



Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 24 Lundang

Nabila Ramadhani¹, Ernawarnelis², Yunadil Husni³, Fitriani⁴, Fidel Efendi⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

¹nabilaramadhanii037@gmail.com, ²ernawarnelis15@gmail.com, ³husniyunadil@gmail.com,

⁴fitrianiispdmsn@gmail.com, ⁵fidelefendi.stkip.wi@gmail.com

Corresponding Author

Nama Penulis : Nabila Ramadhani

E-mail : nabilaramadhanii037@gmail.com

Abstrak

Kajian ini didasari oleh belum optimalnya prestasi belajar Matematika peserta didik kelas V UPT SDN 24 Lundang. Alternatif pemecahan yang dapat digunakan untuk menangani persoalan tersebut ialah penerapan media ular tangga selama pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan guna menganalisis pengaruh media ular tangga terhadap perolehan hasil belajar matematika peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif melalui metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Keseluruhan siswa kelas V UPT SDN 24 Lundang dijadikan populasi dan sampel penelitian. Instrumen penelitian berupa tes berbentuk uraian yang telah dinyatakan valid melalui pengujian sebelumnya. Hasil kajian mengindikasikan nilai belajar matematika siswa setelah memperoleh tindakan lebih baik dibandingkan kondisi sebelum tindakan diberikan. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* bernilai $0,001 < 0,005$. Dengan demikian H_a dinyatakan diterima dan H_o dinyatakan ditolak. Kesimpulannya, media ular tangga berkontribusi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SDN 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

Kata kunci – Matematika, Media Ular Tangga, Hasil Belajar.

Abstract

This study was motivated by the relatively low Mathematics achievement of fifth-grade students at UPT SDN 24 Lundang. To address this issue, the use of snakes and ladders as an instructional medium was introduced as an alternative learning strategy. The research aimed to examine the effect of implementing snakes and ladders media on students' Mathematics learning outcomes. Employing a quantitative approach, the study utilized an experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. All fifth-grade students of UPT SDN 24 Lundang were involved as both the population and the research sample. Data were collected using a validated essay-based test instrument. The findings indicated a notable improvement in students' Mathematics performance after the implementation of the snakes and ladders learning media compared to their achievement prior to the treatment. This result was supported by the hypothesis testing analysis, which produced a significance value of 0.001, lower than the predetermined threshold of 0.005. Consequently, H_a was accepted while H_o was rejected. Therefore, it can be concluded that the application of snakes and ladders media significantly influenced the Mathematics learning outcomes of fifth-grade students at UPT SDN 24 Lundang, Sungai Pagu District, South Solok Regency.

Keywords - Mathematics, Snakes and Ladders Media, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan mendasar bagi seluruh warga Negara sekaligus elemen strategis bagi pengembangan kualitas sumber daya manusia. Mengacu pada Pasal 31 Ayat (1) UUD 1945 dan UU No. 20 Tahun 2003, setiap penduduk Indonesia berhak memperoleh layanan pendidikan dengan peluang yang sama tanpa perbedaan. Dalam regulasi tersebut, pendidikan dipandang sebagai instrumen terencana untuk memfasilitasi siswa dalam menggali potensi diri. Tujuan besarnya adalah membentuk generasi yang unggul dalam penguasaan ilmu pengetahuan, sekaligus memiliki pondasi iman yang kuat dan etika yang mulia, serta keterampilan fungsional yang dibutuhkan oleh tanah air (Indonesia, 1945).

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, diperlukan perangkat yang menjadi pedoman dalam menyelenggarakan pembelajaran, yaitu kurikulum. Menurut Permendiknasmen, (2025), "kurikulum mengarahkan peserta didik untuk berkembang tidak hanya pada nilai religiusitas dan semangat nasionalisme, tetapi juga pada penguasaan keterampilan hidup yang memadai". Ini mencakup pengembangan aspek kognitif seperti berpikir kritis, fleksibilitas kreatif, hingga keterampilan sosial yang melibatkan sinergi antarindividu serta kesehatan fisik dan mental yang terjaga, mengoptimalkan daya cipta dan tekad siswa. Dengan demikian, kurikulum menjadi komponen utama dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan pendidikan di satuan pendidikan .

Di tingkat sekolah dasar, siswa mempelajari sejumlah mata pelajaran inti sebagai bekal dalam membangun wawasan, kompetensi, dan sikap sosial. Perkembangan kemampuan berpikir terstruktur serta rasional yang diperlukan untuk pendidikan lanjutan juga sangat dipengaruhi oleh pembelajaran Matematika. Menurut Rohmah (2021) dalam Zulaiha, *et al* (2024) "peningkatan kualitas intelektual dalam berpendapat dan berpikir secara logis dapat dicapai melalui pendalaman matematika, sebuah cabang ilmu yang berfokus pada sistem angka dan operasionalnya menurut KBBI". Kontribusi nyata dari bidang ini tidak hanya sebatas teori, melainkan juga menyentuh aspek penyelesaian berbagai dinamika persoalan yang kita temui sehari-hari. Namun dalam kenyataannya, Capaian nilai yang kurang memuaskan seringkali berakar dari ketakutan dan rasa bosan pelajar terhadap matematika, yang hingga kini masih dicap sebagai pelajaran yang sangat menyulitkan.

Hasil belajar merupakan wujud nyata dari kompetensi yang dikuasai siswa usai mengikuti kegiatan instruksional. Penguasaan ini terintegrasi dalam bentuk pemahaman intelektual, karakter, maupun keahlian praktis yang menjadi bagian dari pengembangan diri siswa (Rahman, 2024) .Belum optimalnya prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari aspek internal dan eksternal. Faktor eksternal tersebut meliputi strategi pembelajaran yang diterapkan serta perangkat pembelajaran yang digunakan dalam aktivitas belajar. Dalam upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik, guru hendaknya menyusun kondisi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Dengan demikian, siswa dapat terdorong untuk lebih bersemangat dan berkontribusi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Mengacu pada hasil pengamatan peneliti pada hari Rabu, 24 September 2025, di UPT SDN 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan, rendahnya partisipasi siswa dalam berbicara dan dominannya sikap pasif yang mereka tunjukkan mengindikasikan proses pembelajaran Matematika belum mengakomodasi interaksi yang optimal. Kondisi tersebut mengonfirmasi kendali pembelajaran masih sepenuhnya dipegang oleh pendidik, sehingga ruang bagi siswa untuk terlibat aktif masih sangat terbatas. Para siswa kelas V di UPT SDN 24 Lundang, Solok Selatan, belum mampu mencapai hasil maksimal dalam studi Matematika akibat pengaruh dari kondisi yang tengah terjadi saat ini. Selain itu, hasil wawancara dengan Bapak Efrianto Saputra, S.Pd. selaku guru kelas V UPT SDN 24 Lundang juga menunjukkan bahwasanya sulit dan cenderung menyheramkan; begitulah pandangan umum yang masih mendominasi pikiran banyak siswa ketika berhadapan dengan angka-angka dalam Matematika. Padahal beliau sudah berusaha menggunakan metode pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada ceramah dan latihan soal saja, perubahan sikap siswa terhadap matematika serta peningkatan prestasi belajar mereka belum sepenuhnya terwujud, meskipun proses instruksional sudah melibatkan dukungan media sebagai alat bantu pembelajaran.

Data menunjukkan populasi siswa kelas V pada UPT SDN 24 Lundang berjumlah 15 orang, yang mencakup 10 siswa laki-laki serta 5 siswa perempuan. Dari hasil penilaian formatif yang dilakukan, teridentifikasi adanya kesenjangan nilai di mana beberapa individu belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil evaluasi yang tertera menunjukkan performa belajar di UPT SDN 24 Lundang masih perlu diperhatikan, mengingat baru 7 dari 15 siswa (46,67%) yang mencapai ketuntasan. Dengan adanya 8 siswa (53,33%) yang belum mampu menyentuh nilai KKTP, ini menjadi bukti standar keberhasilan belajar belum tercapai secara klasikal, sehingga diperlukan tindakan preventif atau perbaikan pembelajaran.

Bila kondisi ini tidak segera mendapatkan solusi yang tepat, maka prestasi belajar siswa diperkirakan terus berada pada kategori rendah dan berisiko semakin menurun pada kegiatan belajar berikutnya. Penurunan prestasi akademik berisiko memperburuk citra sekolah serta menurunkan level pendidikan secara kolektif. Guna memitigasi persoalan tersebut, diperlukan sebuah terobosan baru. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu opsi krusial untuk memperbaiki efektivitas pengajaran.

Media pembelajaran ular tangga diadaptasi guna menciptakan suasana instruksional yang lebih interaktif. Menurut Wandani & Sinaga (2019) dalam Anniza, Miza, (2024) "Melalui media ular tangga, pembelajaran tidak lagi terasa kaku karena siswa diajak bermain sambil mengasah kemampuan lewat lemparan dadu dan pergerakan bidak". Metode ini efektif untuk mengusir kebosanan serta meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Selain itu, adanya soal-soal di dalam permainan memberikan tantangan tersendiri yang mendorong siswa lebih termotivasi untuk mencapai target akhir, menjadikan aktivitas belajar tersebut lebih berkesan dan bermakna bagi mereka.

Bukti empiris dari penelitian terdahulu semakin menguatkan pandangan penggunaan media ular tangga berkontribusi baik terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, seperti yang dilaporkan oleh Aturrohman, (2023) "peningkatan hasil belajar Matematika terjadi setelah penggunaan media ular tangga". Hal tersebut menjadi bukti kuat sarana pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah dimodifikasi dapat mempercepat internalisasi materi, dikarenakan terciptanya hubungan antara teori yang dipelajari dengan suasana bermain yang menyenangkan bagi siswa.

Bertolak dari pemaparan kondisi masalah dan upaya penyelesaian yang dipilih, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengkaji secara lebih komprehensif terkait "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif melalui penerapan metode eksperimental. Menurut Sugiyono, (2024) "penelitian eksperimen pada dasarnya merupakan sebuah cara untuk menguji sejauh mana suatu perlakuan memberikan efek terhadap subjek tertentu". Adapun desain yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok responden penelitian. Dalam model ini, efektivitas dari intervensi yang dilakukan diukur dengan cara membandingkan perolehan skor antara tahap awal (*pretest*) dan tahap akhir (*posttest*).

Subjek yang digunakan sebagai populasi maupun sampel penelitian berasal dari kelompok yang sama, yakni seluruh peserta didik kelas V UPT SDN 24 Lundang sebanyak 15 siswa. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yang terdiri atas variabel independen dan variabel dependen. Alat pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa lembar evaluasi berbentuk soal uraian sejumlah 10 butir. Sebelum dimanfaatkan dalam kegiatan penelitian, butir soal lebih dahulu dilakukan uji coba, kemudian hasilnya diolah untuk menilai validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya diskriminasi setiap butir soal.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan yaitu mencari skor, rata-rata, uji prasyarat dan uji hipotesis. Langkah pertama yang dilakukan yaitu mengoreksi dan memberi skor dari masing masing respons siswa diperiksa mengacu pada pedoman penilaian yang telah dirancang. Setelah itu, mentransformasikan skor yang diperoleh siswa ke dalam nilai akhir berdasarkan rumus menurut purwanto (2009) dalam Megawati, (2022).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah ideal}}$$

Rumus yang digunakan untuk mencari nilai dari rata-rata didapatkan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Syafril (2024: 39) sebagai berikut.

$$\text{Mean} = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata Nilai

$\sum fx$: Jumlah dari skor yang ada

N : Banyaknya data

Sebagai bagian dari persyaratan analisis statistik, peneliti melaksanakan uji normalitas untuk mengonfirmasi data penelitian berasal dari populasi dengan pola distribusi normal (sihotang, 2023: 140). Langkah-langkah melakukan uji normalitas pada SPSS menurut Hildawati (2024: 154-155) yaitu sebagai berikut.

- 1) Pilih *Analyze-Descriptive Statistic-Expolare*
- 2) Pindahkan data menuju bagian *dependent list*, selanjutnya input faktor ke bagian *factor list*.
- 3) Di bagian *boxplots*, pilih menu *plots* kemudian tentukan opsi *none* serta nonaktifkan pilihan *descriptive*. Berikutnya aktifkan *normality plots with test*, selanjutnya tekan *continue* dan *ok*.

Kriteria yang digunakan menyatakan data dikategorikan normal apabila nilai signifikansi (Sig) melebihi 0.05, sementara nilai yang berada di bawah 0,05 menunjukkan distribusi tidak normal (Saparwadi, 2021). Selanjutnya uji homogenitas dilakukan ketika data telah dinyatakan normal. Menurut Sartika & Effendi (2019) dalam Nurhapisari, Hekti, (2024) "Dengan menggunakan tingkat keyakinan 95%, peneliti melaksanakan uji homogenitas guna menguji apakah varians data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok sampel memiliki kesamaan". Adapun prosedur pengujian menggunakan perangkat lunak SPSS menurut Hildawati, (2024) yaitu sebagai berikut.

- 1) Pilih menu *analyze compare means one way ANOVA*.
- 2) Input data tersebut ke dalam *dependent list* dan faktor pada *factor list*.
- 3) Pilih *options* dan beri tanda di *homogeneity of variance test*

Dalam studi ini, pengujian homogenitas data dilakukan melalui *Levene's Test for Equality of Variance*. Data dikategorikan homogen apabila nilai signifikansi Levene lebih tinggi dari 0.05 (Sihotang, 2023). Analisis hipotesis dilakukan melalui perangkat lunak SPSS versi 31 dengan metode *Paired-Samples t-test*. Teknik ini dipilih untuk menganalisis perbedaan rerata dari dua kelompok berpasangan apabila data telah memenuhi asumsi normalitas. Adapun langkah-langkah melakukan uji hipotesis dengan pengujian *Paired Sampel t-test* menurut Royyana, (2019).

- 1) Buka lembar SPSS, masukkan data yang telah dibuat di MS. Excel atau bisa di ketik secara langsung di file SPSS.
- 2) Kemudian variabel data pada bagian *name* tulis sebelum dan sesudah dan pada bagian decimal diubah menjadi 0 (no) karena skor berbentuk bulat bukan *decimal*.
- 3) Berikutnya, akses menu *Analyze > Compare Means* pada perangkat lunak dan lanjutkan dengan menjalankan analisis *Paired Sample T-test*.
- 4) Setelah itu, tempatkan variabel pasangan sampel pada kolom *paired values*. Kemudian isikan variabel dari kondisi awal dan kondisi berikutnya pada bagian *Variable 1*.
- 5) Klik "*options*" dan atur *Confidence Interval Percentage* menjadi 95 guna menetapkan tingkat signifikansi 0,05 pada kotak dialog yang muncul. Selanjutnya, klik "*ok*" untuk memproses.

Ketentuan pengujian menunjukkan bahwa skor signifikansi $\geq 0,05$ mengakibatkan H_0 diterima dan H_a ditolak. Apabila sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima (Magfirah, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Data *Pretest* Hasil Belajar

Data *pretest* peserta didik diolah menggunakan *SPSS* versi 31 guna mengetahui nilai minimum, *maximum*, rata rata, serta standar deviasi melalui fasilitas *Descriptive Statistics*. Adapun keluaran analisis *Descriptive Statistics* untuk data *pretest* dapat diamati pada gambar 1 di bawah ini.

Pretest Hasil Belajar		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		51.33
Median		50
Mode		50
Std. Deviation		11.412
Maximum		70
Minimum		35

Gambar 1.

Descriptive Statistics Pretest

Mengacu pada gambar 1 di atas, diperoleh informasi nilai maksimum *pretest* hasil belajar bernilai 70 dan nilai minimum bernilai 35. Sedangkan nilai rata-rata siswa 51,33 dengan standar deviasi 11,412. Selain itu, nilai median dan modus sama, yaitu 50.

2. Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa

Pengolahan data *posttest* dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 31 untuk memperoleh informasi nilai minimum, *maximum*, rata rata, serta standar deviasi melalui fitur *Descriptive Statistics*. Adapun hasil analisisnya diperlihatkan pada gambar 2 yang tercantum berikut.

Posttest Hasil Belajar		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		80.67
Median		80
Mode		80
Std. Deviation		6.510
Maximum		95
Minimum		70

Gambar 2.

Descriptive Statistics Posttest

Mengacu pada gambar 2 di atas, diperoleh informasi nilai maksimum *posttest* hasil belajar bernilai 95 dan nilai minimum bernilai 70. Sedangkan nilai rata-rata siswa 80.67 dengan standar deviasi 6.510. Selain itu, nilai median dan nilai modus sama, yaitu 80.

B. Analisis Data

Hasil pengumpulan data mengenai pencapaian siswa dari kegiatan *pretest* dan *posttest* mula mula belum menunjukkan interpretasi yang tegas. Agar data tersebut bisa memberikan informasi yang bermanfaat dan bisa disimpulkan dengan tepat, perlu dilakukan pengolahan dan analisis terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, proses analisis dilakukan dengan berbantuan aplikasi *SPSS* versi 31. Penggunaan *SPSS* versi 31 ini bertujuan untuk mempermudah pengolahan data dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan perhitungan.

1. Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest*

a. Skor Nilai *Pretest*

Contoh penerapan rumus digunakan untuk menghitung nilai *pretest* hasil belajar siswa. Perhitungan tersebut ditunjukkan pada siswa dengan kode AAI. Siswa tersebut memperoleh total skor bernilai 18.

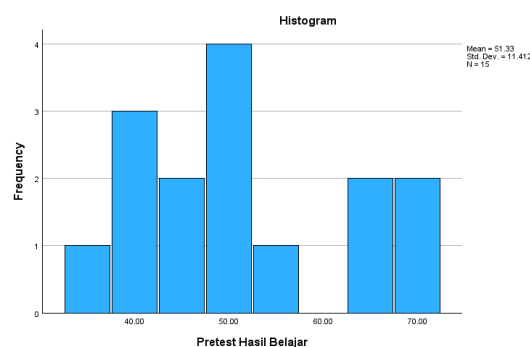
$$\text{Nilai} = \frac{18}{40} \times 100 = 45$$

Agar dapat memberikan penjelasan yang lebih rinci, hasil nilai siswa perlu disajikan secara terstruktur. Penyajian ini bertujuan agar pembaca dapat memahami perolehan nilai setiap siswa dengan lebih mudah. Oleh karena itu, nilai siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.
Skor dan Nilai *Pretest*

No	Kode Siswa	Total Skor	Nilai
1.	AAI	18	45
2.	AA	20	50
3.	AAN	20	50
4.	AAF	26	65
5.	AHM	16	40
6.	BRD	28	70
7.	HR	26	65
8.	IR	28	70
9.	LSZ	22	55
10.	NL	18	45
11.	NJ	20	50
12.	RAF	16	40
13.	RAS	14	35
14.	SR	16	40
15.	UR	20	50
Jumlah			770

Kemudian, data pada tabel 15 tersebut tidak semata disuguhkan sebagai nilai numerik, melainkan turut diperlihatkan menggunakan diagram histogram supaya karakteristik persebarannya lebih mudah dikenali. Penyajian berbentuk histogram bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami distribusi frekuensi nilai, kecenderungan data, serta penyebaran skor yang diperoleh. Histogram dapat diamati pada gambar 3 yang disajikan berikut



Gambar 3.
Histogram *Frekuensi Pretest*

Berdasarkan ilustrasi pada gambar 3, nilai *pretest* siswa menyebar mulai dari 35 hingga 70 dengan frekuensi dominan terdapat pada rentang 35 sampai 55. Temuan ini memperlihatkan kemampuan Matematika peserta didik sebelum penerapan perlakuan belum mencapai tingkat yang memadai.

b. Skor Nilai *Posttest*

Contoh penerapan rumus digunakan untuk menghitung nilai *pretest* hasil belajar siswa. Perhitungan tersebut ditunjukkan pada siswa dengan kode AAI. Siswa tersebut memperoleh total skor bernilai 36.

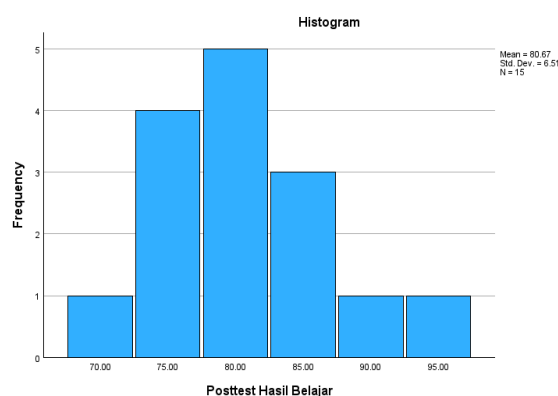
$$\text{Nilai} = \frac{36}{40} \times 100 = 90$$

Agar dapat memberikan penjelasan yang lebih rinci, hasil nilai siswa perlu disajikan secara terstruktur. Penyajian ini bertujuan agar pembaca dapat memahami perolehan nilai setiap siswa dengan lebih mudah. Oleh karena itu, nilai siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.
Skor dan Nilai *Posttest*

No	Kode Siswa	Total Skor	Nilai
1.	AAI	36	90
2.	AA	32	80
3.	AAN	32	80
4.	AAF	32	80
5.	AHM	30	75
6.	BRD	34	85
7.	HR	34	85
8.	IR	38	95
9.	LSZ	34	85
10.	NL	32	80
11.	NJ	32	80
12.	RAF	30	75
13.	RAS	28	70
14.	SR	30	75
15.	UR	30	75
Jumlah			1210

Kemudian, informasi yang termuat pada tabel 2 tidak hanya disampaikan dalam bentuk angka, namun juga diperlihatkan melalui diagram histogram agar pola persebaran data tampak lebih jelas. Penggunaan histogram bertujuan membantu pembaca menelaah distribusi frekuensi, kecenderungan nilai, serta penyebaran skor hasil pengukuran. Tampilan histogram terlihat pada gambar 4 yang tersaji berikut.



Gambar 4.
Histogram *Frekuensi Posttest*

Berdasarkan gambar 4 di atas, menunjukkan histogram nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan. Sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 70 hingga 95, dan untuk nilai rata-rata 80,67. Ini menunjukkan bahwasanya terjadi kenaikan capaian belajar Matematika siswa sesudah penerapan media ular tangga.

2. Mean (Rata-rata) *Pretest* dan *Posttest*

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* terkumpul, kegiatan berikutnya berupa analisis data untuk menggambarkan hasil belajar siswa. Analisis tersebut dilaksanakan dengan menentukan rerata nilai dari hasil pembelajaran yang telah didapatkan.

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{770}{15} \\ &= 51,33 \end{aligned}$$

Persamaan yang dipakai dalam menghitung nilai rata rata *pretest* capaian belajar siswa dapat dijelaskan pada uraian berikut. Selain itu, contoh penerapannya untuk memperoleh rerata *pretest* juga disampaikan sebagai berikut. Tujuan perhitungan ini adalah mengidentifikasi kemampuan awal siswa sebelum pelaksanaan perlakuan pembelajaran.

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{1210}{15} \\ &= 80,67 \end{aligned}$$

Mengacu pada nilai rata rata hasil belajar siswa, terlihat hasil *pretest* sebelum penerapan perlakuan lebih kecil dibandingkan hasil *posttest* sesudah perlakuan dilaksanakan. Nilai rerata *pretest* bernilai 51,33, sementara rerata *posttest* tercatat 80,67.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Pemeriksaan normalitas dilakukan terhadap data akhir *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V UPT SDN 24 Lundang untuk mengetahui pola distribusinya dengan mengacu pada nilai signifikansi dalam tabel *Shapiro Wilk*. Data termasuk berdistribusi normal ketika sig. > 0.05, sedangkan sig. < 0.05 menunjukkan distribusi tidak normal (Siregar, 2025). Rincian hasil pengujian dapat diamati pada gambar dibawah.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.213	15	.065	.907	15	.122
Posttest Hasil Belajar	.207	15	.082	.936	15	.331

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 5.

Hasil Uji Normalitas

Mengacu pada gambar yang ditampilkan, hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi *pretest* 0,122 dan *posttest* 0,331. Hasil analisis mengindikasikan kedua nilai sig. berada di atas 0,05 sehingga data *pretest* serta *posttest* peserta didik memenuhi asumsi distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan mengidentifikasi apakah variasi data memiliki tingkat keseragaman yang sama. Data yang diuji dalam penelitian ini terdiri atas *pretest* dan *posttest*. Pengolahan data dilakukan melalui SPSS versi 31 menggunakan perhitungan *Levene Statistic*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar dibawah.

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.379	1	27	.251

Gambar 6.

Hasil Uji Homogenitas

Mengacu pada tabel 4, tingkat signifikansi hasil pengujian homogenitas tercatat bernilai 0,251. Suatu sampel memenuhi kriteria homogen jika nilai signifikansinya berada di atas 0,05. Oleh sebab itu, hasil $0,251 > 0,05$ mengindikasikan sampel yang digunakan memiliki karakteristik homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah data terbukti berdistribusi normal dan memiliki homogenitas melalui pengujian yang dilakukan, penelitian dilanjutkan pada tahap uji hipotesis. Tujuan pengujian tersebut adalah menelaah perbedaan nilai rata rata hasil belajar peserta didik sebelum maupun sesudah memanfaatkan media ular tangga. Proses analisis menggunakan SPSS versi 31. Hasil pengujiannya disajikan pada gambar dibawah.

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar	-29.33333	8.20859	2.11945	-33.87910	-24.78757	-13.840	14	.001

Sumber: Olah Data Melalui SPSS Versi 31

Gambar 7.

Hasil Uji Hipotesis

Mengacu pada penyajian data di atas, terlihat angka signifikansi hasil *pretest* dan *posttest* berada pada nilai 0,001. Dengan melihat nilai sig. $0,001 < 0,05$, maka hasil penelitian mengonfirmasi kebenaran hipotesis (H_a), yang menunjukkan adanya efek signifikan dari pemanfaatan media ular tangga terhadap pencapaian belajar matematika siswa kelas V UPT SDN 24 Lundang, sedangkan H_0 tidak dapat diterima.

C. Pembahasan

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata skor peserta didik sebesar 51,33 dengan skor tertinggi 70 dan skor terendah 35. Setelah pembelajaran menggunakan media ular tangga dilaksanakan, hasil posttest mengalami peningkatan dengan rata-rata skor sebesar 80,67, skor tertinggi 95, dan skor terendah 70. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh pembelajaran dengan media ular tangga.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas menggunakan SPSS versi 31. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,122 dan *posttest* sebesar 0,331, sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,251 ($> 0,05$), yang berarti data penelitian bersifat homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis.

Hasil uji hipotesis menggunakan *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V UPT SDN 24 Lundang. Pengaruh tersebut diduga karena media ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aturrohman (2023) yang menyatakan bahwa media ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap proses dan hasil

pembelajaran, sehingga media ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika di sekolah dasar

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian yang mencakup rumusan masalah, dugaan penelitian, analisis data, dan interpretasi hasil di kelas V UPT SDN 24 Lundang, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemakaian media ular tangga memberikan capaian belajar Matematika yang lebih baik daripada pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut. Kondisi ini tampak pada kenaikan nilai rata rata siswa dari 51.33 saat *pretest* menjadi 80.67 pada *posttest*. Merujuk pada analisis yang dilakukan menggunakan SPSS versi 31, diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga keputusan yang diambil adalah menerima H_a dan menolak H_0 . Fakta tersebut mengindikasikan terdapat perbedaan nyata dalam pencapaian belajar siswa pada tahap sebelum perlakuan dibandingkan setelah media ular tangga diterapkan. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga dapat dinyatakan berpengaruh secara nyata terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SDN 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

Merujuk pada temuan penelitian, sejumlah masukan dapat disampaikan. 1) Peneliti pada masa mendatang disarankan melakukan kajian mengenai penerapan media ular tangga pada kelompok kelas yang berbeda sehingga efektivitas media tersebut pada beragam tingkat pendidikan dapat diketahui secara lebih mendalam. 2) Guru diharapkan terus melakukan inovasi serta pendalaman terhadap berbagai media pembelajaran yang variatif, menarik, dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anniza, Miza, et al. (2024). Metode Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II di SD Negeri 22 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*.
- Aturrohman, U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Bauh Gunung Sari. *Metro: Institusi Agama Islam Negri (IAIN)*.
- Hildawati, et al. (2024). *Buku Ajar Metodologi Peneitian Kuantitaif & Aplikasi Pengelolaan Analisa Data Statistik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Indonesia, R. (1945). *Undang-Undang Dasar RI Tahun 1945, Pasal 31 Ayat 1 tentang Kesetaraan Pendidikan*.
- Magfirah, N. (2019). Pengujian Hipotesis Menggunakan Uji t-test dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (2), 745–752.
- Megawati, & R. N. S. (2022). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Quantum Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7 (2), 369–377.
- Nurhapitasari, Hekti, et al. (2024). Media Pembelajaran Video Stop Motion dan Ketrampilan Menulis Teks Eksplanasi Penelitian Eksperimen di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (3), 554–568.
- Permendiknasmen. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Rahman, S. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Royyana. (2019). *Modul langkah-langkah uji dependent sample t-test, independent sample t-test dan Wilcoxon*. Universitas Gadjah Mada.
- Saparwadi, L. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Bekerja dengan Tidak Bekerja pada Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2 (2), 20–24.
- Sihotang, H. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. UKI Press.
- Siregar, T. (2025). *Analysis of normality test and homogeneity test in quantitative research*.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Alfabeta).
- Zulaiha, Efrita, et al. (2024). Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Kubus dan Balok Kelas V SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*.