

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MENGHITUNG FAKTOR BILANGAN
DAN PERSEKUTUAN DENGAN MEDIA ULAR TANGGA DI KELAS IV SDN
BARUSARI 02**

Kartika Dian Ayuningrum¹, Endang Wuryandini²,
Rina Dwi Setyawati³, Vivi Mayasari⁴
Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Semarang
¹kartikadian709@gmail.com,

ABSTRACT

This research is motivated by a lack of students' understanding of the matter of number factors and common factors, so it is difficult to understand the material and solve math problems. The issues raised are how students' understanding of the concept of calculating in mathematics learning the number factor and common factor taught by the snakes and ladders media-assisted learning model, and whether the increased understanding of the concept of calculating mathematics material number factors and common factors assisted by snakes and ladders media meet valid criteria as learning media to improve students' understanding of the concept of counting. The purpose of this study was to analyze the increase in understanding of the concept of calculating number factors and association with snakes and ladders media. The samples were taken as many as 23 students, using saturated sampling, which is a sample finding technique when all members of the population are used as samples. There is an increased understanding of the concept of calculating number and common factors using snakes and ladders media in class IV SDN Barusari 02. The percentage of complete understanding of the concept of calculating number and common factors using snakes and ladders media from 30.4% in the pre-action stage increased to 56.5% in cycle I and cycle II increased to 87.0%.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi faktor bilangan dan faktor persekutuan, sehingga kesulitan untuk memahami materi dan memecahkan masalah matematika. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana pemahaman konsep menghitung siswa pada pembelajaran matematika faktor bilangan dan faktor persekutuan yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbantu media ular tangga, serta apakah peningkatan pemahaman konsep menghitung matematika materi faktor bilangan dan faktor persekutuan berbantu media ular tangga memenuhi kriteria valid sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep menghitung siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media ular tangga. Sampel yang diambil sebanyak 23 siswa, dengan sampling jenuh yaitu teknik penemuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Terdapat peningkatan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media ular tangga di kelas IV SDN Barusari 02. Persentase ketuntasan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media

ular tangga dari 30,4% pada tahap pra tindakan meningkat menjadi 56,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 87,0%.

A. Pendahuluan

Pendidikan menunjukkan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (*Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*). Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (*Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013*).

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah mengantarkan siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran (Sudjana dan Ahmad, 2018).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat

disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media itu belum tersedia di samping dapat menggunakan alat-alat yang tersedia, termasuk untuk mata pelajaran matematika (Hamalik, 2014).

Matematika sebagai ilmu universal mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia (Suparni, 2018). Dalam pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, antusias sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Dalam membelajarkan matematika kepada siswa, jika paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi searah maka pembelajaran cenderung monoton dan mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tersiksa (Daryanto, 2017). Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika di sekolah adalah Faktor bilangan dan Faktor persekutuan. Faktor bilangan dan Faktor persekutuan diajarkan kepada siswa sejak siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Peneliti melakukan observasi sekaligus wawancara di SDN Barusari 02. Observasi dilakukan dengan melakukan wawancara langsung kepada guru pada pembelajaran matematika di kelas IV. Berdasarkan observasi ini, ditemukan bahwa pembelajaran matematika, masih berpusat pada guru. Guru lebih sering menggunakan metode

ceramah dan penugasan dari pada metode mengajar variasi lainnya. Selain itu, ketika menyampaikan materi, guru hanya menggunakan media LKS dan buku teks. Hal ini dikarenakan SDN Barusari 02 tidak memiliki media yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam penyajian materi faktor bilangan dan faktor persekutuan (*Observasi dan Wawancara Langsung, Tanggal 02 Februari 2023*). Upaya yang dilakukan guru untuk melatih keterampilan siswa dalam menguasai materi adalah dengan menunjuk siswa secara acak untuk mengerjakan soal yang tertera pada LKS maupun papan tulis. Meskipun demikian, siswa yang ditunjuk secara acak tersebut masih harus menggunakan pedoman yang tertera pada buku. Pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa kelas IV menjadi kurang terampil dalam menguasai materi faktor bilangan dan faktor persekutuan (*Observasi dan Wawancara Langsung, Tanggal 02 Februari 2023*).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV belum menguasai materi pembelajaran khususnya pada materi faktor bilangan dan faktor persekutuan dengan baik. Banyak siswa yang salah dalam menjawab soal dengan cakupan materi faktor bilangan dan faktor persekutuan, bahkan ada beberapa siswa yang memilih untuk tidak mengerjakan soal tersebut. Hal senada juga diungkapkan para siswa kelas IV. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV secara acak, beberapa siswa menyatakan bahwa faktor bilangan dan faktor persekutuan adalah materi yang paling sulit. Ketika siswa tersebut diminta untuk mengerjakan salah satu soal berbentuk cerita

mereka tidak bisa mengerjakannya tanpa bantuan soal yang sudah diberikan sebelumnya sebagai acuan. Hal ini membuktikan bahwa siswa kelas IV memang belum menguasai materi faktor bilangan dan faktor persekutuan secara baik.

Siswa kelas IV Sekolah Dasar merupakan siswa kelas lanjut Sekolah Dasar yang berada pada usia 9-10 tahun. Usia siswa SD berada pada tahap perkembangan kognitif operasional kongkrit. Kemampuan berpikir anak pada tahap ini, dalam memahami sesuatu secara logis sudah berkembang namun perlu didukung dengan objek-objek yang kongkret atau nyata. Oleh karena itu dalam melaksanakan pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar anak lebih mudah dalam memahami materi (Santrock, 2017).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang minat siswa untuk belajar (Sadiman, 2019). Penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang perlu dilakukan oleh guru guna mewujudkan tujuan pembelajaran. Pada kenyataannya, keterbatasan media yang ada menjadi salah satu faktor yang menyebabkan guru tidak menggunakan media dalam penyajian beberapa materi sebagaimana yang terjadi di SDN Barusari 02 pada penyajian materi faktor bilangan dan faktor persekutuan. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan sebuah media untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

Jenis media yang lazim digunakan dalam pembelajaran di Indonesia ada tiga macam. Ketiga media tersebut yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi

diam. Selain itu, masih ada media lain yang lazim digunakan di Indonesia yaitu permainan. Salah satu ciri anak usia SD baik untuk kelas awal maupun kelas lanjut adalah senang bermain. Dengan demikian, media pembelajaran yang dipilih hendaknya media mampu digunakan oleh siswa untuk belajar sambil bermain (Sumantri dan Perman, 2017). Permainan merupakan kegiatan yang digemari oleh anak-anak (Sadiman, 2019). Permainan merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh kesenangan sekaligus pengetahuan. Melalui permainan, siswa akan memberi makna tersendiri dan melakukan pengontrolan sendiri terhadap yang dilakukannya (Munadi, 2013). Salah satu permainan yang bisa dimodifikasi sebagai media pembelajaran untuk penyajian materi faktor bilangan dan faktor persekutuan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang cukup populer di Indonesia. Hampir seluruh anak familiar dengan permainan ular tangga. Selain murah dan mudah dimainkan, permainan ular tangga juga bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan media ular tangga sebagai sebuah media pembelajaran faktor bilangan dan faktor persekutuan menjadi suatu hal yang mungkin untuk dilakukan. Diharapkan dengan adanya media ini, materi faktor bilangan dan faktor persekutuan yang dianggap sulit akan lebih mudah tersampaikan sehingga dapat diterima dan diingat dengan baik oleh siswa. Pengembangan media ini diharapkan mampu menghasilkan media dalam pembelajaran Matematika kelas IV SDN Barusari 02.

Landasan Teori

1. Pengertian Faktor Bilangan dan Faktor Persekutuan

Faktor bilangan adalah sebuah bilangan yang dapat membagi habis bilangan tersebut. Untuk menentukan bilangan, kita dapat menggunakan cara mencari pasangan bilangan tersebut dengan cara hasil apabila dikalikan hasilnya bilangan yang dicari faktornya. Faktor persekutuan adalah bilangan-bilangan yang sama dari faktor dua bilangan atau lebih. Misalnya faktor dari bilangan 18 dan 12 dapat ditentukan dengan cara berikut. Maka, faktor persekutuan dari kedua bilangan tersebut adalah 2, 3, dan 6 (Sobirin, 2017).

2. Ruang Lingkup Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua atau sampai empat orang siswa. Permainan ular tangga adalah permainan menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Dadu berfungsi sebagai penentu langkah setiap saat bidak. Bidak adalah poin yang akan dijalankan oleh pemain (Askalin, 2013). Sedangkan papan ular tangga berupa kotak-kotak bergambar itu terdapat gambar ular tangga. Menurut Arsyad (2013), dalam proses penataan media visual harus memperhatikan desain-desain tertentu, yaitu :

- a. Kesederhanaan, secara umum kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.
- b. Keterpaduan, mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara Bersama-sama
- c. Penekanan, meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu

unsur yang menjadi pusat perhatian.

- d. Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

Alat permainan edukatif ular tangga sangat menarik. Salah satu kelebihan pokok adalah pada visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera anak sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya. Permainan edukatif stimulasi ular tangga bertujuan untuk membentuk kemandirian, karena merupakan media pembelajaran yang memiliki pola *learning by doing*. Berdasarkan pola tersebut anak sebagai pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi (Askalin, 2013).

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media ular tangga di kelas IV SDN Barusari 02. Penelitian ini dilakukan di SDN Barusari 02 dan dilaksanakan pada bulan Februari 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Barusari 02 dengan jumlah siswa 23 siswa (10 anak perempuan dan 13 anak laki-laki).

Penggunaan penelitian tindakan kelas mengikuti alur pokok prasiklus merupakan identifikasi masalah, dilanjutkan alternatif pemecahan masalah kemudian siklus pertama merupakan rencana tindakan,

pelaksanaan tindakan kemudian diobservasi dan dianalisa, terakhir penulis akan meneruskan pada siklus kedua, dan juga apabila pada siklus kedua belum berprestasi maka penulis melanjutkan siklus ketiga. Namun karena siklus kedua sudah mulai ada peningkatan prestasi maka penulis menghentikan penelitian ini sampai siklus kedua.

Analisis data dalam penelitian ini dimulai sejak awal sampai berakhirnya pengumpulan data, dan dikerjakan secara intensif sesudah meninggalkan lapangan. Data yang berupa kata-kata atau kalimat dari catatan lapangan dan hasil wawancara diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara deskripsi kualitatif. Penelitian ini dikatakan berhasil jika ada akhir siklus terdapat peningkatan hasil belajar siswa, yaitu nilai rata-rata kelas mencapai 70, persentasi ketuntasan siswa mencapai 80% dan aktivitas siswa mencapai 80%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan. Pada setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi. Berdasarkan tahap pra tindakan yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa hasil pretest siswa menunjukkan ada 16 siswa SDN Barusari 02 yang belum mencapai KKM (70). Hal ini menandakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Pada saat kegiatan observasi sebelum peneliti melakukan tindakan, ditemukan data bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam mengerjakan soal materi tentang faktor bilangan dan faktor persekutuan yang diberikan oleh guru karena sebagian besar siswa belum memahami betul konsep kelipatan dan faktor persekutuan, sehingga minat siswa untuk

mengerjakan soal tentang faktor bilangan dan faktor persekutuan tersebut menjadi rendah. Kesulitan siswa dalam mengerjakan soal tentang faktor bilangan dan faktor persekutuan tersebut membuat motivasi belajar mereka menjadi rendah, sehingga mereka cenderung sulit diatur dan menyebabkan suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif.

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan faktor bilangan dan faktor persekutuan ini juga disebabkan karena guru belum menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi faktor bilangan dan faktor persekutuan. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan membuat interaksi antar siswa menjadi kurang aktif. Padahal menurut Heruman (2008) matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang abstrak, maka memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa agar lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Guru dalam hal ini perlu mengembangkan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi faktor bilangan dan faktor persekutuan yang disampaikan guru yaitu, menggunakan media ular tangga. Media ular tangga adalah penggabungan antara media ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran matematika untuk memudahkan siswa dalam memahami materi faktor bilangan dan faktor persekutuan. Selain itu, dengan media ini maka dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran matematika tidak

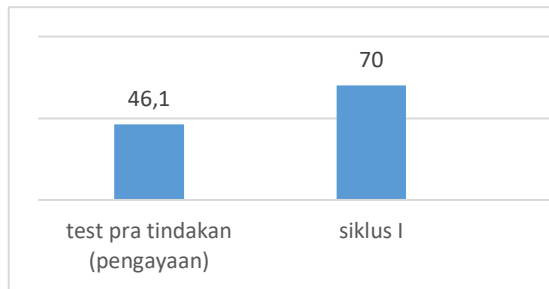
membosankan dan lebih variatif (Pitadjeng., 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Barusari 02, ternyata pembelajaran matematika materi faktor bilangan dan faktor persekutuan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ular tangga dapat membantu siswa memahami materi tentang Faktor bilangan dan Faktor persekutuan. Peningkatan hasil belajar disajikan dalam tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa materi faktor bilangan dan faktor persekutuan

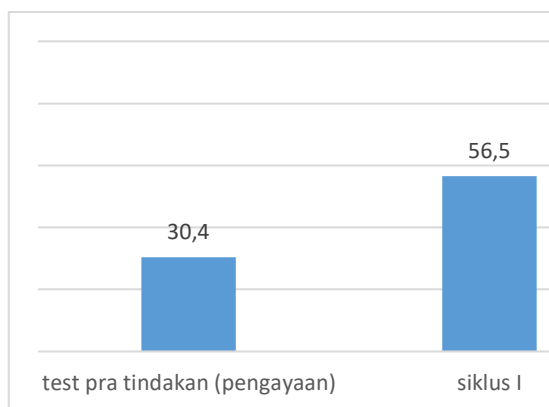
Keterangan	Tes Pratinjauan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor	1,060	1,680	2,040
Rata-rata	46,1	70,0	88,7
Skor Tertinggi	100	100	100
Skor Terendah	20	40	60
Jumlah Siswa yang Tuntas	7	13	20
Persentase Ketuntasan	30,4	56,5	87,0

Dari tabel di atas, disajikan data-data hasil belajar siswa materi faktor bilangan dan faktor persekutuan dalam bentuk diagram perbandingan. Berikut adalah perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa materi faktor bilangan dan faktor persekutuan kelas IV SDN Barusari 02.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa

Berdasarkan diagram batang di atas, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan mulai dari sebelum diberi tindakan, sesudah diberi tindakan pada siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata kelas dari 23 siswa di kelas IV SDN Barusari 02 pada pra tindakan sebesar 46,1. Pada siklus I meningkat menjadi 70,0 dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 87,0. Selain itu, berikut ini disajikan diagram ketuntasan belajar siswa mulai dari sebelum diberi tindakan, siklus I, dan siklus II.



Gambar 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Siswa

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar sebelum dilakukan tindakan yaitu 30,4%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I ketuntasan belajar menjadi 56,5%, dan ketuntasan belajar pada siklus II menjadi 87,0%. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari pra tindakan dan sesudah diberi

tindakan. Persentase ketuntasan belajar siswa juga telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dipengaruhi rancangan perbaikan yang telah dilakukan terhadap beberapa temuan masalah pada siklus I. Pada siklus I, dalam pembelajaran guru menggunakan media ular tangga untuk menyampaikan materi konsep faktor bilangan dan faktor persekutuan kepada siswa. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga. Namun, hasil belajar siswa belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $> 75\%$ dari jumlah keseluruhan siswa. Terdapat beberapa masalah pada siklus I yang menyebabkan nilai yang diperoleh belum memenuhi KKM. Pada siklus I belum semua siswa mempunyai keberanian dalam menyampaikan pendapatnya mengenai materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran berlangsung guru hanya memberi penjelasan secara lisan mengenai pengertian dari faktor bilangan dan faktor persekutuan sehingga siswa belum paham dengan baik pengertian dari materi pelajaran yang disampaikan. Guru saat menjelaskan langkah-langkah penggunaan media ular tangga kurang sesuai dengan tata urutan yang ada di RPP/Modul Ajar yang sudah dikembangkan. Selain itu ada beberapa siswa yang belum aktif dalam diskusi kelompok, sehingga menimbulkan kecemburuan antar anggota kelompok. Berdasar temuan masalah pada siklus I, peneliti bersama guru membuat rancangan perbaikan yang dilakukan pada siklus II.

Pada siklus II, hampir semua siswa telah berani menyampaikan pendapatnya mengenai materi

pelajaran. Guru telah menggunakan media ular tangga dengan baik dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar siswa siklus II sudah berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Presentase ketuntasan siswa pada siklus II berhasil mencapai 87,0%. Ada 20 siswa yang berhasil mencapai nilai diatas KKM pada evaluasi siklus II. Namun ada 3 siswa yang belum berhasil mencapai nilai KKM. Dari keseluruhan jumlah siswa kelas IV SDN Barusari 02, ada 1 siswa yang merupakan siswa tunggakan dan 1 siswa yang berkebutuhan karena memiliki penyakit jantung dan umurnya sudah 16 tahun. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa tersebut tidak dapat berpartisipasi aktif seperti siswa yang lain. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media ular tangga di kelas IV SDN Barusari 02.

Media ular tangga digunakan untuk membantu siswa memahami konsep Faktor bilangan dan Faktor persekutuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Peningkatan proses pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan dan antusias siswa selama proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan adanya hasil lembar observasi pada saat dilaksanakannya tindakan. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media ular tangga. Siswa sangat antusias dalam mencari faktor bilangan dan faktor persekutuan menggunakan media ular tangga. Tahap awal siswa

mulai memainkan permainan ular tangga didalam angka ular tangga terdapat soal faktor bilangan dan faktor. Kemudian siswa mengambil soal tersebut dan menjawab di lembar kerja peserta didik. Selanjutnya dari faktor bilangan dan persekutuan siswa mencari jawaban yang tepat dan sesuai soal yang didapat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga pada materi faktor bilangan dan faktor persekutuan berhasil meningkatkan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media ular tangga di kelas IV SDN Barusari 02. Peningkatan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media ular tangga di kelas IV SDN Barusari 02 dapat dilihat dari, pada saat pra tindakan ada 7 siswa (30,4%) yang sudah tuntas mencapai KKM 70. Sedangkan siswa yang belum tuntas ada 16 siswa (69,6%). Pada siklus I siswa yang telah tuntas mencapai KKM ada sebanyak 13 siswa (56,5%) dan siswa yang belum tuntas mencapai KKM ada sebanyak 10 siswa (43,5%). Pada siklus II siswa yang telah tuntas mencapai KKM ada sebanyak 20 siswa (87,0%) dan siswa yang belum tuntas mencapai KKM ada sebanyak 3 siswa (13,0%).

Peningkatan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media ular tangga di kelas IV SDN Barusari 02 pada pra tindakan dengan siklus I sebesar 29,6 (dengan nilai rata-rata pada pra tindakan yaitu 46,1 dan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 73,0). Peningkatan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan

persekutuan dengan media ular tangga di kelas IV SDN Barusari 02 pada siklus I dengan siklus II sebesar 15,7 (dengan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 73,0 dan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 87,0). Peningkatan hasil belajar siswa dari tahap pra tindakan sampai pada siklus II sebesar 42,6 (dengan nilai rata-rata pada pra tindakan yaitu 46,1 dan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 87,0). Persentase ketuntasan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan dengan media ular tangga di kelas IV SDN Barusari 02 dari 30,4% pada tahap pra tindakan meningkat menjadi 56,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 87,0%. Dengan demikian, hasil penelitian ini telah sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$ dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV mencapai nilai ketuntasan 70.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Sebaiknya guru pada saat mengajarkan pembelajaran matematika khususnya materi Faktor bilangan dan Faktor persekutuan menggunakan media ular tangga. Penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep menghitung faktor bilangan dan persekutuan materi faktor bilangan dan faktor persekutuan dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN Barusari 02.
2. Sebaiknya guru pada saat proses pembelajaran menggunakan media ular tangga, dapat melibatkan siswa dalam pemberian contoh langkah-langkah penggunaan media ular tangga agar siswa paham dengan baik

tata cara penggunaan media tersebut.

3. Sebaiknya saat siswa menggunakan media ular tangga, guru harus memberikan bimbingan dan pengarahan terlebih dahulu agar siswa tidak kebingungan saat menggunakan media ular tangga.
4. Sebaiknya siswa saat pembelajaran menggunakan media ular tangga harus mematuhi peraturan yang diajarkan guru agar semuanya dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta.: CV Andi Offset.
- Daryanto. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2014). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Media.
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 4 Juni 2013. (n.d.).
- Mulyani Sumantri dan Johar Perman, M. S. dan J. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Refrensi.

Nana Sudjana dan Rivai Ahmad, N. S. dan R. (2018). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Biru Algesindo.

Observasi dan Wawancara Langsung, Tanggal 26 Mei 2023. (n.d.).

Pitadjeng. (2016). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

Sadiman, A. S. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Santrock, J. W. (2017). *Pengembangan Anak, edisi ke-11 jilid 1 (Alih bahasa: Mila Rachmawati, S. Psi)*. Jakarta: Erlangga.

Sobirin. (2017). *Patas Matematika SD*. Jakarta: Puspa Swara.

Suparni, I. dan. (2018). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Sukses Offset.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1. (n.d.).