Selain itu, tindakan yang dilakukan pada setiap siklus berbeda. Pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Sedangkan pada siklus II dilaksanakan sama halnya pada siklus I namun diberi tindakan perbaikan dari siklus I. Tindakan perbaikan yang dilakukan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat diterapkan pada pembelajaran matematika materi perkalian untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

**2. Peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo dengan menggunakan media permainan ular tangga.**

Berdasarkan hasil penelitian, nilai pra siklus siswa kelas IV-B MINU Wedoro pada pelajaran matematika materi perkalian belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 76. Dari 26 siswa, hasil nilai pra siklus hanya 9 siswa yang tuntas sedangkan 17 lainnya tidak tuntas karena belum mencapai KKM. Namun, terdapat peningkatan pada kegiatan siklus I dan II. Berikut merupakan rekapitulasi nilai pra siklus, siklus I dan siklus II siswa.

**Tabel 4.12**  
**Rekapitulasi Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	A.J.K	85	85	90
2	A.J.N	70	60	75
3	A.L.S	90	80	95
4	A.F.A	50	50	80
5	A.A.A	75	85	90
6	A.N.A	60	60	80
7	A.M.A	50	50	60
8	A.P.R	70	85	85
9	A.R.A	75	65	85
10	A.F.A	45	30	80
11	A.R.A.F	40	50	80
12	A.A.A	80	85	95
13	A.Z.N.F	90	80	95
14	I.R.B	55	80	80
15	K.B.P.Z	85	80	95
16	M.H.A.F	80	85	90
17	M.F.W	65	50	80
18	M.N.D.R	50	25	55
19	M.H.A.M	70	50	85
20	M.D.H	60	65	85

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
21	M.S.H.M	85	90	100
22	N.P.T	80	80	80
23	N.S.J.A	75	45	75
24	P.F.A	35	50	75
25	P.D.P	95	90	100
26	Z.K.N	75	75	90

Setelah melaksanakan kegiatan siklus I dan II diperoleh peningkatan. Peningkatan dapat dilihat dari perbandingan hasil kedua siklus tersebut. Perbandingan hasil siklus I dan siklus II siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

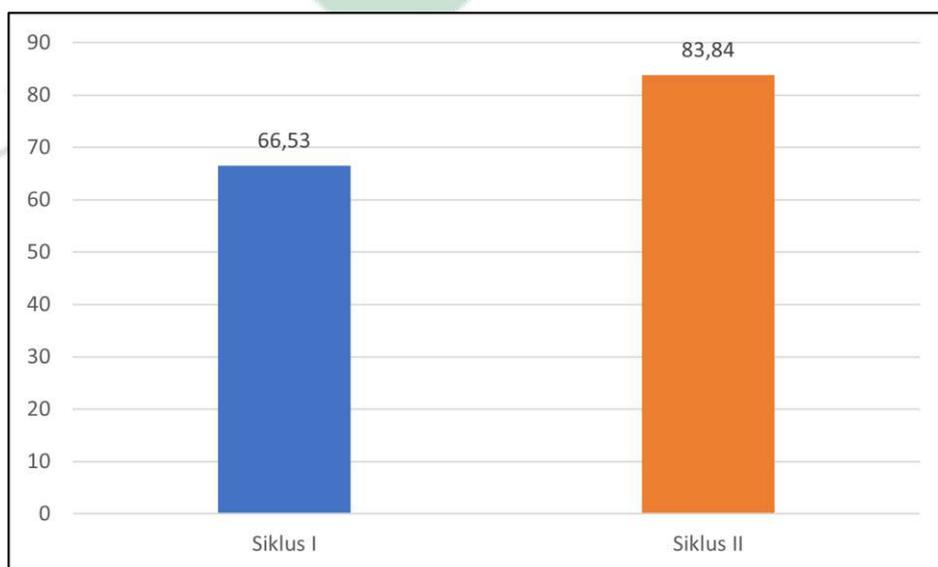
**Tabel 4.13**  
**Hasil Perbandingan Nilai Siklus I Dan Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
1	A.J.K	85	90	Meningkat
2	A.J.N	60	75	Meningkat
3	A.L.S	80	95	Meningkat
4	A.F.A	50	80	Meningkat
5	A.A.A	85	90	Meningkat
6	A.N.A	60	80	Meningkat
7	A.M.A	50	60	Meningkat
8	A.P.R	85	85	Tetap
9	A.R.A	65	85	Meningkat
10	A.F.A	30	80	Meningkat
11	A.R.A.F	50	80	Meningkat
12	A.A.A	85	95	Meningkat
13	A.Z.N.F	80	95	Meningkat
14	I.R.B	80	80	Tetap
15	K.B.P.Z	80	95	Meningkat
16	M.H.A.F	85	90	Meningkat
17	M.F.W	50	80	Meningkat
18	M.N.D.R	25	55	Meningkat
19	M.H.A.M	50	85	Meningkat
20	M.D.H	65	85	Meningkat
21	M.S.H.M	90	100	Meningkat
22	N.P.T	80	80	Tetap

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
23	N.S.J.A	45	75	Meningkat
24	P.F.A	50	75	Meningkat
25	P.D.P	90	100	Meningkat
26	Z.K.N	75	90	Meningkat

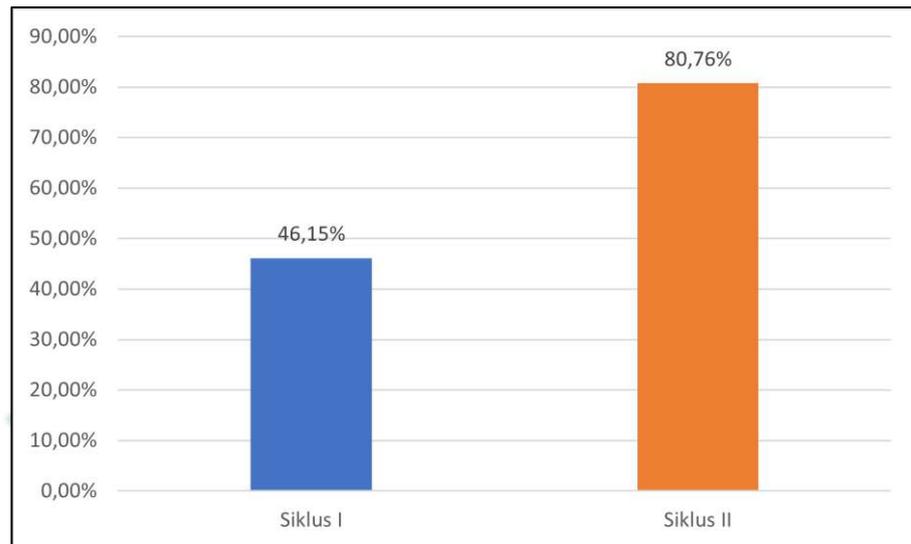
Dari tabel 4.13 dapat diketahui hasil perbandingan dari siklus I dan siklus II. Dari hasil tersebut, 23 siswa mengalami peningkatan dan 3 siswa memperoleh hasil yang sama dengan siklus sebelumnya (tetap). Namun, ada 5 siswa yang memperoleh peningkatan dari siklus I dan II tetapi nilainya belum mencapai KKM dan indikator yang ditentukan. Dilihat dari lembar hasil jawaban kelima siswa tersebut, hal ini terjadi karena kurangnya ketelitian siswa dalam menghitung.

Pada tahap siklus I memperoleh rata-rata sebesar 66,53 dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata sebesar 83,84. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



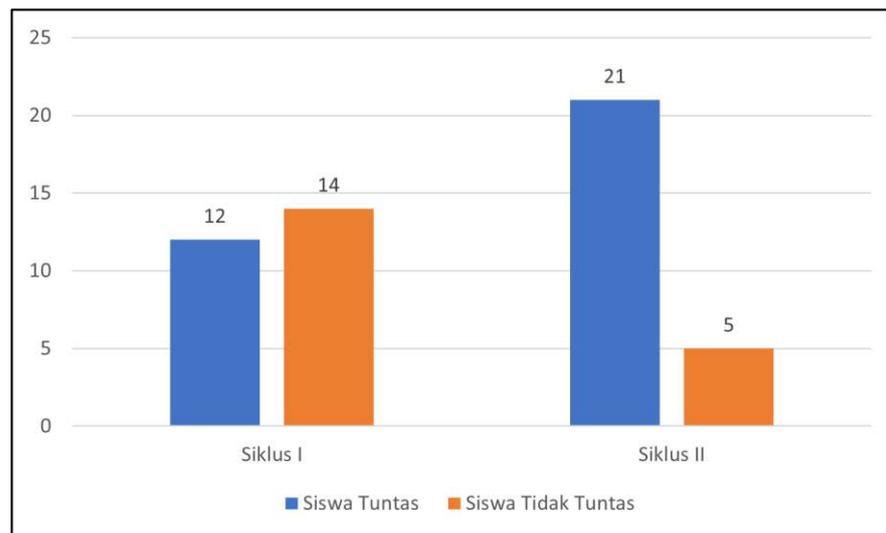
**Diagram 4.2**  
**Peningkatan Hasil Nilai Rata-rata**

Pada tahap siklus I memperoleh persentase ketuntasan sebesar 46,15%. Sedangkan pada tahap siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh hasil persentase ketuntasan sebesar 80,76%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



**Diagram 4.3**  
**Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil kegiatan siklus I dan II diperoleh data peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Hasil pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian. Pada siklus I, banyak siswa yang tuntas yaitu 12 siswa dan 14 lainnya tidak tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan banyak siswa yang tuntas yaitu 21 siswa dan 5 lainnya tidak tuntas.



**Diagram 4.4**  
**Peningkatan Persentase Ketuntasan Siswa**

Kegiatan pada siklus II mengalami peningkatan dibuktikan dengan adanya hasil ketuntasan siswa. Hal tersebut juga didukung oleh hasil wawancara peneliti pada guru dan siswa pasca siklus. Ibu Yuli Yanti, S. Pd., mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga merupakan ide kreatif dalam mengajar. Pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh. Selain itu, siswa berinisial PDP mengatakan bahwa ia senang belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga. Ia merasa terbantu dalam belajar perkalian. Ia juga tidak merasa jenuh saat belajar berhitung perkalian.

Berdasarkan uraian hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV-B MINU Wedoro dengan menggunakan media permainan ular tangga yang telah dilakukan oleh peneliti melalui dua siklus pada mata pelajaran matematika materi perkalian, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran matematika dengan media permainan ular tangga di kelas IV-B MINU Wedoro dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat instrumen dan perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap observasi siklus I, diperoleh nilai hasil observasi guru sebesar 71,25 dan nilai hasil observasi siswa sebesar 66,25 yang masuk dalam kualifikasi cukup dan belum memenuhi indikator yang telah ditentukan. Pada siklus II dilakukan perbaikan dari siklus I dan memperoleh peningkatan dengan nilai hasil observasi guru sebesar 92,5 dan nilai hasil observasi siswa sebesar 87,5 yang masuk dalam kualifikasi sangat baik dan telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru melakukan analisis dan membuat kesimpulan hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Dari kedua siklus yang telah dilakukan, memiliki perbedaan yakni pada media yang digunakan. Media yang digunakan pada

siklus I yakni media ular tangga berukuran kecil. Sedangkan pada siklus II menggunakan media ular tangga berukuran besar (2m). Selain itu, tindakan yang dilakukan pada setiap siklus berbeda.

2. Terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV-B MINU Wedoro pada materi perkalian. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan siswa. Pada tahap pra siklus diperoleh persentase ketuntasan sebesar 34,6%. Pada tahap siklus I memperoleh persentase ketuntasan sebesar 46,15% dan mengalami peningkatan dengan ketuntasan sebesar 80,76% pada siklus II.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

### **1. Guru**

- a. Mengondisikan siswa sebelum belajar menggunakan media permainan ular tangga agar tidak menimbulkan kegaduhan.
- b. Memotivasi siswa yang belum bisa belajar berhitung perkalian.
- c. Mengevaluasi kekurangan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.

### **2. Siswa**

Diharapkan untuk aktif bertanya kepada guru jika masih belum dapat memahami bagaimana cara menghitung perkalian.

## DAFTAR PUSTAKA

- A., Farid. *Ular Tangga Mobilitas Sosial (Sebuah Inovasi Media Pembelajaran)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, 7.
- Abdullah, Rahman. “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas XI SMKS AMSIR 1 Parepare.” *Jurnal Pendidikan BUM* 4, no. 1 (2020), 1117.
- Adi Julianto Kusnadi, Iyon Maryono, dan Yuyu Nurhayati Rahayu, “Kemampuan Literasi Matematika Siswa”, *Gunung Djati Conference Series* 12, (2022), 2.
- Asriyanti, Frita Devi, and Lilis Arinatul Janah. “Analisis Gaya Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa.” *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan* 3, no. 2 (2018), 184.
- Asrori, and Rusman. *Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru*. Pena Persada. CV. Pena Persada, 2020, 22.
- Darmanah, Garaika. *Metodologi Penelitian*. Lampung: CV. Hira Tech, 2019, 32.
- Erika Rahayu, Rusmin Ar, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang,” *Jurnal PROFIT : Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi X*, no. X (2019), 4.
- Frita Devi Asriyanti dan Lilis Arinatul Janah, “Analisis Gaya Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa,” *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan* 3, no. 2 (2018),184.
- Fuentes, Marine Marta Martos. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko Dengan Menggunakan Model Make a Match.” *Jurnal Taman Cendekia* 01, no. 02 (2017), 116–17.
- Hadi, Melkianus P., and Rudolof Jibrael Isu. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Bilangan 2 Angka Melalui Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Media Ular Tangga Di SD I Fatukoat Kelas III.” *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2020): 29.
- Hamzah, Nina, and Satria. *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012, 86.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Dhika Juliana Sukmana, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi fatmi Utami, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group, 2020, 124.
- Haris, Ismawati, and Nurjannah. “Penggunaan Permaian Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 1,

no. 2 (2022), 36.

Haryati, Diki Setiadi, and Ismawati. "Hubungan Pelaksanaan Praktikum Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Di SMA Swasta Persiapan Stabat." *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris* 3, no. 1 (2021), 65.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021, 4.

Juanda, Anda. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, 2016, 66.

Junaedi, Euis Isnaeni, Eki Aprianti Utomo, and Siti Ruqoyyah. "Improving Student Learning Results In Mathematical Lessons of Operating Material Calculated Through Learning Strategies Learning Start With a Question." *Journal of Elementary Education* 01, no. 05 (2018), 257.

Kartikasari, Cucu Pusvita, Umaimatul Hunafa, and Deden Herdiana Altaftazani. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SD Kelas V." *COLLASE : Jurnal of Elementary Education* 4, no. 2 (2018), 109.

Khaatimah, Husnul, and Restu Wibawa. "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2017), 78–79.

Khaidaroh Shofiya dan Sukiman, "Pengembangan Tujuan Pembelajaran PAI Aspek Kognitif Dalam Teori Anderson, L. W. Dan Krathwohl, D. R.", *Jurnal Al Ghazali* 1, no. 2 (2018), 12.

Khofifa Merdawati, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Volume Bangun Ruang Kubus dan Balok Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di Kelas V-B MINU Ngingas Waru Sidoarjo", Skripsi (Surabaya : Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022), 47.

Kosilah, and Septian. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JIP Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (2020), 1142.

Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran ( Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran )." *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012), 27.

Melvin, Tria, and Surdin. "Hubungan Antara Disiplin Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari." *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi* 1, no. 1 (2017), 3.

Mu'alimin, and Rahmat Arofah Cahyadi Hari. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek*. Ganding. Vol. 44, 2014, 5.

Muhazir, Ahmad, Kana Hidayati, and Heri Retnawati. "Literasi Matematis Dan

- Self-Efficacy Siswa Ditinjau Dari Perbedaan Kebijakan Sistem Zonasi.” *PHYTAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 2 (2020), 229.
- Ni Kadek Nita Dewi, I Nyoman Suparwa, dan Anak Agung Putu Putra, “Penerapan Taksonomi Bloom Pada Pembelajaran Bahasa di Kelas 2 SD Bali Kiddy”, *Jurnal Linguistika* 27, no. 2 (2020), 187.
- Nur Hidayatur Rohmah, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered-Heads Together (NHT)j Pada Siswa Kelas III-B MI Masyhudiyah Giri Kebomas Gresik Tahun Pelajaran 2017/2018”, Skripsi (Surabaya: Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018), 91.
- Priatna, Nanang, and Ricki Yuliardi. *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019, 43.
- Priyono, Edi, “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas III SDN 3 Kalipait Banyuwangi Tahun Pelajaran 2010/2011”, Skripsi (Jember: Perpustakaan Universitas Jember, 2010).
- Raharjo, Marsudi, Astuti Waluyati, and Titik Sutanti. *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Di SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika, 2009.
- Rahayu, Erika, Rusmin AR, and Deskoni. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi.” *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 6, no. 2 (2019), 157.
- Rahayu, Erika, Rusmin Ar, and Universitas Sriwijaya. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang.” *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi X*, no. X (2019), 4.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press, 2011, 70.
- Rahmi, Halfi. “Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu.” *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* 1, no. 2 (2012), 117.
- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012, 1.
- Safitri, Hanif. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar Di Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 1 Lamongan.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 7, no. 2 (2019), 501.
- Setiawan, Usep, H. Amit Saepul Malik, Irma Megawati, Dyah Wulandari, Asri

- Nurazizah, Dadang Nurjaman, Tina Nurhasanah, et al. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022, 2.
- Setiawati, Eka, Desri, and Elih Solihatulmilah. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak." *Jurnal PETIK* 5, no. 1 (2019), 89–90.
- Setiawati, Feby Atika, and Suyadi. "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Buah Hati* 8, no. 1 (2021), 51.
- Sulastri, Imran, and Arif Firmansyah. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no. 1 (2006), 92.
- Sulistiani, Ika ratih. "Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik-Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang." *Jurnal Ilmiah Vicratina* 10, no. 2 (2016), 2.
- Supardi. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016, 2.
- . *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Dan Psikomotor (Konsep Dan Aplikasi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016, 5.
- Suryani. "Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Pajambon." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 6, no. 1 (2019), 49.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), 105.
- Wahyuni, Sri. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Gambar." *E-Jurnalmitrapendidikan* 1, no. 2 (2017), 85.
- Yohanes Enggar Harususilo, Skor PISA Terbaru Indonesia, Ini 5 PR Besar Pendidikan pada Era Nadiem Makarim, Kompas (Jakarta), 4 Desember 2019, 1.