

Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika

Intan Puspita Devi¹, Lailatul Irnawati², Liselsi Dwi Shine Putria Pantin³, Nindy Amelya^{4*}, Siti Mufidatin⁵

Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Jl. Panglima Polim No. 46 Bojonegoro

*Korespondensi Penulis. Email: nindyamelya10@gmail.com, 085788184558

Abstrak

Pembelajaran matematika seringkali dianggap menakutkan dan membosankan. Hal ini menjadi pemicu siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika, sehingga pemahaman siswa pada materi yang disampaikan oleh guru berkurang. Untuk menjaga efektivitas pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengaktifkan respon siswa, sehingga kemampuan siswa dalam memecahkan masalah meningkat. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan kajian literatur terkait dengan efektivitas media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) dalam pembelajaran matematika di sekolah, baik jenjang SD, SMP, maupun SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara mendokumentasi semua jurnal yang memiliki penelitian serupa dengan penelitian ini. Jurnal yang dianalisis dalam penelitian ini sebanyak 10 jurnal yang didapat dari database google scholar. Melalui penelitian ini didapatkan bahwa media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika disekolah.

Kata kunci: media pembelajaran, media Ultrasi, pembelajaran matematika.

Abstract

Learning mathematics is often considered scary and boring. This triggers students to dislike mathematics subjects, so that students' understanding of the material presented by the teacher decreases. To maintain the effectiveness of learning, teachers can use learning media when teaching and learning activities (KBM) take place. Learning media can be used to foster learning motivation and activate student responses, so that students' ability to solve problems increases. This research aims to conduct a literature review related to the effectiveness of ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) media in mathematics learning in schools, both elementary, middle and high school levels. The method used in this research is the SLR (Systematic Literature Review) method. The data collection technique used is by documenting all journals that have research similar to this research. The journals analyzed in this research were 10 journals obtained from the Google Scholar database. Through this research, it was found that the ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) media was able to increase students' understanding and learning motivation in mathematics learning at school.

Keyword: learning media, 'Ultrasi' media, mathematics learning.

PENDAHULUAN

Bovee (dalam Sari,dkk., 2019: 3) menjelaskan bahwa media adalah sebuah alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan. Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien (Sari,dkk., 2019: 3). Media pembelajaran adalah semua hal yang bisa digunakan dalam penyampaian pesan (bahan pembelajaran), sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Jannah, R., 2009: 2).

Winingsih (dalam Wati, A., 2021: 69) menjelaskan bahwa salah satu masalah yang terjadi dalam pendidikan di Indonesia yaitu tidak mendukungnya sarana dan prasarana pada proses pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Kurikulum yang berlaku di Indonesia juga merupakan salah satu faktor ketakutan siswa terhadap matematika, karena dianggap lebih tinggi dibandingkan dengan jenjang sekolah yang sama di Eropa (Kamarullah, 2017:24). Hal ini diperparah dengan cara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang terlalu monoton. Pada akhirnya, persoalan dalam pembelajaran matematika sangat kompleks yaitu mencakup masalah pedagogis, metodologis, dan psikologis (Kamarullah, 2017:24). Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa diperlukan metode pembelajaran yang berdiferensiasi salah satunya melalui media pembelajaran ULTRASI (Ular Tangga Numerasi).

Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan minimal oleh 2 orang dengan menggunakan dadu dan papan kotak-kotak yang disertai gambar ular dan tangga (Wati,A., 2021:69). Sedangkan media pembelajaran ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) adalah hasil pengembangan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan seputar numerasi. Media pembelajaran ULTRASI memiliki fungsi untuk mengasah kemampuan siswa dalam bidang numerasi yang dikemas secara menarik dalam sebuah permainan sederhana. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam permainan ini bisa disesuaikan berdasarkan kemampuan siswa, sehingga siswa tidak merasa kesulitan atau terlalu mudah. Sebaliknya siswa akan merasa tertantang dalam menjawab pertanyaan dan merasa senang selama permainan berlangsung. Rifki Afandi (dalam Wati, A., 2021: 70) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sampai 45%. Rahina (dalam Wati, A., 2021:70) menjelaskan bahwa pemahaman siswa dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan media permainan ular tangga.

Amir dan Risnawati (dalam Baeti, N., 2023: 59) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha untuk membimbing siswa saat proses belajar mengajar sehingga tujuan dari pelaksanaan kegiatan tersebut dapat tercapai . Fatimah (dalam Hasriadi, 2022:2) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan mengingat dan menambah pengetahuan yang dapat dilakukan dimanapun serta kapanpun untuk memperoleh kebenaran atau keahlian yang bisa dipelajari dan digunakan selaras dengan kebutuhan seseorang. Dalam proses pembelajaran tentunya terdapat macam-macam mata pelajaran yang harus disampaikan oleh pendidik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dan wajib dimuat dalam pembelajaran pada semua jenjang pendidikan adalah matematika. Pada dasarnya matematika memiliki peranan penting untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah sehingga mereka mampu berpikir secara logis dan juga kritis. Matematika termasuk ilmu yang abstrak, memuat banyak simbol, dan cara penyelesaiannya juga harus terstruktur sehingga diperlukan penalaran kritis (Malikah, S., dkk., 2022: 5194). Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar dalam upaya memecahkan masalah dengan penyelesaian yang terstruktur serta memuat banyak simbol. Mengingat pentingnya pembelajaran matematika maka pendidik diharuskan dapat menguasai berbagai model pembelajaran.

Pada dasarnya model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pasti akan sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk mengaktifkan kegiatan pembelajaran dan membantu memperjelas materi yang disampaikan, guru harus menentukan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang dapat dijadikan acuan dalam proses belajar mengajar terutama untuk memudahkan siswa dalam memahami materi ialah media pembelajaran. Dengan model ini, siswa mampu menangkap materi secara nyata sehingga mereka dapat memahami lebih jelas dan detail.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review (SLR)* yang bertujuan untuk memperoleh data dan menarik kesimpulan terkait penelitian-penelitian tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam mata pelajaran matematika. *Systematic Literature Review (SLR)* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengkaji kembali hasil penelitian literatur. Lame (dalam Putri dan Juandi, 2022:137) Penelitian SLR bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, serta membuat kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian.

Untuk menyelesaikan penelitian ini, peneliti mengumpulkan jurnal yang didapat dari Google Scholar yang berhubungan dengan media pembelajaran ular tangga matematika. Artikel yang peneliti kumpulkan memiliki rentang waktu 2015 hingga 2022, sebanyak 10 jurnal dengan kata kunci media pembelajaran, media ultrasi, pembelajaran matematika. Selanjutnya peneliti mengelompokkan jurnal-jurnal yang akan dianalisis berdasarkan nama penulis, judul, tahun terbit, nama jurnal, hasil penelitian. Setelah itu peneliti menganalisis jurnal tersebut secara mendalam terutama bagian hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, hasil yang didapat merupakan hasil analisis dari beberapa jurnal yang dikumpulkan oleh peneliti dari database Google Scholar. Berikut merupakan jurnal yang dikumpulkan terkait media pembelajaran ular tangga yakni sebanyak 10 jurnal.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika

No	Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Sigit Widhi Atmoko et all., 2017	Jurnal Pendidikan Guru MI	Dari hasil evaluasi diketahui rata-rata nilai yang didapat siswa sebesar 88,84. Sehingga menunjukkan bahwa melalui media ini siswa mampu dengan mudah memahami materi yang disampaikan. selain itu 94,4% siswa serta 90% guru menganggap bahwa media UTAMA (Ular Tangga Matematika) ini sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
2.	Kenny Candra Pradana et all., 2022	Journal Of Community Service In Science And Engineering	Hasil dari tes sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ini mengalami peningkatan. Terjadi peningkatan sebanyak 55 poin yang menunjukkan bahwa siswa memahami materi awal mengenai aljabar. Dari sini diharapkan media pembelajaran ular tangga dapat memberikan pengalaman yang mempermudah pemahaman siswa di sekolah.
3.	Mustika Fitri Larasati Sibuea., 2018	Jurnal Matematics Paedagogic	Dilihat dari nilai rata-rata hasil observasi keaktifan siswa siklus I dan II sebesar 2,6 dan 3,9. Selain itu ketuntasan dari tes awal diperoleh persentase sebesar 23,33%. Hasil ini berbeda

			setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga aljabar. Hasilnya mengalami peningkatan pada siswa siklus I dan II sebesar 62,33% dan 93,33%. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga aljabar dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas III SD Tamansiswa Sukadamai.
4.	Nur Rizqo et all., 2020	Journal Instructional Technology of	<p>1. Metode pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE merupakan tahap analisis yang diawali dengan menganalisis kebutuhan siswa, sarana, dan prasarana sekolah. Kemudian tahap kedua yaitu membuat rancangan yang memuat konsep bangunan datar dengan beberapa kotak yang diberi gambar. Tahap ketiga adalah pengembangan untuk menghasilkan produk. Selanjutnya, tahap keempat adalah implementasi yaitu melakukan percobaan pada kelompok kecil dan kelompok besar, dan tahap kelima adalah evaluasi yaitu memahami peningkatan motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan memanfaatkan media tersebut serta mengetahui tingkat keberhasilan produk yang terlihat, seperti meningkatnya motivasi belajar siswa.</p> <p>2. Tingkat kelayakan media pembelajaran yang memanfaatkan papan ular tangga matematika bangun datar ini dapat diukur oleh dua ahli diantaranya yaitu ahli materi dan ahli media. Dari hasil penilaian ahli-ahli tersebut media pembelajaran ular tangga dinyatakan layak.</p> <p>3. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, sebaiknya digunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan semangat belajar karena keadaan tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman. Media pembelajaran seharusnya dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa.</p>
5	Sinta Devi Kusuma Ardi et all., 2023	Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran	Hadirnya media pembelajaran ular tangga tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Media pembelajaran ular tangga numerasi tersebut benar-benar menarik minat dan juga menumbuhkan semangat siswa dibandingkan dengan pembelajaran numerasi yang biasanya

			hanya diimplementasikan melalui metode ceramah dari guru. Saat pengimplementasian permainan ular tangga numerasi tersebut, siswa sangat bersemangat dalam memainkannya dan juga menjawab pertanyaan yang diperoleh ketika melempar dadu. Prinsip pembelajaran ini yaitu belajar sambil bermain agar siswa tidak merasa bosan.
6	Ismawati Haris, 2022	Jurnal Masyarakat Madani Indonesia	Berdasarkan dari hasil kegiatan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Dilihat dari hasil rerata angket yang sebelumnya telah diisi siswa sebesar 2.15 menjadi 3.28 setelah belajar menggunakan media tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berhitung siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran tidak monoton dan siswa senang saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
7	Anisa Urrohmah et all., 2023	Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri	Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga diperoleh respon pendidik dengan persentase 91,17% masuk dalam kategori “sangat baik”, selain itu pada peserta didik didapat respon dengan persentase 96% masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Sehingga sudah bisa dikatakan media pembelajaran ini “sangat menarik”. Dengan demikian media pembelajaran ular tangga ini sangat layak untuk digunakan khususnya pada materi satuan pengukuran panjang di kelas II. Tingkat keefektifitasan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga ini sudah sangat layak untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Dari jumlah total 37 siswa yang sudah mengikuti uji coba produk mendapatkan hasil nilai rata-rata 85, dan diperoleh efektifitas sebesar 100%. Seluruh peserta didik telah mencapai nilai minimum dan semuanya tuntas.
8	Ilmiah et all., 2022	Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi	Media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Ada perbandingan minat dan motivasi belajar siswa pada pretest dan posttest.
9	Aisha Syafitri et	Jurnal Pendidikan	Hasil belajar siswa yang menerapkan metode

	all., 2019	Dan Ilmu Kimia	pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media ular tangga memiliki nilai rata-rata pretest 40,08 dan nilai rata-rata posttest 83,38, sehingga selisih nilainya ialah 43,30.
10	Nur Qomariyah Nawafilah, Masruroh, 2020	Jurnal Pengabdian Masyarakat	Berdasarkan hasil dari kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga, didapati kesimpulan sebagai berikut: media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa, media ular tangga termasuk sebagai media pembelajaran matematika yang baik, media ular tangga dapat memaksimalkan pembelajaran matematika sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan adanya media pembelajaran ular tangga ini.

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa tentu akan menjadi pengantar pesan terbaik bagi siswa sehingga mereka mampu memahami informasi yang disampaikan oleh guru dengan jelas. Menurut Putri dan Dewi (dalam Aan dan Ines, 2021:31) Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam pembelajaran. Salah satu bentuk dari media pembelajaran tersebut yaitu ULTRASI (Ular Tangga Numerasi). Ismawati H. Dan Nurjannah (2022:34) menjelaskan bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu melengkapi karakteristik bermain siswa dan penyajiannya tidak seperti media lainnya yang hanya bisa dilihat dan didengar melainkan juga dapat dimainkan. Menurut Novarina (dalam Mustika dan Hommy, 2018: 26) permainan ular tangga mampu membuat siswa memahami konsep bilangan sehingga kemampuan kognitifnya pun juga meningkat.

Santri (dalam Nur, dkk., 2020:37) menjelaskan bahwa permainan yang mengandung nilai matematika mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menentukan masalah sekaligus cara memecahkannya. Menurut Rifki A. (dalam Anjeline, 2021:70) media permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang disempurnakan dari permainan tradisional ular tangga kemudian disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dimana bisa menjadi media informasi yang akan disampaikan kepada siswa. Rahina (dalam Anjeline, 2021:70) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1, tabel 3, tabel 6, tabel 7, dan tabel 10, hasil belajar siswa semakin meningkat setelah pengimplemetasian media pembelajaran ini. pengimplemetasian media pembelajaran ini mendapat respon positif dari peserta didik. Di samping meningkatnya hasil belajar siswa, terdapat kelebihan lain dari penerapan media pembelajaran ini. Adapun kelebihanannya yaitu 1). Meningkatnya motivasi belajar siswa, 2). Ditinjau dari efektivitasnya, media ini terkesan lebih menarik minat siswa, 3) Dapat memaksimalkan pembelajaran matematika, 4) Dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Adapun beberapa alasan penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam proses belajar mengajar di kelas, diantaranya 1). Tingginya minat siswa saat pengimplementasian media ini, 2). Cara pembuatannya cukup mudah, 3) Tidak membutuhkan biaya mahal untuk pembuatan media ini, 4). Siswa sangat antusias dan dapat memahami materi dengan mudah ketika penerapan media pembelajaran ular tangga ini.

B. Media Ultrasi

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien (Sari,dkk., 2019: 3). Ular tangga sendiri merupakan permainan yang sudah ada sejak dahulu. Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan minimal oleh 2 orang dengan menggunakan dadu dan papan kotak-kotak yang disertai gambar ular dan tangga (Wati,A., 2021:69). Sedangkan media pembelajaran ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) adalah hasil pengembangan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan seputar numerasi. media ini dibuat dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran terkhususnya pada matematika.

Media ULTRASI dapat diimplementasikan dalam pembelajaran matematika karena sangat efektif. Dampak positif dari penggunaan media ular tangga numerasi pada kegiatan pembelajaran matematika sangat banyak. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sigit Widhi Atmoko *et all.* (2017), Ismawati Haris (2022), Aisha Syafitri *et all.* (2019), Ilmiah *et all.* (2022) bahwa media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian yang dilakukan Kenny Candra Pradana *et all.* (2022), Mustika Fitri Larasati Sibuea (2018), Sinta Devi Kusuma Ardi *et all.* (2023), Nur Qomariyah Nawafilah, Masruroh (2020) menyatakan bahwa media ular tangga numerasi berdampak terhadap peningkatan pemahaman siswa pada pelajaran matematika sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Sedangkan penelitian Nur Rizqo *et all.* (2020) dan Anisa Urrohman *et all.* (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga literasi sangat layak dan efektif jika diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Pada dasarnya model pembelajaran yang dibuat sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa pasti akan berdampak baik pada tingkat motivasi dan hasil belajar siswa. Selain berdampak pada hasil belajar peserta didik, media pembelajaran ular tangga numerasi juga berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika. Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang siswanya aktif dan materi yang disampaikan bisa ditangkap oleh siswa, maka guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan dalam proses belajar mengajar terutama untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran matematika ialah melalui media pembelajaran ULTRASI (Ular Tangga Numerasi). Dengan adanya media ini, siswa mampu menangkap materi secara nyata sehingga mereka dapat memahaminya dengan mudah dan pembelajaran matematika menjadi menyenangkan.

C. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20). Pembelajaran adalah proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan yang memadai bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar (Menurut Arifin 2010:10). Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga akan menciptakan perubahan sikap ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut faktor dua faktor yang berpengaruh yaitu faktor internal yang berasal dari diri sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar.

Nuraeni, Azwar Uswatun, & Nurasiah (dalam Putra, A. & Milenia, I. F., 2021:39), menjelaskan bahwa Matematika berasal dari kata latin manthanein atau mathema yang berarti "belajar". atau sesuatu yang dipelajari', dalam bahasa Belanda disebut Wiskunde atau 'ilmu eksakta'. Matematika sebagai ilmu dasar telah berkembang sangat pesat saat ini berdasarkan bahan dan pemanfaatannya. Dengan kata lain, dalam pengembangan atau pembelajaran Sekolah harus memperhatikan perkembangan masa lalu dan masa depan sekarang dan di masa depan. Hardianto & Baharuddin (dalam Putra, A. & Milenia, I. F., 2021:39), mengemukakan bahwa matematika sekolah adalah matematika yang diajarkan di sekolah yang terdiri dari bagian-bagian matematika yang dipilih untuk digunakan dalam mengembangkan kemampuan menjadi individu dan terintegrasi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Rusyanti (dalam Ilmiah, *et all.* 2014:25) mengemukakan bahwa Pembelajaran Matematika adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang melibatkan pengembangan pola berpikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar Matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran matematika adalah pemahaman yang baik terhadap materi matematika yang diajarkan, pemahaman dan penggunaan cara efektif bagi siswa dalam belajar matematika, metode pengajaran matematika, serta pemahaman dan penerapan penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran matematika seperti ULTRASI. Keberhasilan dalam sebuah pembelajaran tidak hanya tercermin pada hasil sekolah siswa saja, namun keberhasilan pembelajaran adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan apa yang dipelajari di sekolah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika. Dilihat dari beberapa jurnal yang sudah dianalisis, peserta didik dan pendidik memberikan respon positif pada media pembelajaran ular tangga. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya peneliti dapat menerapkan kajian ini pada efektivitas media ular tangga pada pembelajaran matematika disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, S. D. K., & Dessty, A.. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Journal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 127.
- Baeti, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Matematika Realistiki*, 4(1), 59.
- Haris, I., & Nurjannah. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(2), 34-36.
- Hasriadi. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Mata Kata Inspirasi.
- Ilmiah, Ridfah, A., & Dewi, E., M., P. (2022). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi*, 1(1), 25-27.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Journal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 24.
- Malikah, S. Q., dkk. (2022). Manajemen Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5194. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3549>

-
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 45.
- Pradana, K. C., Fadilla, A., & Putra, A. R. (2022). Peningkatan pemahaman matematika bagi anak-anak melalui pemberdayaan media belajar ular tangga matematika. *Journal of Community Service in Science and Engineering (JoCSE)*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.36055/jocse.v1i1.16090>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). *Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika*. *Mathema Journal*, 3(1), 31-39.
- Putri, A., A., & Juandy, D. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Self Efficacy: Systematic Literature Riview (SLR) Di Indonesia. *Pasundan Journal of Research Mathematics Learning and Education*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6493>
- Rizqo, N., Mansur, H., & Mastur. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 37-42.
- Sari, N., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F., S., (2020). *Modul Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Sibuea, M. F. L., & Sinaga, H. D. E. (2018). Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar. *Journal Mathematics Paedagogic*, 3(1), 26-29.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 3(2), 136.
- Urrohmah. A., et all., (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Kelas II SDN 0 Negerikaton. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 538.
- Wati, A., (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 69-70.
- Zakky. (2020). Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>. (14 September 2023).