



Pengembangan Media Ular Tangga Materi Bangun Datar Siswa Kelas I SDN Kunjang 3

Mochammad Nur Alif Hidayatulloh¹, Kukuh Andri Aka², Khoiriyah³
Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,
Universitas Nusantara PGRI Kediri³
mnuralifhidayatulloh@gmail.com¹, kukuh.andri@unpkediri.ac.id²,
khoiriyah@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research aims to develop learning media, knowing feasibility of mathematical snakes and ladders media, and learning the development of mathematical media in class 1 flat figures material at SDN Kunjang 3. This research is a type of development research or Research and Development (R&D), using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The assessment results from media experts received an average score of 90% in the "Very Good" category. Results The assessment from material experts received an average score of 86% in the "Very Good" category. Feasibility assessment by small group trial students was 86% in the "Very Good" category. Feasibility assessment by large group trial students was 88% in the "Very Good" category. This mathematics snakes and ladders media can improve learning as seen from the increase in scores from 55% to 88%. In the "High" category test results. Thus, this flat snake and ladder media is suitable for use as a learning medium and can improve mathematics learning.

Keywords: Snake Ladder Game, Two Dimensional Shape, learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakkan media ular tangga matematika, dan belajar pengembangan media matematika pada materi bangun datar kelas 1 di SDN Kunjang 3. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R &D), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Hasil penilaian dari ahli media mendapat nilai rata-rata skor 90% kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian dari ahli materi mendapat nilai rata-rata skor 86% kategori "Sangat Baik". Penilaian kelayakkan oleh siswa uji coba kelompok kecil 86% kategori "Sangat Baik". Penilaian kelayakkan oleh siswa uji coba kelompok besar 88% kategori "Sangat Baik". Media Ular tangga matematika ini dapat meningkatkan belajar dilihat dari peningkatan skor dari 55% menjadi 88%. Pada hasil uji kategori "Tinggi". Dengan demikian Media ular tangga bangun datar ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan belajar matematika.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Permainan, Bangun Datar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Sumber daya manusia dapat dikembangkan dengan mengoptimalkan mutu pendidikan pada setiap tingkatan dan satuan pendidikan yang ada dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga dapat berfungsi secara efektif dan efisien di era



teknologi ini. Usaha tersebut dapat dilihat dari peningkatan kualitas guru, peningkatan kurikulum, metode belajar yang digunakan, ketersediaan sumber belajar serta sarana dan prasarana belajar yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran tersebut tentunya dapat didukung diantaranya dengan peranan guru, penggunaan metode, strategi, teknik dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sejalan dengan yang disampaikan oleh (Sudjana dan Rivai 2011) bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan belajar siswa, materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar dan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar (Sutirman, 2013, p.17). Dengan demikian, peran guru dalam proses pemilihan media pembelajaran sangat penting karena guru dapat menentukan mana media yang sesuai untuk melatih anak dalam berimajinasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar dan pengamatan proses pembelajaran serta wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SDN Kunjang 3 ditemukan bahwa fasilitas yang ada di sekolah tersebut masih terbatas. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa ditemukan bahwa siswa merasa pembelajaran monoton. Guru juga merasa pembelajaran kurang efektif khususnya pada mata pelajaran matematika, guru lebih mudah menggunakan buku dalam proses pembelajaran. Selain itu guru juga merasa bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang kurang menyenangkan karena sulit dipahami oleh siswa. Siswa di kelas juga merasa bosan ketika proses pembelajaran hanya menggunakan buku terus-menerus sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengajar di kelas, selain itu masih ditemui siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti bermain dan mengobrol dengan teman sebangku, sehingga siswa mengantuk dan kurangnya partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran.

Salah satu langkah di atas yang dapat dilakukan oleh guru agar dapat membuat siswa tertarik dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar yang memiliki konsep belajar sambil bermain. Alasan peneliti memilih media ini yaitu pertama karena permainan dalam pembelajaran matematika adalah metode belajar dengan melakukan kegiatan menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yang menyangkut, aspek kognitif, psikomotorik, atau efektif. Permainan yang mengandung nilai matematika dapat meningkatkan kemampuan menentukan, memecahkan masalah dan lain-lain (Santri, 2016, p.112). Selain itu media pembelajaran dengan menggunakan ular tangga ini tentunya akan lebih membuat siswa merasa proses pembelajaran yang mereka lakukan lebih bermakna karena didalam media ini siswa akan aktif terlibat langsung dalam penggunaan media yang dilengkapi rangkaian materi didalamnya. Hal ini dikarenakan pada usia anak tingkat sekolah dasar sudah memasuki tahap beripikir perkembangan kognitif operasional konkret. Pada



tahap ini siswa memasuki tahap pembelajaran yang mengandalkan melalui penyajian materi secara konkret dan visual. Cara ini dapat diatasi dengan penyajian media pembelajaran visual yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Serta dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga, peneliti dan guru dapat melakukan pengayaan terhadap peserta didik untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap pemahaman konsep peserta didik. Penggunaan media seperti media gambar bisa saja digunakan pada pembelajaran, akan tetapi jika penggunaan media elektronik seperti penggunaan LCD belum bisa diterapkan karena sarana dan prasarana disekolah belum memadai. Penggunaan media dalam pembelajaran masih jarang diterapkan dalam proses belajar mengajar, guru masih cenderung menggunakan media yang disediakan oleh sekolah seperti : gambar-gambar yang tersedia di kelas, teks bacaan ataupun media yang tersedia dilingkungan sekolah dan mudah didapat.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Imaliyah, Ayu, D. (2018). Yang mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas viii mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan yang menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta penelitian oleh (Tamara dkk., 2019) yang mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk SD dan menghasilkan media pembelajaran ular tangga pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulis yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) bertujuan untuk mengembangkan, menguji kemanfaatan dan efektivitas produk yang dikembangkan berupa produk teknologi, material organisasi, metode, strategi, model, media alat bantu belajar dan sebagainya.

Model penelitian pengembangan yang dipilih ialah model ADDIE meliputi (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan evaluasi setiap tahapannya. Menurut Suryani (2019: 125) model ADDIE dimaknai sebagai "Pendekatan yang menggambarkan suatu proses sistematis, efektif dan efisien dalam menciptakan sistem intruksional untuk memecahkan masalah atau peningkatan kinerja melalui serangkaian kegiatan analysis, design, development, implementation, dan evaluation". Model ADDIE digunakan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan kinerja melalui serangkaian kegiatan yang terstruktur dan terencana dengan baik.

Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 20 Mei 2024 kepada 18 siswa kelas 1 SDN Kunjang 3. Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu uji coba



terbatas dan uji coba luas. Subjek uji coba terbatas berjumlah 6 siswa kelas 1 SDN Kunjang 3, sedangkan subjek uji coba luas berjumlah 12 siswa kelas 1 SDN Kunjang 3.

Pengembangan instrumen diperoleh untuk memperoleh data dari pengembangan instrument pengumpulan data pada penelitian ini didapat dengan menggunakan hasil pengumpulan data awal, pedoman wawancara, dokumentasi, soal/kuis, observasi dan angket. Angket disini terbagi atas angket ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Adapun tahap analisis data terbagi menjadi analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan.

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan meliputi kevalidan media, kevalidan materi, kevalidan perangkat pembelajaran, dan kevalidan soal. Pada analisis kevalidan skala likert digunakan sebagai pengukuran. Adapun ketentuan skor dibawah sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Media dan Materi

Peringkat	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017; 94)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya yaitu tingkat validasi dalam penelitian digolongkan dalam kategori validitas dengan mengubah menjadi data kualitatif pada penilaian kevalidan.

Tabel 2. Persentase Kevalidan

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Cukup Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Riduwan (2015; 88)



2. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran ular tangga materi bangun datar diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa. Dalam analisis kepraktisan menggunakan skala likert sebagai pengukuran. Adapun ketentuan skor sebagai berikut.

Tabel 3. Skor Penilaian Respon Guru

Peringkat	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017; 94)

Menghitung presentase hasil berdasarkan angket respon guru menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Selain penilaian angket respon guru, penilaian angket respon siswa juga diperlukan. Dalam analisis kepraktisan menggunakan skala likert sebagai pengukuran. Adapun ketentuan skor sebagai berikut.

Tabel 4. Skor Penilaian Respon Siswa

Peringkat	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017; 94)

Selanjutnya, menghitung persentase hasil berdasarkan angket siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$



3. Analisis Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran ular tangga materi bangun datar ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan.

- a. Menghitung skor tes hasil belajar siswa
- b. Menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata – rata siswa} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

- c. Menghitung ketuntasan belajar klasikal siswa dalam satu kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tingkat keefektifan dalam penelitian ini digolongkan dalam 5 kategori dengan menggunakan skala sebagai berikut.

Tabel 5. Persentase Keefektifan

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0% - 20%	Sangat Kurang Efektif

Sumber: Daryanto (2018; 195)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang telah dirancang akan dilakukan pengujian untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran materi bangun datar.

1. Hasil Uji Kevalidan

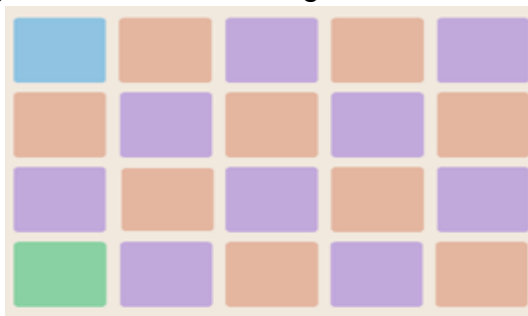
Kevalidan media pembelajaran ular tangga materi bangun datar diperoleh dari hasil Uji validasi media, materi, dan perangkat pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi

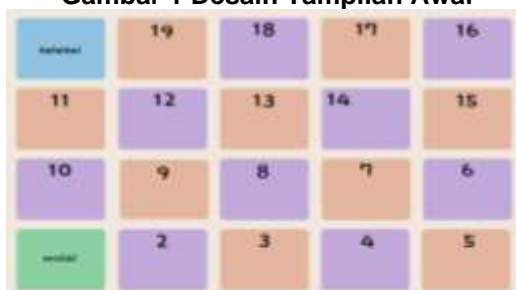
Keterangan	Persentase	Kriteria
Validasi Media	90%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
Validasi Materi	86%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
Validasi Perangkat Pembelajaran	86%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi

Rata-rata	88%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
-----------	-----	---

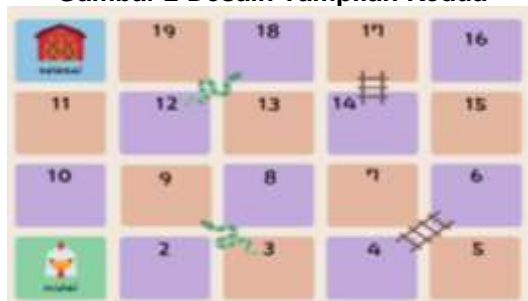
Dari hasil tersebut diketahui bahwa media, materi, dan perangkat pembelajaran sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Adapun desain akhir media yang telah divalidasi sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Tampilan Awal



Gambar 2 Desain Tampilan Kedua



Gambar 3 Desain Tampilan Ketiga



Gambar 4 Desain Tampilan Keempat



Gambar 5 Desain Tampilan Kelima

Dengan demikian, media pembelajaran materi bangun datar dikatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran ular tangga materi bangun datar diperoleh dari respon guru dan respon siswa. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran materi bangun datar memperoleh persentase skor sebesar 100%, dan dari hasil respon siswa mendapatkan presentase skor 97%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran ular tangga materi bangun datar dikatakan sangat praktis.

Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga materi bangun datar dikatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Uji Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga materi bangun datar diperoleh dari hasil uji coba terbatas, dan uji coba luas. Uji coba terbatas memperoleh hasil uji coba terbatas rata-rata nilai sebesar 86 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dan telah melebihi KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Pada uji coba luas memperoleh rata-rata nilai sebesar 88 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 88% dan telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran ular tangga materi dikatakan sangat efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga materi bangun datar dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran ular tangga materi bangun datar memperoleh rekapitulasi hasil validasi media, materi, dan perangkat pembelajaran memperoleh skor penilaian 88% dan masuk dalam kriteria sangat valid. Pada hasil respon guru memperoleh persentase skor sebesar 100%, dan dari hasil respon siswa mendapatkan presentase skor 97%, sehingga masuk dalam kriteria sangat praktis. Dari hasil uji coba terbatas memperoleh rata-rata nilai sebesar 86, dan pada uji coba luas memperoleh rata-rata nilai sebesar 88



dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dan telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70, sehingga masuk dalam kriteria sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga materi bangun datar untuk siswa kelas 1 SDN Kunjang 3 dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Imaliyah, Ayu, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Ips Di Smp Muhammadiyah 15 Lamongan. J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial),4(2), 101.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Santri. (2016). *Pembelajaran Matematika Pendidikan Gru SD/MI*. Yogyakarta:Matematika.

Sudjana, N. (2011). *Media Pembelajaran*. Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja

Sutirman (2013) *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.