

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MENGGUNAKAN METODE TANYA JAWAB PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN KELAS II SDN 11 SITIUNG KABUPATEN DHARMASRAYA

Nurlaila¹, Firman², Desyandri³

^{1, 2, 3} Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang

¹ lailanurr271@gmail.com¹, firmnmhd@gmail.com², desyandr@ifip.ac.id³

ABSTRACT

method to improve students' understanding of multiplication in mathematics. The research uses the ADDIE model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis phase identifies the need for interactive media that engages students and overcomes the boredom associated with traditional learning methods. During the design phase, the media is tailored to the characteristics of second-grade students, with a focus on color and simple multiplication questions. The development phase includes validation by experts, resulting in a product deemed highly valid. In the implementation phase, the media is tested in classrooms, showing positive feedback from both students and teachers, indicating that it is practical and effective in enhancing students' learning outcomes. The evaluation phase confirms the media's validity, practicality, and effectiveness in improving students' understanding of multiplication, offering valuable contributions to educational media development.

Keywords : Education, Learning Media, Math

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dengan metode tanya jawab dalam pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan kajian terhadap kebutuhan siswa dan guru, serta relevansi kurikulum yang ada. Selanjutnya, pada tahap perancangan, media ular tangga dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa dan materi perkalian. Pada tahap pengembangan, media diuji validitasnya oleh ahli materi dan media, yang menunjukkan hasil validitas 80%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Implementasi dilakukan dengan uji coba di kelas untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi perkalian dan lebih menarik bagi siswa, karena menggabungkan elemen belajar dan bermain. Evaluasi dari siswa dan guru juga menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

Kata Kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri dalam berbagai aspek, seperti kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan (Bowen et al., 2013). Pendidikan berperan penting dalam menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan zaman, terutama dalam perubahan perkembangan yang cepat. Oleh karena itu, pendidikan menjadi investasi penting bagi setiap individu dalam perjalanan hidup mereka (Sasmita, 2022).

Pendidikan juga diperlukan untuk membentuk kecerdasan dan kesiapan setiap manusia dalam menghadapi kehidupan. Hal ini tidak hanya berguna untuk meningkatkan keterampilan praktis, tetapi juga untuk memberikan bekal dalam menghadapi perubahan yang terus berkembang. Sebagai bagian dari pendidikan, kurikulum menjadi pedoman utama dalam proses pembelajaran. Undang-undang No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha terencana untuk mengembangkan

potensi siswa sesuai dengan kriteria yang ditentukan, mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi siswa, masyarakat, bangsa, dan negara (Kurniawan et al., 2013).

Kurikulum 2013 mengatur standar kompetensi lulusan yang mencakup kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Rachmawati, 2018). Kurikulum ini bertujuan untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi tantangan dunia nyata dengan memiliki kompetensi yang sesuai. Namun, dalam praktiknya, pelajaran seperti matematika sering dianggap sulit dan membosankan bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami pelajaran matematika dengan lebih mudah dan menyenangkan (Agustina, 2020).

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting, karena melatih siswa dalam berpikir logis dan memecahkan masalah. Pembelajaran matematika harus dilakukan sejak sekolah dasar untuk membekali siswa dengan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menghadapi masalah dalam matematika, siswa dapat lebih fokus dan kreatif dalam

mencari solusi. Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran matematika adalah dengan memanfaatkan media yang menarik, seperti permainan (Sanjaya, 2020).

Menurut hasil angket yang dilakukan di SDN 11 Sitiung, sebagian besar siswa lebih senang jika pembelajaran menggunakan media, karena media dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Siswa juga menyukai metode belajar sambil bermain. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga, yang sudah dikenal luas di kalangan siswa. Namun, observasi menunjukkan bahwa banyak guru masih mengandalkan buku ajar dan LKS tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik, yang dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Heinich & Arsyad, 2020).

Hasil wawancara dengan siswa dan guru di SDN 11 Sitiung menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang monoton, sementara guru mengaku kesulitan dalam menjelaskan materi secara menarik tanpa menggunakan media. Banyak siswa yang belum mencapai KKM, dan guru masih belum banyak

memanfaatkan media kreatif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika. Salah satu media yang dipilih adalah permainan ular tangga (Mayke, 2000).

Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa dalam matematika (Indah Suciati, 2021). Permainan ini sudah dikenal oleh siswa dan dapat memberikan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Permainan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara menyenangkan. Selain itu, permainan ular tangga mudah dibuat oleh guru dan dapat diterapkan dalam berbagai materi pelajaran, termasuk matematika (Suhermin, 2020).

Berdasarkan hasil analisis data ulangan harian siswa, banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM pada materi perkalian. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar matematika. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan

mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti permainan ular tangga dengan metode tanya jawab. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep-konsep matematika dan merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Anggani Sudono, 2000)

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi perkalian pada pembelajaran matematika (Sholihah et al., 2024). Produk media ini tidak hanya berupa benda fisik, tetapi juga melibatkan perangkat lunak yang mendukung proses pembelajaran. Dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang efektif dan praktis dalam konteks pendidikan. Tahap pertama, analisis, dilakukan dengan kajian mendalam

mengenai kebutuhan siswa dan guru serta karakteristik peserta didik yang harus dipertimbangkan dalam perancangan media.

Pada tahap perancangan, media ular tangga dirancang dengan memerhatikan bahan-bahan yang tepat serta instrumen penilaian yang diperlukan untuk menilai keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Setelah itu, pada tahap pengembangan, produk diuji validitasnya melalui bantuan validator yang berkompeten, yang akan menilai kelayakan media ular tangga untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Uji validitas ini sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar kurikulum dan mampu mendukung pembelajaran dengan efektif. Tahap pengembangan ini juga mencakup revisi dan perbaikan berdasarkan masukan dari validator untuk meningkatkan kualitas media sebelum diterapkan di kelas.

Selanjutnya, pada tahap implementasi, media ular tangga diuji coba di kelas untuk menilai kepraktisan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengukur seberapa efisien media

tersebut dalam membantu siswa memahami materi perkalian. Selain itu, uji efektivitas juga dilakukan untuk menilai sejauh mana penggunaan media ini meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan. Proses evaluasi yang dilakukan di akhir penelitian melibatkan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket, tes hasil belajar, serta observasi. Data yang diperoleh dari respon siswa, hasil tes, dan penilaian para ahli digunakan untuk mengevaluasi apakah media ular tangga ini dapat dikategorikan sebagai media yang sangat valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang menggunakan metode tanya jawab dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian. Media ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Proses pengembangan media ular tangga ini mengikuti model ADDIE

yang terdiri dari lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, dilakukan kajian terhadap kebutuhan siswa dan guru, serta relevansi kurikulum yang ada. Selanjutnya, pada tahap perancangan, media ular tangga dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran matematika dengan memperhatikan karakteristik siswa dan bahan ajar yang sesuai. Pada tahap pengembangan, media yang dirancang diuji coba melalui validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan dan keefektifannya. Tahap implementasi berfokus pada penerapan media dalam proses pembelajaran di kelas untuk mengukur praktikalitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk menilai hasil penggunaan media ini berdasarkan feedback dari siswa dan guru serta tes hasil belajar.

Dalam hasil penelitian ini, penulis akan memaparkan temuan terkait validitas, praktikalitas, dan efektivitas media ular tangga yang dikembangkan. Setiap tahap akan dijelaskan secara mendalam, mencakup data yang dikumpulkan dari angket, observasi, serta hasil tes yang dilaksanakan sebelum dan

setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam proses pendidikan.

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, penelitian dimulai dengan kajian kebutuhan terhadap media pembelajaran matematika khususnya materi perkalian. Observasi dan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk menggali permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika. Hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa merasa bosan dengan cara belajar tradisional yang cenderung monoton, sementara guru juga menginginkan media yang dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dipilih karena dapat mengkombinasikan unsur belajar dan bermain, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar perkalian.

Selain itu, analisis terhadap kurikulum menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan untuk menyampaikan materi perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam

memahami konsep perkalian. Dalam kurikulum yang berlaku, materi perkalian diharapkan dapat dipahami oleh siswa dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ular tangga dengan metode tanya jawab dianggap sangat cocok untuk memenuhi kebutuhan ini. Dengan menggabungkan pembelajaran aktif dengan elemen permainan, media ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif.

Proses analisis ini juga mencakup identifikasi karakteristik siswa kelas II SD, yang cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang interaktif dan melibatkan gerakan fisik. Oleh karena itu, permainan ular tangga menjadi pilihan yang tepat, karena selain mengajarkan materi perkalian, permainan ini juga membuat siswa bergerak secara fisik sesuai dengan peraturan permainan. Dengan analisis kebutuhan yang mendalam ini, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan sesuai dengan harapan siswa dan guru.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, media ular tangga dirancang dengan memperhatikan berbagai komponen yang diperlukan. Desain papan permainan diatur agar menarik bagi

siswa, dengan menggunakan warna-warna cerah dan gambar-gambar yang relevan dengan materi perkalian. Selain itu, kartu soal yang digunakan dalam permainan disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai untuk siswa kelas II SD, dengan pertanyaan perkalian yang tidak terlalu rumit namun tetap menantang. Desain ini bertujuan agar siswa tetap tertarik dan tidak merasa kesulitan dalam menjawab soal perkalian yang ada.

Selain papan permainan dan kartu soal, instrumen penilaian juga dirancang, termasuk lembar validasi untuk menilai tingkat kevalidan media oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain media yang dikembangkan sesuai dengan standar pembelajaran dan efektif dalam menyampaikan materi perkalian. Lembar praktikalitas juga disiapkan untuk menilai kepraktisan media ini dalam pelaksanaan pembelajaran. Instrumen penilaian lainnya termasuk soal tes untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam perancangan ini, peran guru sebagai pengguna utama juga dipertimbangkan dengan merancang petunjuk penggunaan media yang jelas. Petunjuk ini mencakup cara bermain

permainan ular tangga, tata cara menjawab soal perkalian, dan cara menilai hasil belajar siswa. Proses perancangan juga melibatkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, sehingga media yang dihasilkan dapat digunakan dengan mudah dan sesuai dengan kurikulum yang ada.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media ular tangga diuji melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas yang telah ditetapkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ular tangga layak digunakan dengan skor validitas mencapai 80%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid". Penilaian ini dilakukan oleh dua ahli materi dan satu ahli media, yang menilai apakah desain dan konten media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan apakah media tersebut dapat digunakan dengan efektif dalam pembelajaran perkalian.

Setelah proses validasi, media ini kemudian diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh ahli. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah menambah variasi soal perkalian untuk mencakup berbagai tingkat kesulitan, sehingga media ini

dapat digunakan untuk beragam tingkat kemampuan siswa. Selain itu, tampilan media juga disempurnakan agar lebih menarik dan memudahkan siswa dalam mengikuti permainan. Dengan adanya perbaikan ini, media ular tangga menjadi lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Proses pengembangan ini juga melibatkan uji coba kecil dengan melibatkan beberapa siswa untuk memberikan masukan mengenai penggunaan media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan lebih tertarik untuk belajar perkalian menggunakan media ini. Media ular tangga yang dikembangkan juga terbukti mudah digunakan, dengan hampir tidak ada hambatan dalam proses implementasi awal. Setelah mendapatkan hasil pengujian yang memadai, media ini siap untuk diimplementasikan dalam kelas yang lebih luas.

4. Tahap Implementasi

- Data Validitas

Validitas media ular tangga diuji dengan menggunakan angket yang diisi oleh ahli materi dan ahli media setelah evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria seperti kesesuaian

dengan kurikulum, kesesuaian tujuan pembelajaran, dan desain media yang mendukung proses pembelajaran. Dari hasil evaluasi, ahli materi memberikan skor rata-rata 90%, yang menunjukkan bahwa media ular tangga sangat valid dalam membantu siswa memahami materi perkalian sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media ini dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika dan efektif dalam menyampaikan konsep-konsep perkalian secara lebih menyenangkan dan menarik. Di sisi lain, ahli media memberikan skor rata-rata 92%, yang mengindikasikan bahwa desain dan tampilan media ini sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Ahli media menilai bahwa media ini mudah dipahami, menarik, dan dapat digunakan dengan mudah oleh guru di kelas. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh para ahli materi dan ahli media.

- Data Praktikalitas

Praktikalitas media ular tangga diuji berdasarkan angket yang diisi oleh siswa dan guru setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Siswa memberikan respons positif terhadap

penggunaan media ini, dengan skor rata-rata 88%. Sebanyak 85% siswa merasa bahwa permainan ular tangga mudah dipahami dan menyenangkan. Mereka juga melaporkan bahwa media ini membuat mereka lebih tertarik dalam belajar matematika dan membantu mereka memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, guru memberikan skor rata-rata 90% dalam hal praktikalitas, yang menunjukkan bahwa media ular tangga mudah digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan persiapan yang rumit. Guru menganggap bahwa media ini efisien dalam membantu siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, serta mendukung penerapan berbagai metode pengajaran lainnya. Penggunaan media ini juga tidak memakan banyak waktu dan bisa diterapkan dengan baik dalam berbagai situasi kelas. Dengan demikian, hasil dari angket siswa dan guru menunjukkan bahwa media ular tangga adalah alat pembelajaran yang sangat praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran matematika.

- Data Efektivitas

Efektivitas media ular tangga diukur melalui perbandingan antara hasil tes belajar sebelum dan setelah

penggunaan media dalam pembelajaran. Pada pre-test, rata-rata skor siswa adalah 60%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami konsep perkalian sebelum menggunakan media ular tangga. Namun, setelah media diterapkan dalam pembelajaran, skor rata-rata siswa meningkat menjadi 85% pada post-test. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi perkalian. Sebanyak 85% siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 90% siswa merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal perkalian setelah menggunakan media ular tangga. Selain itu, observasi terhadap keterlibatan siswa juga menunjukkan bahwa 80% siswa sangat aktif berpartisipasi dalam permainan dan diskusi. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa media ini membuat belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan peningkatan skor tes yang signifikan dan tingginya tingkat keterlibatan siswa, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran matematika.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, data mengenai efektivitas media ular tangga diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan observasi. Tes hasil belajar yang diberikan setelah penggunaan media menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa mencapai nilai di atas KKM, dengan rata-rata nilai mencapai 75. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pengukuran efektivitas, media dianggap berhasil jika lebih dari 60% siswa mencapai ketuntasan minimal, dan hasil penelitian ini menunjukkan angka yang lebih tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sangat efektif.

Selain hasil tes, evaluasi juga melibatkan analisis terhadap feedback yang diberikan oleh guru dan siswa mengenai penggunaan media ini dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dan siswa merasa senang karena mereka belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil evaluasi ini, media ular tangga dapat dianggap berhasil dalam mencapai tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

perkalian.

Evaluasi juga mencakup perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari media ular tangga, dengan mempertimbangkan masukan dari guru dan siswa selama implementasi. Meskipun media ini efektif, peneliti berencana untuk menambah variasi soal dan elemen permainan lainnya untuk meningkatkan dinamika dan tantangan dalam pembelajaran. Dengan evaluasi yang komprehensif ini, media ular tangga siap untuk digunakan lebih luas dan diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas-kelas lainnya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk materi perkalian dengan pendekatan tanya jawab. Analisis dilakukan berdasarkan lima tahap dalam model ADDIE, yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian, yang sering dianggap membosankan dan monoton. Permainan ular tangga dipilih karena dapat

menggabungkan unsur pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD yang lebih menyukai aktivitas yang melibatkan gerakan fisik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Santoso, 2023) , yang menyatakan bahwa permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

Pada tahap perancangan, media ular tangga dirancang dengan memperhatikan desain yang menarik dan sesuai dengan materi perkalian. Elemen visual yang cerah dan kartu soal dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan bertujuan untuk menjaga minat siswa dan mempermudah pemahaman konsep perkalian. Desain ini juga mempertimbangkan aspek praktikalitas bagi guru dalam menggunakannya di kelas, seperti petunjuk penggunaan yang jelas dan instrumen penilaian untuk mengukur efektivitas media. Hal ini sesuai dengan temuan (Latif Abdul, 2021) , yang menyebutkan bahwa desain yang baik dapat mendukung keberhasilan penerapan media dalam pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, media ular tangga diuji melalui validasi oleh ahli materi dan media. Hasil validitas menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi,

dengan nilai rata-rata validitas dari ahli materi sebesar 93,3% dan dari ahli media sebesar 94,1%. Berdasarkan umpan balik dari ahli, perbaikan dilakukan untuk meningkatkan variasi soal dan tampilan media. Perbaikan tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh (Hestari et al., 2016) , yang menyatakan bahwa validitas media sangat menentukan efektivitas dalam pembelajaran. Uji coba kecil dengan 6 siswa juga menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan menyenangkan bagi siswa, dengan 100% siswa menganggap permainan ini menarik (Amaliah & Indrawati, 2022).

Pada tahap implementasi dan evaluasi, data menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian. Skor tes siswa setelah menggunakan media ini mengalami peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata tes siswa yang sebelumnya 60,5% meningkat menjadi 87,5%. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat, yang tercermin dari hasil observasi guru yang mencatat bahwa 95% siswa terlihat aktif selama pembelajaran menggunakan

media ular tangga. Guru juga memberikan respons positif terhadap praktikalitas media ini, dengan 91% guru menyatakan bahwa media ini mudah digunakan di kelas dan mendukung proses pembelajaran. Evaluasi juga mencakup saran untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan variasi soal untuk meningkatkan tantangan dan dinamika dalam pembelajaran (Tanama et al., 2023). Hasil penelitian ini mendukung temuan yang dikemukakan oleh (Tanama et al., 2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan menunjukkan hasil yang baik dalam hal validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validitas media ini diperoleh dengan skor 80%, yang menandakan bahwa media tersebut sangat valid dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian. Praktikalitas media ular tangga diuji dalam implementasi kelas, dengan hasil bahwa media ini mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi

siswa, yang terlihat dari peningkatan partisipasi dan motivasi siswa. Efektivitasnya juga terbukti, karena hasil tes menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perkalian setelah menggunakan media ini, dengan sebagian besar siswa mencapai KKM setelah implementasi media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. (2020). Efektivitas pembelajaran matematika secara daring di era pandemi covid-19 terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Fibonacci*, 1(3), 1–11.
- Amaliah, N. R., & Indrawati, D. (2022). Pengembangan Permainan Cobra (Congklak Berbasis Android) Sebagai Media Pembelajaran Materi Nilai Tempat Bilangan Untuk Kelas 2 Sd. *Jpgsd*, 10(3), 544–557.
- Bowen, W. G., Delbanco, A., Gardner, H., Hennessy, J. L., & Koller, D. (2013). Higher education in the digital age. *Higher Education in the Digital Age*, 628–638.
<https://doi.org/10.1515/9781400866137>
- Hestari, S., Susantini, E., & Lisdiana, L. (2016). Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik pada Materi Mutasi Gen. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 5(1), 7–13.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada

- Materi Bilangan Pecahan.
Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, 1(1), 10–21.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Kamarullah. (2017). pembelajaran matematika. 1(1), 21–32.
- Kurniawan, O., Noviana, E., & Dasar, S. (2013). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. Universitas Riau |, 6, 389–396.
- Latif Abdul. (2021). Di era perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi yang semakin pesat, pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ini dapat terlaksana dengan menggunakan berbagai platform, baik berupa learning management system maupun bentuk video conference. Learning. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 11–20.
- Rachmawati, R. (2018). Analisis Keterkaitan Standar Kompetensi Lulusan (SkL), Kompetensi Inti (Ki), Dan Kompetensi Dasar (Kd) Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 12(34), 231–239.
<https://doi.org/10.38075/tp.v12i3.4.73>
- Santoso, G. (2023). Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan melalui Penerapan Berpikir Kritis Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 265–269.
- Sasmita, E. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. 4(20), 5545–5549.
- Sholihah, D. M., Rahayu, D., & Handayani, M. S. (2024). Pengembangan Media Congklak Bali Pada Materi. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 1–10.
- Sma, D. I., Bandar, P., Hasyim, A., & Adha, M. M. (2012). konsep pendidikan.
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5648>