

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MENGGUNAKAN METODE TANYA
JAWAB MATERI PERKALIAN SDN 11 SITIUNG**

Ratnawati¹, Nurjanah², Dwi Novri Asmara³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia
1903011082@undhari.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by a lack of understanding in learning math multiplication material. This study aims to develop media to make it easier for students to understand the material. This type of research and development uses Research and development (R&D) research. This snakes and ladders media development model uses the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation) development model. The five stages are carried out through needs analysis, learner analysis, and material analysis. Then the validation of snakes and ladders media is validated by UNDHARI FKIP lecturers, the practicality is done by looking at the responses of educators and students, the effectiveness is seen from the results of the test questions provided. The results of developing snakes and ladders media were declared very valid. Valid means that the media that is carefully made has been validated and is suitable for use and developed with an average of 94.27% with a very valid category, the results of practicality with an average of 91.06% are categorized as very practical. which means that the media is suitable for use because it has been assessed for practicality in terms of media and practicality of time. The results of the effectiveness of the completeness of the results of students with an average of 90% are categorized as very effective, the media is suitable for use because the quality, quantity, and time are very effective. Thus it can be concluded that the snakes and ladders media made are very valid, practical, and effective for educators to use in teaching and learning.

Keywords: Development, Math, Multiplication.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika materi perkalian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media agar memudahkan peserta didik untuk memahami materi perkalian. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *Research and development (R&D)*. Model pengembangan media ular tangga ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Kelima tahap tersebut dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi. Kemudian itu validasi media ular tangga divalidator oleh dosen FKIP UNDHARI, praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik, efektifitas yang dilihat dari hasil soal tes yang disediakan. Hasil pengembangan media ular tangga dinyatakan sangat valid. Valid berarti media yang teliti buat sudah divalidasikan sudah layak digunakan dan dikembangkan dengan rata-rata 94,27% dengan kategori sangat valid, hasil praktikalitas dengan rata-rata 91,06% dikategorikan sangat praktis. yang berarti media sudah layak digunakan karna sudah dinilai

kepraktisannya dalam segi media maupun kepraktisan waktu. Hasil efektivitas Ketuntasan hasil peserta didik dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat efektif, media sudah layak digunakan karena kualitas, kuantitas, dan waktu sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dibuat ini sudah sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pendidik dalam belajar mengajar.

Kata kunci: Pengembangan, Matematika, Perkalian.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan teknik pengembangan potensi manusia agar dapat bertahan hidup sebagaimana layaknya kehidupan yang harus didapatkan oleh manusia, dibuktikan bahwa manusia harus menyesuaikan dirinya dengan perubahan perkembangan zaman (Sasmita, 2022). Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan, tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral siswa (Friska, 2022).

Manusia memerlukan pendidikan dalam kehidupannya,

pendidikan sangat diperlukan untuk membentuk kecerdasan setiap manusia yang membutuhkannya. Selain itu, pendidikan juga sebagai investasi untuk menjadi bekal perjalanan hidup bagi setiap manusia. Karena pendidikan merupakan usaha dalam menyiapkan siswa menghadapi lingkungan hidup dengan perubahan yang semakin maju (Sma et al., 2012).

Undang-undang (No. 20 tahun 2003) menjelaskan definisi pendidikan sebagai berikut : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdesaan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencapai tujuan tersebut digunakan kurikulum (Kurniaman et

al., 2013).

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan disekolah bagi pihak – pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kurikulum 2013 mendefinisikan standar kompetensi lulusan (SKL) sesuai dengan yang seharusnya, yakni sebagai kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Acuan dan prinsip penyusunan kurikulum 2013 mengacu pada pasal 36 undang- undang No. 20 tahun 2003. (Kamarullah, 2017) Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa sekolah dasar karena mereka menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit untuk dipahami, tidak menarik, dan membosankan. Disisi lain matematika adalah mata pelajaran penting yang harus dipahami oleh siswa, karena ilmu matematika diterapkan dalam kehidupan sehari- hari. Oleh karena itu guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SDN 11 Sitiung bahwa guru masih mengajar hanya dengan buku ajar atau hanya pada LKS saja, yang membuat siswa cenderung bosan dan mudah jenuh

dalam pembelajaran. Siswa yang masih dalam fase umur 7-13 tahun masih pada fase bermain sambil belajar, sedangkan guru hanya menggunakan buku. Kurangnya media dalam pembelajaran dan siswa cenderung tidak mendengarkan guru, dan juga guru masih belum banyak menggunakan media yang kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa penulis menemukan bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan didukung oleh media yang tidak membosankan. Terlihat dari hasil wawancara juga terlihat siswa yang mengeluh bahwa guru hanya terpaku pada buku tanpa menggunakan media untuk mempermudah proses pembelajaran. berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut ternyata siswa banyak merasa bosan dengan muatan pelajaran matematika dikarenakan guru yang menerangkan terlalu monoton dan proses pembelajaran yang kurang seru, siswa juga banyak berpikiran kalau pembelajaran matematika itu sulit, karena guru yang hanya kurang menggunakan media membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk

mengembangkan suatu media pembelajaran untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ataupun pada saat melakukan evaluasi pembelajaran pada muatan pelajaran matematika.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas II terlihat bahwa dalam pembelajaran matematika masih berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa. Salah satu solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang lebih kongkrit. Pada muatan pelajaran ini siswa masih banyak yang belum mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan oleh sekolah. Pada kenyataan yang peneliti temui dilapangan bahwa guru hanya kurang menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar ataupun pada saat melakukan evaluasi pembelajaran terutama muatan pembelajaran matematika. Oleh karena itu masih banyak siswa yang cenderung merasa bosan dan lambat dalam menangkap pelajaran yang dijelaskan oleh guru tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan dalam mengatasi permasalahan

tersebut adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran. Mayke (Anggani sudono, 2000:3) mengatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang- ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam- macam konsep serta pengertian yang tak terkira banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi. Pembelajaran adalah usaha guru untuk siswa membentuk kegiatan menetapkan, memilih, dan mengembangkan strategi dan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Untuk memperkuat data awal, peneliti melihat dokumen hasil belajar siswa dari ulangan harian siswa pada pembelajaran matematika, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 19 siswa tepatnya pada materi perkalian, ada sebagian besar siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan dengan sajian data nilai sebagai berikut :

Tabel 1 Presentase Nilai Ulangan Harian siswa

No	Kriteria	Jumlah	presentase
1	Tuntas	5	29 %
2	Tidak tuntas	12	70 %
3	Total	17	100 %

Dari tabel diatas dilihat bahwa ada 5 siswa yang tuntas atau yang mampu lulus KKM dari jumlah 17 siswa, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas yaitu sebanyak 12 siswa. Dapat dilihat masih banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika itu sepele dan masih banyak yang mengerjakan soal itu dengan jawaban yang tidak tepat.

B. Metode Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini mengambil jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada maupun produk baru dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium tetapi bias juga berupa perangkat lunak (

software) seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan, atau pun lainnya. Selain dibidang pendidikan, penggunaan metode penelitian dan pengembangan juga bisa diaplikasi dalam bidang industri, bisnis, kemiliteran, teknologi kedokteran dan lain-lain, terutama untuk pengembangan software. Research and development adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektif produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan

berbiji pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Sedangkan menurut Nusa putra (2019) ialah sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, betujuan diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan menguji keefektifan produk. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. (tageh, 2015).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Tahap Analysis (Analisis)

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu dengan melihat minimnya ketersediaan media-media pembelajaran pada muatan pembelajaran Matematika pada saat melakukan proses belajar mengajar ataupun pada saat evaluasi pembelajaran di SDN 11 Sitiung.

a. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan ke siswa kelas II SDN 11 Sitiung kita mengetahui bahwa 10% siswa tidak setuju bahwa guru selalu menggunakan media saat proses pembelajaran, sedangkan 90% siswa sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan media lebih menyenangkan dibandingkan tidak menggunakan media, dan siswa bisa dengan mudah memahami pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran yang hanya mencatat saja dan hanya terfokus berbicara dengan teman. Siswa juga sangat menyukai metode belajar sambil bermain karena metode ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh siswa maka peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan ular tangga untuk membantu

hasil belajar dan membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa penulis menemukan bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan didukung oleh media yang tidak membosankan. Terlihat dari hasil wawancara juga terlihat siswa yang mengeluh bahwa guru hanya terpaku pada buku tanpa menggunakan media untuk mempermudah proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara bersama wali kelas II, guru kelas menjelaskan bahwa tidak digunakan media pembelajaran saat melakukan evaluasi pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan buku pembelajaran dan modul.

b. Analisi karakteristik peserta didik

Zuliani dkk., (2017) Analisis karakteristik awal siswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman

tentang tuntutan, bakat, minat, kebutuhan, dan kepentingan siswa berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; siswa, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan dan pembelajaran tertentu yang akan diikuti siswa. Karakteristik

perkembangan akademik ini dijelaskan dengan menggunakan tahap perkembangan kognitif menurut piaget. Kemampuan akademik berkaitan dengan cara kerja otak. Adapun perkembangan kognitif itu meliputi (Marinda, 2020)

- 1) Tingkat sensori motor pada umur 0-2 tahun.
- 2) Tingkat pra operasional pada umur 2-7 tahun.
- 3) Tingkat operasional kongkrit pada umur 7-11 tahun.

- 4) Tingkat operasional formal 11-16 tahun-berlanjut sampai dewasa.

Siswa kelas II berada ditahap ke-3 yaitu tahap operasional kongkrit dimana diumur ini anak sudah mengenal dan mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal hal yang abstrak dan kecakapan. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam perkembangan kognitif yaitu :

- a) Kematangan, artinya membuka kemungkinan untuk perkembangan, sedangkan kalau kurang hal itu akan membantasi secara luas prestasi kognitif.
- b) Pengaruh sosial, artinya termasuk penanaman bahasa dan pendidikan, pentingnya lingkungan sosial adalah pengalaman seperti pengalaman fisik dapat memacu atau menghambat perkembangan struktur kognitif.

- c) Analisi materi

Pada analisi materi ini penting dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran dijadikan dasar untuk mengetahui

materi yang sesuai dengan kurikulum, sehingga dapat digunakan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis pada materi pembelajaran ini yaitu materi perkalian pada mata pelajaran Matematika kelas II SDN 11 Sitiung, jenis materi yang terdapat pada materi matematika perkalian ini adalah jenis prosedur dan konsep.

Kurikulum yang digunakan di SDN 11 Sitiung adalah kurikulum 2013 yang mana pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik. Faktor yang mendukung adalah semua tenaga pendidik dan kependidikan SDN 11 Situng, wali murid, komite sekolah dan warga sekitar selalu membantu berperan baik secara langsung maupun tidak seara langsung. Adapun tujuan dari kurikulum 2103 adalah

untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, dan inovatif.

b. Tahap Perancangan (Design)

Hasil tahap rancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi

Pada lembar validasi terdapat petunjuk dalam pengisian, tiga aspek yang dinilai antaranya aspek kelayakan isi, kelayakan medias, dan bahasa yang akan diisi oleh validator.

b. Lembar Praktikalitas

Hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat pada

petunjuk pengisian dan aspek penilaian yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik.

c. Lembar Efektifitas

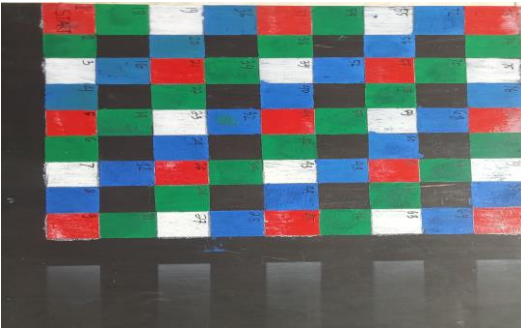
Hasil rancangan validasi lembar efektifitas (tes hasil belajar) terdapat petunjuk pengisian dapat dilihat dari lampiran. Selain itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata bisa dikatakan efektif. Sedangkan ketidaktuntasan peserta didik dengan rata-rata dikatakan tidak efektif.

d. Hasil Rancangan Kerangka

media pembelajaran ular tangga sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti materi perkalian.

Tabel 1 tabel perencanaan

	siapkan triplek ukuran 1 x 160 yang sudah dirapikan menggunakan amplas agar terlihat lebih halus.
---	--

	warna digunakan untuk membuat kotak pada ular tangga agar lebih berwarna
	Cat kayu digunakan untuk mengecat papan ular tangga agar lebih menarik
	papan ular tangga dikeringkan dan diberikan angka setiap kotak
	Membuat ular dan tangga dengan spidol hitam.



membuat dadu dari kepingan kayu di cat dan diberikan angka 1-6

c. Tahap Pengembangan (Development)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media ular tangga dalam pembelajaran Matematika yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ular tangga yang sesuai dengan kompetensi dasar dan

kompetensi inti, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga digunakan di kelas II Sekolah Dasar yang mana dikelas II terdapat 20 siswa. Penelitian ini juga melakukan uji validitas media, uji validitas bahasa, dan uji validitas materi.

1. Validasi media, bahasa, dan materi

Tabel 2 data hasil validasi media, bahasa dan materi

No	Aspek yang dinilai	Validator			Jumlah	Skor max	presentase	Kategori
		1	2	3				
1	Bahasa	33	34	34	101	105	96,18%	Sangat valid
2	Materi	32	33	33	98	105	93,32%	Sangat valid
3	Media	32	33	33	98	105	93,32%	Sangat valid
	Rata rata						94,27%	Sangat valid

1. Validasi RPP

Tabel 4 data hasil validasi media dan RPP

d. T a	Nama validator	Nilai	Keterangan	tingkat pemahaman
	Suci Rahma Putri,M.Pd	95,83%	sangat praktis	

Implementasi (Implementation)

Setelah media pembelajaran ular tangga di validasi oleh validator, maka media pembelajaran ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan. Uji coba media pembelajaran ular tangga ini di uji cobakan dengan subjek siswa kelas II SDN 11 Sitiung pada tanggal 15 Mei-20 Juni 2023.

Implementasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada kegiatan pembelajarannya dilakukan secara individu. Pada awalnya peserta didik belum memahami materi pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran, kemudian pendidik menelaskan materi kembali dengan ular tangga sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya, pendidik memberikan latihan kepada peserta didik untuk menguji

peserta didik.

Saat proses pembelajaran peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran karena kelas II siswa masih senang jika menggunakan metode elajar sambil bermain banyak terdapat gambar dan warna-warna yang menarik. Peserta didik menjadi lebih aktif ketika pendidik bertanya tentang penerapan pembelajran, mereka sangat antusias untuk menjawab pertanyaan dari pendidik. Hali ini menunjukkan peserta didik sudah memahami materi yang disampaikan.

1. Data praktikalitas

a. Data Angket Respon Pendidik

Kepraktisan media pembelajaran ular tangga dinilai oleh dua praktisi yaitu pendidik kelas yaitu Ibu Sudari,S.Pd serta angket respon peserta didik serta angket respon peserta didik oleh kelas II. Penyajian data praktikalitas pada uji media pembelajaran ular tangga yang telah dibuat peneliti.

No.	Praktisi	Keterangan	Penilaian	Kategori
1	Sudarti,S.Pd	Guru Kelas II	85,71 %	Sangat Praktis
2	Ayu wulandari,S.Pd	Guru kelas IV	96,42%	Sangat praktis
	Rata rata		91,06%	Sangat praktis

dapat dilihat analisis data penilaian kepraktisan media ular

tangga mencapai 96,42 % dan sangat praktis untuk digunakan.

b. Data Angket Respon Peserta Didik

Kepraktisan media ular tangga dinilai oleh peserta didik yaitu peserta didik dari kelas II dengan jumlah peserta didik 20 orang.

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media ular tangga yang telah dibuat peneliti.

No.	Nama	Penilaian	Kategori
1.	Bilqis Alya Rahma	85,71 %	Sangat Praktis
2.	Galih Bisma Z	96,42%	Sangat Praktis
3.	Quenshaa	85,71%	Sangat Praktis
4.	Syafira putri	89,28 %	Sangat Praktis
5.	Virzha Nawan Tias	85,71%	Sangat Praktis
6.	Arga	96,42 %	Sangat Praktis
7.	Ara Zahraini Maulidya	96,42%	Sangat Praktis
8.	Al amin	96,42 %	Sangat Praktis
9.	Silvia R	96,42 %	Sangat Praktis
10.	Desta delviana	96,42 %	Sangat Praktis
11.	Alif	96,42 %	Sangat Praktis
12.	Beti ana	96,42%	Sangat praktis
13.	Nadira khairunnisa	85,71%	Sangat praktis
14.	Shodiq	89,28%	Sangat praktis
15.	Mutiara Hafizhah	92,85%	Sangat praktis
16.	M. Fazar	92,85%	Sangat praktis
17.	Raffi	85,71 %	Sangat praktis
18.	Faiz	96,42 %	Sangat praktis
19.	Faqih aly a rdah	89,28 %	Sangat praktis
20.	Dafa	92,85%	Sangat praktis
Rata rata		92,13% _s	Sangat praktis

Berdasarkan tabel dapat dilihat analisis data penilaian kepraktisan media ular tangga oleh peserta didik kelas II dengan jumlah 20 orang dengan rata-rata 92,13% dikategorikan sangat praktis.

e. Tahap evaluasi (evaluation)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah

1. Data efektivitas

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Persen	Kategori
1	Siswa yang tuntas	18	90%	Efektif
2	Siswa yang tidak tuntas	2	10%	Tidak Efektif

dapat dilihat hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKM yaitu dengan ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 90%

evaluasi. Pada penelitian ini dilakukan uji efektivitas terhadap 20 orang peserta didik guna mengukur atau menilai tingkat keberhasilan media pembelajaran ular tangga yang telah digunakan peserta didik, keefektifan produk yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil tes belajar peserta didik sebagai berikut:

dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidaktuntasan peserta didik dalam rata-rata 10% dikategorikan tidak efektif. Media ular tangga sebagai bantu dalam pembelajaran matematika telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena 18 peserta didik yang nilainya diatas KKM. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 2 orang dengan rata-rata 10% di kategorikan tidak efektif. Dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga media

ular tangga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

Hasil evaluasi dari pelaksanaan ini dinyatakan oleh validator ahli layak digunakan LKPD dan di angket respon guru dan peserta didik juga layak digunakan LKPD. Karena peserta didik sangat membutuhkan media cetak berupa LKPD, pada angket respon guru juga membutuhkan media cetak LKPD agar hasil belajar peserat didik bagus.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran matematika materi perkalian pada siswa kelas II SDN 11 Sitiung Kab Dharmasraya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media ular tangga dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan dikelas II SDN 11 Sitiung Kabupaten Dharmasraya.
- 2) Validasi media ular tangga yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang dosen yang menunjukkan bahwa media ular tangga memperoleh kategori sangat valid, media ular tangga layak

untuk digunakan karena dan sesuai dengan ketentuan SDN 11 Sitiung Kab Dharmasraya.

- 3) Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru wali kelas II) SDN 11 Sitiung Kab Dharmasraya memperoleh hasil yang dikategorikan sangat praktis, yang mana media sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran dalam segi waktu dan penggunaannya.
- 4) Efektivitas yang dinilai dari hasil belajar siswa kelas II SDN 11 Sitiung Kab Dharmasraya peserta didik yang tuntas memperoleh kategori efektif, media ular tangga layak digunakan karena sudah diuji

efektivitas waktu dan kegunaanya dengan soal yang diuji dengan peserta didik.

- 5) Dapat dikatakan dengan digunakannya Media ular tangga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Friska. (2022). pengaruh pendidikan. *Journal of Pendidikan*.
- Kamarullah. (2017). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 1(1), 21–32.
- Kurniaman, O., Noviana, E., & Dasar, S. (2013). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Universitas Riau* |, 6, 389–396.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Sasmita, E. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(20), 5545–5549.
- Sma, D. I., Bandar, P., Hasyim, A., & Adha, M. M. (2012). *KONSEP PENDIDIKAN*.
- Zuliani, D., Florentinus, T. S., & Ridlo, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 6(1), 46–54.