

Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda

Indriasri Raming, Syaripuddin, Fidia Deny Tisna Amijaya, Qonita Qurrota A'yun, Desi Febriani Putri, Sri Wigantono, Rinancy Tumilaar, Andri Azmul Fauzi, Wasono, Asmaidi, Hardina Sandariria, Rabbiatul Adawiyah, Auliya Rahman, Melati Elvita, Dimas Raditya, Said

Program Studi Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Mulawarman, Indonesia

Penulis korespondensi : Indriasri Raming
E-mail : indriasriraming@fmipa.unmul.ac.id

Diterima: 13 Oktober 2024 | Direvisi: 28 November 2024 | Disetujui: 28 November 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting pada kurikulum yang berlaku di Indonesia. Pada pembelajaran matematika dibutuhkan suatu alat yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa memahami apa yang telah disampaikan oleh guru di kelas. Salah satu contoh media pembelajaran adalah menggunakan media permainan ular tangga edukasi yang telah teruji validitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pembelajaran matematika di SMPN 42 Samarinda masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran terdapat hanya 10,53% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Prodi Matematika FMIPA Universitas Mulawarman memberikan kontribusi untuk mengadakan kegiatan pengabdian terkait pendampingan siswa di SMPN 42 Samarinda dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media permainan ular tangga. Jenis kegiatan ini adalah pra-eksperimen dengan model *one group po-test pos-test design*. Subjek pengabdian ini adalah siswa kelas VII sebanyak 32 orang. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pendampingan kepada siswa dalam pembelajaran matematika dengan harapan adanya peningkatan hasil belajar dan siswa lebih terlatih dalam pembelajaran matematika. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dari rata-rata nilai *pre-test* (48,67) sampai *post-test* (73,33). Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan uji Wilcoxon, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sesuai kaidah pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon, jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis H_0 ditolak yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa tim pengabdian kepada masyarakat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 42 Samarinda.

Kata kunci: pembelajaran matematika; media pembelajaran; permainan ular tangga.

Abstract

Mathematics is one of the important subjects in the curriculum in Indonesia. In learning mathematics, a tool is needed that can be used to make it easier for students to understand what has been conveyed by the teacher in class. One example of learning media is using educational snakes and ladders game media that has been tested for validity in improving students' understanding and learning outcomes. Mathematics learning at SMPN 42 Samarinda still uses conventional learning methods. This results in students' difficulties in understanding the lessons recorded, only 10.53% of students achieving the Minimum Completion Criteria. The Mathematics Study Program, FMIPA, Mulawarman University, contributed to holding community service activities related to mentoring students at SMPN 42 Samarinda in learning mathematics by utilizing snakes and ladders game media. This type of activity is a pre-experiment with a one group po-test post-test design model. The subjects of this community service were 32 grade VII students. The purpose of this activity is to provide mentoring to students in learning mathematics with the hope of improving learning outcomes and students practicing more in

learning mathematics. The results obtained showed a significant increase from the average pre-test score (48.67) to post-test (73.33). Furthermore, the data was analyzed using the Wilcoxon test, obtaining a sig. (2-tailed) value of 0.000. According to the decision-making rules in the Wilcoxon test, if the sig. (2-tailed) value < 0.05 then the H_0 hypothesis is rejected, namely there is a significant difference between the pre-test and post-test results. So it can be concluded that the community service team has succeeded in improving the learning outcomes of SMPN 42 Samarinda students.

Keywords: mathematics learning; learning media; snakes and ladders game.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada siswa ketika memperoleh ilmu (Prilili, 2022). Menurut Permendikbud no. 58 Tahun 2014, tujuan dari pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu: (1) memahami konsep matematika; (2) menyelesaikan masalah; (3) berpikir matematis; (4) berkomunikasi secara sistematis; dan (5) memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai dalam matematika. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran adalah adanya media pembelajaran (Anisa W, 2023).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat mendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah, sehingga mampu menjadi alat penyampaian informasi pembelajaran oleh pengajar kepada siswa maupun sebaliknya. Media pembelajaran mampu memberikan pengaruh yang baik karena dapat merubah sikap dan tingkah laku siswa ke arah yang kreatif dan dinamis, sehingga peran di dalam media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yaitu berperan penting sebagai alat penunjang pembelajaran yang efisien. Pemilihan media pembelajaran yang bermutu untuk tujuan pembelajaran harus diperhatikan dalam proses pembelajaran (Nurhasanah A, 2022). Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran berdampak langsung pada hasil pembelajaran siswa. Hal ini didukung dengan penelitian (Rivai I, 2022) yang berjudul penerapan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II.

Menurut (Anisa W, 2023) permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 81%. (Nurussofa R, 2023) melakukan penelitian dan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 87,5% dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan menurut (Kurnia I, 2018) keaktifan siswa meningkat sebesar 80,64% dengan kategori sangat setelah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran pada materi gejala pemanasan global. Menurut Kartikaningtyas dalam (Prilili, 2022), salah satu permainan tradisional yang terkenal dan dapat dimainkan oleh semua orang adalah permainan ular tangga. Desain dan aturan dalam permainan perlu dimodifikasi agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Maysaroh, 2020). Peningkatan hasil belajar juga dapat meningkat dengan menggunakan media permainan ular tangga karena pertanyaan-pertanyaan matematika yang diberikan saat permainan tersebut dapat membuat siswa memahami dengan lebih baik materi pelajaran.

SMP Negeri 42 Samarinda adalah sebuah sekolah SMP Negeri yang berlokasi di Jl. Inpres Tembok Tengah, Berambai, Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda. SMP Negeri ini berdiri sejak 2006. Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2023/2024 seluruhnya berjumlah 57 orang dan meningkat di tahun pelajaran 2024/2025 jumlah keseluruhan siswa adalah 74 orang. Banyaknya siswa kelas VII adalah 32 orang, kelas VIII sebanyak 19 orang, dan kelas IX sebanyak 23 orang. Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 42 Samarinda sebanyak 14 orang terdiri dari kepala sekolah, 11 orang guru, dan 2 orang tenaga kependidikan.

Pada umumnya, pembelajaran matematika di SMP Negeri 42 Samarinda masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi *teacher center* bukan *student center*. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan ketersediaan media pembelajaran yang kurang membuat siswa jenuh, akibatnya siswa seringkali memperoleh kesulitan dalam memahami dan

Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda

mempelajari materi, serta hasil belajar siswa juga kurang maksimal, terlihat dari hasil akhir semester menunjukkan bahwa siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal sangat sedikit.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di sekolah SMP Negeri 42 Samarinda pada tanggal 29 April 2024 diperoleh informasi bahwa nilai KKM Ujian Akhir Semester pada tahun ajaran 2023/2024 Semester genap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Siswa SMP Negeri 42 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024

No.	Kelas	Jumlah kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan Belajar (KKM = 75)	
				Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
1.	VII	1	19	10,53	89,47
2.	VIII	1	23	8,696	91,3
3.	IX	1	15	13,33	86,67
Jumlah			57	10,53%	89,47%

Program Studi S1 Matematika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alaman Universitas Mulawarman sebagai lembaga yang melakukan proses belajar mengajar dalam ilmu matematika pada tingkat Perguruan Tinggi berupaya untuk ikut berkontribusi dalam pendampingan siswa pada pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh civitas akademika Prodi Matematika dalam rangka melaksanakan salah satu tri dharma perguruan tinggi. Sehingga, hasil dari kegiatan PkM ini dapat secara langsung diterapkan di masyarakat dan sekaligus menjadi bagian dari pemenuhan Indikator Kinerja Utama (IKU) - 5 dan 6 perguruan tinggi, yaitu: jumlah keluaran penelitian dan pengabdian masyarakat yang berhasil dapat direkognisi internasional atau diterapkan oleh masyarakat dan persentasi prodi S1 yang melaksanakan kerjasama dengan mitra.

Dalam kegiatann PkM ini tidak hanya melibatkan unsur dosen, tapi juga secara penuh mengikutsertakan mahasiswa dalam setiap tahapan kegiatan. Hal ini bertujuan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman nyata dalam menyelesaikan permasalahan di masyarakat. Upaya pelibatan mahasiswa ini menjadi bagian dari program Merdeka Belajar dan Kurikulum Merdeka (MBKM) sebagaimana yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Pendidikan Tinggi.

METODE

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan menggunakan metode kombinasi penjelasan konsep oleh anggota tim pengabdian dan penyelesaian soal-soal matematika oleh siswa terkait materi yang diberikan dengan menggunakan media ular tangga. Siswa kelas VII dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 atau 6 orang per kelompok. Setiap kelas didampingi dan dibimbing oleh Dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian sesuai jadwal yang telah disusun sebelumnya. Selama proses pembelajaran anggota tim memberikan bimbingan terhadap siswa yang terkendala dalam menyelesaikan soal dan memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Melalui kegiatan pendampingan belajar ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra. partisipasi mitra dalam pelaksanaan program adalah menyediakan fasilitas berupa ruang kelas di SMP Negeri 42 Samarinda.

Kegiatan ini menggunakan jenis kegiatan pra eksperimen dengan model *one group pretest posttest design* (Azhar, 2022). Sebelum pendampingan dimulai para peserta harus mengikuti *pre-test* terlebih dahulu dan diakhir pendampingan peserta juga mengikuti *post-test*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Adapun subjek penelitian ini adalah kelas VII sebanyak 32 orang yang tercatat sebagai siswa-siswi SMPN 42 Samarinda Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Materi pendampingan terdiri dari penyampaian materi bab Bilangan Bulat dan Aljabar .

Proses pelaksanaan kegiatan Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga secara umum adalah Pelatihan diawali dengan *pre-test* pada peserta

Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda

pendampingan untuk mengetahui pengetahuan awal dan mengukur kemampuan siswa-siswi peserta terkait soal-soal materi kelas VII Bab 1 dan Bab 2. Data hasil tes awal dan tes akhir pendampingan akan dianalisis menggunakan statistika deskriptif (Haryono E, 2023). Lebih lanjut, dilakukan uji hipotesis perbandingan rata-rata sebelum dan sesudah pendampingan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Uji hipotesis perbandingan rata-rata menggunakan Uji Wilcoxon (Maulina R, 2022). Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah memberikan pendampingan siswa dalam pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda. Harapannya siswa-siswi SMP Negeri 42 Samarinda dapat meningkatkan hasil belajar serta mempunyai pengalaman dan lebih terlatih dalam pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat: Pendampingan Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga di SMP Negeri 42 Samarinda dilaksanakan di SMP Negeri 42 Samarinda pada Rabu, 5 Juni 2024. Jumlah peserta yang terdaftar mengikuti pendampingan ini adalah sebanyak 32 orang siswa-siswi kelas VII SMPN Samarinda, peserta yang hadir secara langsung adalah 30 orang.



Gambar 1. Siswa-siswi Kelas VII SMPN 42 Samarinda mengerjakan soal *pre-test*.



Gambar 2. Penyampaian Materi Kelas VII (Sesi Pertama) dengan Materi Bilangan Bulat oleh Ibu Indriasri Raming, S.Si., M.Si.

Kegiatan diawali dengan pemberian soal *pre-test* pada siswa-siswi kelas VII SMPN 42 Samarinda untuk mengukur kemampuan awal para peserta. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi oleh para narasumber di tiap sesi. Penyampaian materi bab Bilangan Bulat dengan narasumber Ibu Indriasri Raming, S.Si., M.Si. Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda

Raming, S.Si., M.Si. dan materi bab Aljabar oleh Ibu Qonita Qurrota A'yun, S.Si., M.Sc. Setelah sesi materi, dilanjutkan sesi belajar dan bermain ular tangga dimana ada jeda di antara sesi materi dan bermain ular tangga yaitu diberikan waktu istirahat agar para peserta tidak jenuh dan bosan mengikuti kegiatan pendampingan siswa dalam pembelajaran Matematika. Setelah semua materi dan permainan ular tangga selesai, kemudian para siswa-siswi peserta pendampingan diberikan soal kembali yaitu *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman dari materi yang telah diberikan. Adapun serangkaian acara kegiatan inti pendampingan siswa dalam pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Penyampaian Materi Kelas VII (Sesi kedua) dengan Materi Aljabar oleh Ibu Qonita Qurrota A'yun, S.Si., M.Sc.



Gambar 4. Pendampingan Siswa-siswi Kelas VII SMPN 42 Samarinda Oleh Melati Elvita dengan Menggunakan Media Ular Tangga.

Setelah sesi pemberian materi dan pendampingan belajar dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berakhir, peserta pendampingan mengerjakan tes akhir atau *post-test* dalam waktu 15 menit, seperti terlihat pada Gambar 5.

Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda



Gambar 5. Siswa-siswi Kelas VII SMPN 42 Samarinda mengerjakan soal *post-test*.



Gambar 6. Pemberian Penghargaan dan Hadiah Juara I, II, dan III.



Gambar 7. Foto bersama siswa-siswi, guru, dan staf SMPN 42 Samarinda dengan tim PkM.

Pengolahan Data Tes Awal dan Tes Akhir Pendampingan Siswa Kelas VII SMPN 42 Samarinda

Dari data nilai *pre-test* dan *post-test* yang telah diperoleh dari kelas VII SMPN 42 Samarinda, selanjutnya dilakukan analisis data. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis statistika deskriptif terhadap data nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis statistika deskriptif kelas VII SMPN 42 Samarinda dapat dilihat pada Tabel 2.

Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda

Tabel 2. Statistika Deskriptif *pre-test* dan *post-test* Pendampingan siswa kelas VII dalam pembelajaran Matematika di SMP Negeri 42 Samarinda

	Banyak Data N	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-Test</i> (Sebelum diberikan perlakuan)	30	.00	84.00	48.6667	28.77419
<i>Post-Test</i> (Setelah diberikan perlakuan)	30	48.00	100.00	73.3333	17.75957

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa dari 32 siswa kelas VII SMPN 42 Samarinda yang mengikuti *pre-test* dan *post-test* berjumlah 30 siswa, nilai minimum *pre-test* pada pendampingan siswa dalam belajar Matematika adalah 0. Sedangkan nilai maksimum *pre-test* pada pendampingan siswa dalam belajar matematika adalah 84.00. Setelah diberikan perlakuan berupa pendampingan siswa dengan menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga diperoleh nilai minimum *post-test* adalah 48.00 dan nilai maksimum *post-test* setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga adalah 100.00. Dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan rata-rata dari 48.6667 (*pre-test* Pendampingan siswa dalam belajar Matematika) menjadi 73.3333 (*post-test* Pendampingan siswa dalam belajar Matematika).

Langkah kedua adalah dengan melakukan Uji normalitas pada data *pre-test* dan *post-test* pada tiap kelas, tujuannya adalah untuk mengetahui apakah data yang di dapat berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis *parametrik*. Sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik *nonparametrik*. Dalam hal ini, pengujian normalitas data menggunakan uji *shapiro wilk* (karena data < 50) dengan taraf sig. 0,05.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika sig. (signifikansi) < 0,05, maka tolak H_0 artinya data tidak berdistribusi normal. Jika sig. (signifikansi) > 0,05, maka terima H_0 artinya data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS Statistik 22. Adapun hasil perhitungan uji normalitas *pre-test* dan *Post-test* sebagai berikut:

Tabel 3. Statistika Deskriptif *pre-test* dan *post-test* Pendampingan siswa kelas VII dalam pembelajaran Matematika di SMP Negeri 42 Samarinda

Hipotesis	H_0 : data berdistribusi normal		
	H_1 : data tidak berdistribusi normal		
Hasil Uji	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Statistic	Statistic
<i>Pre-test</i> (Sebelum diberikan perlakuan)	.900	.900	.900
<i>Post-test</i> (Setelah diberikan perlakuan)	.895	.895	.895

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa nilai sig. *pre-test* = 0,008 dan nilai sig. *post-test* = 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *pre-test* < 0,05 atau 0,008 < 0,05 dan nilai sig. *post-test* < 0,05 atau 0,006 < 0,05 sehingga tolak H_0 , dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data hasil uji *pre-test* dan *post-test* tidak berdistribusi normal. Karena data *pre-test* dan *post-test* dari ketiga kelas tidak berdistribusi normal, maka Langkah selanjutnya adalah melakukan uji beda rata-rata statistika nonparametrik (Uji Wilcoxon).

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon adalah jika sig. (signifikansi) < 0,05, maka tolak H_0 artinya terdapat perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* pada pendampingan siswa dalam pembelajaran Matematika. Sebaliknya jika sig. (signifikansi) > 0,05, maka terima H_0 artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* pada pendampingan siswa dalam pembelajaran Matematika. Adapun hasil perhitungan uji Wilcoxon pada *pre-test* dan *Post-test* sebagai berikut:

Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda

Tabel 4. Hasil uji beda rata-rata data nilai *pre-test* dan *post-test* pada pendampingan siswa kelas VII SMPN 42 Samarinda dalam pembelajaran Matematika

Hipotesis	H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata antara <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada pendampingan siswa dalam pembelajaran Matematika H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata antara <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada pendampingan siswa dalam pembelajaran Matematika
Hssil Uji	<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> pendampingan siswa
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan Tabel 4. dapat dilihat bahwa 0.000 sig. (signifikansi) < 0,05, maka tolak H_0 dan terima H_1 . Artinya terdapat perbedaan rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* pada pendampingan siswa kelas VII SMPN 42 Samarinda dalam pembelajaran Matematika.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pendampingan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga di SMP Negeri 42 Samarinda” berjalan dengan baik dan lancar. Para peserta terlihat antusias dan kompetitif dalam mengikuti pendampingan ini. Dari hasil dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa tim pengabdian kepada masyarakat berhasil pemahaman terkait materi pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Hal ini ditunjukkan dari analisis uji beda rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas VII SMPN 42 Samarinda. Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test*, dan terjadi peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan (FMIPA) Universitas Mulawarman yang telah mendanai sepenuhnya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini melalui Hibah Dana Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) FMIPA Universitas Mulawarman Tahun 2024.

DAFTAR RUJUKAN

- Anisa W, C. F. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, 427-439. doi:<https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>
- Azhar, S. (2022). *PENGARUH MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI*. Jakarta: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH.
- Haryono E, S. M. (2023). *STATISTIKA SPSS 28*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Kurnia I, G. N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS ANDROID PADA POKOK BAHASAN GEJALA PEMANASAN GLOBAL UNTUK PEMBELAJARAN FISIKA DI SMA 1). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 54-61. doi:<https://doi.org/10.19184/jpf.v7i1.7225>
- Maulina R, A. D. (2022). Pelatihan pengolahan data menggunakan minitab bagi pegawai fungsional perencana. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9. doi:<https://doi.org/10.29303/rengganis.v2i1.157>
- Maysaroh, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII IPA SMP N 7 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan biologi*, 2598-4284. doi:<https://doi.org/10.30631/edu-bio.v3i1.139>
- Nurhasanah A, G. R. (2022). Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH*, 195-206. doi:<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53037>

Pendampingan siswa dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 42 Samarinda

-
- Nurussofa R, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 22-28. doi:<https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Prilili, A. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA 2 SMAN Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singigi Tahun Ajaran 2018/19*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Rivai I, K. M. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2774-2156. doi:<https://pdfs.semanticscholar.org/9e44/35f73068cfb9c7433e4b5a0db127c81f2a0c.pdf>