



Wiwin Destalina<sup>1</sup>  
 M. Juliansyah Putra<sup>2</sup>  
 Nora Surmilasi<sup>3</sup>

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMES SNAKE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI KELAS II SDN 1 PENUKAL UTARA

### Abstrak

Pada saat memahami materi pembelajaran sangat dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif salah satunya yaitu media pembelajaran games snake. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui pengaruh media games snake terhadap hasil belajar matematika Siswa di kelas II SD. 2) untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran games snake. Jenis penelitian ini yaitu Pre-Experimental Design. Desain penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah Siswa kelas II di SDN 1 Penukal Utara, sampel penelitian ini adalah kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol di SDN 1 Penukal Utara. Instrumen dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian, lembar soal tes dan format dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar sebelum perlakuan (pre-test) diperoleh nilai rata-rata sebesar 44,67 maksimum 61 dan nilai minimum 38 dengan kategori kurang, adapun hasil belajar setelah perlakuan (post-test) diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,2 maksimum 73 dan nilai minimum 55 dengan kategori baik, 2) Hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 22 dengan statistik uji Anova menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Games Snake, Hasil Belajar

### Abstract

When understanding learning material, effective and innovative learning media is really needed, one of which is the snake games learning media. The aim of this research is to: 1) determine the influence of the snake game media on the mathematics learning outcomes of students in class II elementary school. 2) to determine students' responses in using the snake games learning media. This type of research is Pre-Experimental Design. The design of this research is One-Group Pretest-Posttest Design. The population of this research is class II students at SDN 1 North Penukal, the sample for this research is class II A as the experimental class and class II B as the control class at SDN 1 North Penukal. The instruments in this research are an assessment rubik, test question sheet and documentation format. The data was then analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of the research show that: 1) The learning results before treatment (pre-test) obtained an average value of 44.67, a maximum of 61 and a minimum value of 38 in the poor category, while the learning results after treatment (post-test) obtained an average value of 63.2, a maximum of 73 and a minimum value of 55 in the good category, 2) The results of hypothesis testing using SPSS version 22 with the Anova test statistic show a significance value of 0.000 or less than 0.05.

**Keywords:** Snake Games Learning Media, Learning Results

### PENDAHULUAN

Matematika berperan penting di dunia pendidikan yang membuat pembelajaran matematika di ajarkan agar dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, logis, dan sistematis. Hal ini sejalan bahwa pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar haruslah diajarkan dengan metode

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang  
 Email: wiwindestalina8@gmail.com, juliansyah@univpgri-palembang.ac.id, norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id

dan media yang menyenangkan seperti metode bermain dan media permainan tradisional (Wijayanti & Yanto, 2023). Tujuan belajar matematika adalah untuk menunjukkan perkembangan dan kecerdasan otak. Matematika dapat melatih keterampilan otak seperti menganalisis dan menyelesaikan masalah (Nurfadhilah, 2021) dari tujuan tersebut pembelajaran matematika bermanfaat dalam kehidupan sehari – hari.

Pembelajaran matematika dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan di sekolah dasar sangat menarik untuk dikembangkan karena pada periode ini anak-anak sedang mengalami perkembangan yang signifikan dalam berpikir dan belajar (Kurniati, et al 2024). Menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak- anak usia sekolah dasar disebut masa operasional konkret (Juwantara, 2019). Dalam hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan media tertentu dan situasi nyata dalam melaksanakan pembelajaran.

Pada saat menggunakan metode yang kurang tepat sehingga saat penyampaian materi yang kurang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran hal ini dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas berlangsung. Dengan menggunakan pendekatan yang dianggap lebih tepat seperti pemberian kegiatan bermain sambil belajar, di mana dengan aktivitas bermain sambil belajar adalah salah satu metode penyampaian materi kepada peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar (Halifah, 2020). Belajar dengan media alat permainan juga dapat memotivasi belajar peserta didik Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran dengan alat permaian dalam proses belajar dapat menumbuhkan minat, motivasi belajar, dan menarik perhatian siswa dalam membangun semangat belajar (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020)

Pada penelitian ini media games snake digunakan sebagai bahan atau alat untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal hitung perkalian pada pembelajaran matematika khususnya di kelas II SD. Selain menyenangkan, metode permainan ini mengajak peserta didik untuk dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis (Suciati, 2021). Pada penelitian yang mendukung adanya penelitian ini yaqitu penelitian yang telah di lakukan oleh Anjelina (2021) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” sebelum mnggunakan media permainan ular tangga pada hasil belajar menunjukkan 55% siswa memiliki nilai di bawah KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran ular tangga 100% memiliki nilai di atas KKM, hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media games snake pada pembelajaran matematika dapat miningkatkan motivasi, hasil belajar dan kereatifitas peserta didik.

**METODE**

Pada penelitian yang akan dilaksanakan ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yang berlandasan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel (sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan True eksperiment desaign dimana bentuk desaign yang digunakan yaitu posttest only control group desaign. Penelitian dilaksanank pada semester genap pada tahun 2023/2024 di SDN 1 Penukal Utara.

**Subjek Penelitian**

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di SDN 1 Penukal Utara yang berjumlah 40 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah sampling total karena pengambilan anggota sampel dari populasi kurang dari 100.

Tabel 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki – laki	Siswa	
			perempuan	Jumlah
1	II A	12	8	20
2	II B	14	6	20
Jumlah				40

(Sumber Data : Wali Kelas II SDN 1 Penukal Utara)

Dalam penelitian ini, teknik dalam pengambilan data sampel menggunakan teknik random sampling yaitu secara acak . sampel penelitian ini dapat dilihat dari table dibawah ini :

Tabel 2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Laki – laki	Perempuan	Siswa	
					Keterangan
1	II A	12	8	Eksperimen	
2	II B	14	6	Kontrol	
Jumlah					

(Sumber Data : Wali Kelas II SDN 1 Penukal Utara)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Peneliti bermaksud menggunakan teknik pengumpulan data (posttest) setelah menerapkan media pembelajaran games snake. Tes dalam penelitian ini berupa bentuk soal esay berjumlah 2 soal.

Tabel 3. Kisi – kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Assesment	Nomor Soal	Jumlah Soal
Menyatakan banyaknya semua benda dengan menggunakan banyaknya piring dan banyaknya benda tiap 3piring. jika banyaknya benda di setiap piring sama. Memahami banyaknya seluruh benda dengan menggunakan cara "Banyaknya wadah" dan "banyaknya benda tiap wadah. Mengetahui bagaimana menuliskan dan membaca bentuk perkalian Memahami pengertian istilah	Peserta didik dapat menjawab serta memahami soal perkalian	1, dan 2.	2.
	Peserta didik dapat mengetahui penjumlahan berulang pada materi perkalian		5

(Sumber : SDN 1 Penukal Utara)

**Prosedur Penelitian**

Instrument penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah rubrik penilaian dan diuji cobakan terlebih dahulu pada siswa kemudian dilanjutkan uji valliditas dan reabilitas menggunakan SPSS 22. Selanjutnya rubrik disebarkan ke subjek penelitian yang sudah ditentukan dan dilakukan olah data menggunakan SPSS untuk mengetahui pengaruh langsung atau tidak langsung.

Hasil uji coba instrument pada penelitian ini menggunakan uji validasi dan reabilitas. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang benar – benar terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono,2019). Adapun instrument yang divalidasi yaitu instrument tes. Uji validitas pada penelitian ini dengan menggunakan rumus peason product moment dengan bantuan aplikasi SPSS. Sebagai berikut :

Keterangan:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X^2)\} \{N\sum Y^2 - (N\sum Y^2)\}}}$$

(Sumber : Arikunto, 2020, p., 190)

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : jumlah subjek penelitian

$\sum x_y$  : hasil perkalian tiap – tiap skor asli dari x dan y

$\sum x$  : jumlah skor asli variabel x

$\sum y$  : jumlah skor asli variabel y

Hasil uji validitas penelitian ini menggunakan saraf signifikan 5% dengan ketentuan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tabel 4. Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nama Siswa	jumlah Skor
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
1	A	90	AARSW	45
2	A	90	BD	55
3	AR	90	CA	40
4	AS	90	CRL	35
5	DO	90	DT	63
6	DMJ	70	DA	47
7	FA	70	GR	52
8	MAS	70	GPA	38
9	MIR	70	HH	38
10	MS	80	KL	58
11	M	80	KY	44
12	MA	80	MA	67
13	MMK	80	MSK	55
14	N	80	MHP	44
15	PP	90	TAD	32
16	R	90	RP	51
17	YTRD	90	RFA	70
18	PD	90	RK	63
19	RM	90	RYP	38
20	ZAP	90	ZM	32
Rata – rata		88,10	Rata – rata	49.80

(sumber : Hasil nilai posttest siswa, 2024)

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Interval nilai	Frekuensi (F) kelas eksperimen	Frekuensi (F) kelas Kontrol	Katagori
1	0 – 34	0	2	Sangat Rendah
2	35 – 54	0	11	Rendah
3	55 – 64	0	6	Sedang
4	57 – 70	2	2	Tinggi
5	85 – 100	2	0	Sangat Tinggi
Jumlah		4	20	

(sumber : data diolah oleh peneliti, 2024)

Tabel 6 Nilai Rata – Rata Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. deviation
Kelas eksperimen	20	50	90	88,10	16,275
Kelas control	20	32	70	49.80	10.880
Valid N (listwise)	20				

(sumber : data diolah oleh peneliti, 2024)

**Analisis Data**

**Uji Normalitas**

Berdasarkan tabel perhitungan data di atas, diperoleh nilai signifikan .068 dari nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikan  $\geq$  a ( $\alpha = 0,05$ ) dan dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 7 hasil uji normalitas

	Kelas	Kolmogorov – Smirnov			Shapiro – wilk		
		Statistic	df	Sig	statistic	Df	Sig
Hasil belajar siswa	Eksperimen	.186	20	.068	.912	20	.070
	Kontrol	.120	20	.200	.976	20	.694

(Sumber : SPSS versi 22,2024) **This is a lower bound of the true significance**

### Uji Homogenitas

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,412 dengan  $\alpha=0,05$ . Signifikan  $0,412 \geq 0,05$ , sesuai dengan uji prasyarat maka varian sampel dinyatakan homogen.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas Dengan SPSS

	Based on mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig
	Based on mean	.688	1	38	.412
	Based of median and whit	.256	1	38	.616
	Adjusted df	.256	1	29.994	.616
	Based on trimmed mean	.748	1	38	.392

(Sumber : SPSS versi 22)

### Hasil Pengujian Hipotesis

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis di atas, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $t_{hitung} = 7.051$  dimana  $t_{tabel} = 1.686$  dengan  $df = N-2$  dimana  $N = 40$  jadi  $df = 38$ . Jadi dapat disimpulkan  $t_{hitung} = 7.051 > t_{tabel} = 1.686$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya ada pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran games snake terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 1 Penukal Utara.

Tabel 9 hasil perhitungan uji hipotesis

		Leven's test for equality of variance		t-test for equality of means					
				T	df	Sig(2-tailed)	Std. Error Diffe	95% cinfidence interval of the difference	
		f	Sig					Lower	upper
Kemampuan investigasi siswa	Equal variansces not assumed	.688	.412	7.051	38	.000	4.013	20.175	36.425
				7.051	35.505	.000	4.013	20.156	36.444

(Sumber : SPSS versi 22, 2024)

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Dr. M. Juliansyah Putra, M.IP., M.Si., CIQaR. Dan Nora Surmilasari, M.Pd yang telah membimbing dalam menyelesaikan artiker ini sehingga dapat diimplementasikan dengan baik.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran games snake terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 1 Penukal Utara. Pada data nilai postest yang telah dianalisis dapat dilihat bahwa nilai kelas eksperimen memiliki nilai rata – rata 82,5 sedangkan kelas

kontrol mendapatkan nilai rata – rata 448,5. Sehingga nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi di banding kelas kontrol. Hasil posttest nilai kontrol dan eksperimen sebagai berikut :  $t_{hitung} = 7,051$ , nilai  $t_{tabel} = 1,686$  dengan Tingkat signifikansi masing – masing 0,05,  $df = 38$ . Media pembelajaran games snake berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di SDN 1 Penukal Utara, sesuai dengan temuan uji hipotesis  $t_{hitung} = 7,051$ , nilai  $t_{tabel} = 1,686$ .

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Halifah, S. 2020. Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 4(3).
- Nurfadhillah, S. 2021. MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. 2020. Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23-27.
- Wijayanti, A., & Yanto, A. 2023. Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 18-23.
- Sugiyono. 2020. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.