

PROPOSAL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III DI SDN 3 LENDANG NANGKA
TAHUN AJARAN 2023/2024



FITRI MARDOTILLAH
190102043

Proposal ini disusun sebagai persyaratan
dalam melakukan penelitian skripsi

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul: **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas Iii Di SDN 3 Lendang Nangka Tahun Ajaran 2023/2024”**. Penulisan proposal ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk melakukan penelitian skripsi.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan proposal ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini jauh dari kata sempurna sehingga penulis berharap segala saran dan kritik yang sifatnya membangun dapat diberikan untuk perbaikan dan kesempurnaan proposal ini.

Akhir kata penulis ucapkan, dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, semoga penulisan proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Selong, Agustus 2023

Penulis

Fitri Mardotillah

190102043

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| HALAMAN JUDUL | 1 |
| LEMBAR PERSETUJUAN | 1 |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | iii |
| DAFTAR GAMBAR..... | v |
| DAFTAR TABEL | vi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Fokus Masalah | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Pengembangan | 8 |
| F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan..... | 8 |
| G. Manfaat Pengembangan | 11 |
| H. Asumsi Pengembangan | 12 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 14 |
| A. Kajian Teori | 14 |
| 1. Penelitian Pengembangan | 14 |
| 2. Media Pembelajaran..... | 17 |
| 3. Permainan | 32 |
| 4. Minat Belajar Siswa | 38 |
| 5. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar..... | 40 |
| B. Kajian Penelitian Yang Relevan | 42 |
| C. Kerangka Pikir | 44 |
| D. Pertanyaan Penelitian | 48 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 49 |
| A. Model Pengembangan..... | 49 |
| B. Prosedur Pengembangan | 53 |
| C. Desain Uji Coba Produk | 56 |
| 1. Desain Uji Coba | 57 |
| 2. Subjek Uji Coba | 58 |
| 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 59 |
| 4. Teknik Analisis Data..... | 62 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA | 65 |
|-----------------------------|-----------|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pikir | 47 |
|---------------------------------|----|

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----------|
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi..... | 60 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media | 61 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa | 62 |
| Tabel 3.4 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima | 63 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang penting dalam membangun karakter setiap individu. Pendidikan meliputi lingkungan sekolah atau perguruan tinggi. Setiap negara termasuk Indonesia, terdapat sebuah sistem yang mengatur keberlangsungan pendidikan. Sistem pendidikan inilah yang akan menjadi acuan dalam melaksanakan segala aktifitas pendidikan di Indonesia. Seperti yang sebutkan dalam UU nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003). Jadi, sistem yang dimaksud dari UU tersebut bertujuan untuk membangun karakter karakter setiap individu agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajarnya.

Namun, sistem pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan dan masalah, seperti kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, kualitas guru yang bervariasi, kurangnya akses pendidikan bagi masyarakat miskin dan terpencil, serta rendahnya minat siswa terhadap

belajar. Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan kualitas sistem pendidikan di Indonesia dengan melakukan reformasi pendidikan yang terus menerus. Jadi dalam hal ini diperlukan pendidikan yang dapat mendukung proses belajar siswa untuk mewujudkan amanat-amanat yang telah tercantum dalam UU tersebut.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, yang berisi penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan (Zulfa, 2016). Oleh karena itu, matematika memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan dan perlu diajarkan di Sekolah Dasar untuk melatih siswa dalam berpikir kritis, logis, dan sistematis. Banyak siswa yang menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit untuk dipelajari dan dipahami, tetapi semua siswa harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan untuk mengenal karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SDN 3 Lendang Nangka diperoleh informasi bahwa siswa memiliki keinginan yang tinggi untuk belajar dan menyelesaikan tugas, tetapi mereka juga bisa mudah merasa bosan atau terlalu cepat merasa frustrasi jika terlalu sulit. Siswa cenderung lebih terampil dalam belajar melalui pengalaman langsung, seperti melalui permainan dan aktivitas yang mengasah keterampilan matematika, daripada dengan hanya mendengarkan pengajaran lisan. Siswa

cenderung belajar dengan lebih baik melalui aktivitas yang konkret dan visual, seperti matematika (alat peraga matematika), gambar, atau diagram, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran abstrak.

Selain itu terdapat karakteristik yang harus diperhatikan seperti pada saat siswa membutuhkan pujian dan pengakuan atas prestasi mereka, sehingga memberikan umpan balik positif dalam bentuk pujian atau hadiah kecil bisa membantu meningkatkan motivasi dan kinerja mereka. Siswa membutuhkan waktu yang cukup untuk berlatih dan memperkuat keterampilan matematika mereka. Siswa membutuhkan pengulangan konsep matematika secara teratur dan rutin untuk mempertahankan pemahaman dan keterampilan mereka. Dari banyaknya karakteristik siswa, ada beberapa point yang harus diperhatikan dalam mengajarkan matematika kepada siswa yaitu, memahami kebutuhan siswa, membangun pemahaman konsep, menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, memberikan umpan balik dan dorongan, serta menjaga motivasi siswa

Dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, guru perlu memperhatikan proses pembelajaran. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses timbal balik antara guru dengan siswa yang melibatkan pengembangan pola berpikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dalam berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut teori belajar behavioristik, teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku serta sebagai

akibat dari interaksi antara stimulus dan respon (Familius, 2016: 99). Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru harus kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.

Permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan untuk siswa yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan siswa. Permainan bagi siswa yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut siswa belajar mengembangkan segenap aspek kemampuan siswa. Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Jadi, cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Sesuai dengan hasil penelitian Tanjung dan Nababan (2016: 35-42) bahwa dengan media permainan dapat meningkatkan dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Oleh karena itu, Altern mengajar dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Pada umumnya disekolah-sekolah masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode caramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi di dalam kelas, dan selalu didominasi oleh guru. Suasana belajar terkesan kaku karena yang lebih banyak berperan dikelas adalah guru sehingga penalaran pemahaman, kebiasaan, persepsi, kesenangan minat dan bakat siswa menjadi terhambat karena siswa jarang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Keadaan ini menimbulkan masalah baru diantaranya siswa

menjadi cepat bosan, mengantuk, tidak memperhatikan, dan kelas menjadi sulit terkontrol dikarenakan siswa yang tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh gurunya.

Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan cenderung siswa kurang aktif serta penggunaan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru terbilang tidak inovatif sehingga berpengaruh dalam menunjang pemahaman konsep tentang materi pelajaran yang akan diajarkan. Oleh karena itu, perlu adanya suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga pada akhirnya dengan metode pembelajaran tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Seperti yang kita ketahui bahwa, anak-anak sangat gemar bermain khususnya anak-anak yang tengah duduk di bangku sekolah dasar. Di sekolah dasar, untuk membuat siswa aktif di dalam pembelajaran, diperlukan proses pembelajaran yang menarik keaktifan siswa. Dengan menerapkan metode permainan, pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan tidak akan mudah bosan, khususnya dalam pembelajaran matematika. Metode permainan sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran matematika mengingat bahwa matematika adalah pembelajaran yang terbilang sedikit disukai oleh siswa.

Dari permasalahan diatas, solusi yang tepat yaitu menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat memberikan motivasi untuk belajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan kepada siswa yaitu metode permainan. Metode permainan mampu melibatkan keaktifan siswa dalam bergerak, sehingga siswa tidak pasif yang akhirnya menimbulkan rasa bosan dan mengantuk serta tidak memperhatikan pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga. Karena dilihat dari lingkungan sekolah, permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang di mainkan oleh siswa-siswa. Dengan diterapkannya permainan ular tangga, maka siswa akan termotivasi untuk belajar sehingga minat belajar siswa dalam pelajaran matematika akan menjadi meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas III SDN 3 Lendang Nangka Tahun Ajaran 2023/2024”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran matematika di kelas III SDN 3 Lendang Nangka, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi
2. Pembelajaran matematika masih berpusat pada guru.

3. Guru tidak mengkreasikan pembelajaran dengan permainan
4. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika
5. Banyaknya siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
6. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah.

C. Fokus Masalah

Untuk menghindari terjadinya perluasan masalah, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian difokuskan pada peserta didik kelas III SDN 3 Lendang Nangka
2. Objek penelitian difokuskan pada permainan ular tangga.
3. Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikhususkan pada pelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 3 Lendang Nangka?
2. Bagaimana kelayakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 3 Lendang Nangka?
3. Bagaimana keefektifan belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Untuk mengetahui pengembangan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 3 Lendang Nangka
2. Untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 3 Lendang Nangka.
3. Untuk mengetahui keefektifan belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika kelas III SD. Peneliti mengembangkan media ular tangga yang merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang diterapkan pada pembelajaran matematika materi unsur dan sifat bangun ruang sederhana yang dituangkan dalam kartu pintar dan kartu kuis. Kartu pintar berisi materi terkait unsur dan sifat bangun ruang sederhana. Lalu kartu kuis berisikan soal-soal terkait dengan materi unsur dan sifat bangun ruang sederhana. Selain itu dalam media ular tangga terdapat kartu keberuntungan yang berfungsi untuk membuat permainan menjadi menarik yang berisi bonus poin atau melempar dadu dua kali. Dan yang terakhir adalah kartu bonus yang berisi

penambahan poin. Media ini dimodifikasi sedemikian rupa dengan warna yang menarik sehingga menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memudahkan siswa untuk mengetahui secara jelas isi dari setiap petak dalam petak permainan ular tangga tersebut.

Pembaruan dalam media ular tangga yang peneliti kembangkan dari ular tangga pada umumnya adalah:

1. Permainan ular tangga pada umumnya bertujuan untuk mencapai *finish* untuk memenangkan permainan, namun media ular tangga yang peneliti kembangkan bertujuan agar siswa bisa menguasai materi dan meningkatkan hasil belajar dengan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya jika dapat menjawab pertanyaan dalam media tersebut. Namun peraturan garis besar yang terdapat pada media ular tangga masih sama seperti permainan ular tangga pada umumnya.
2. Media ular tangga terdiri dari 25 petak yang berisi gambar-gambar simbol dari kartu-kartu tersebut.
3. Terdapat 4 kartu yaitu kartu pintar yang berisi materi unsur dan sifat bangun ruang sederhana, kartu kuis berisi soal-soal terkait dengan materi unsur dan sifat bangun ruang sederhana, kartu keberuntungan yang berisi dua pilihan yaitu bisa melempar dadu 2 kali atau mendapat bonus poin, serta kartu poin yang berisi beberapa poin.

4. Media ular tangga dilengkapi dengan poin atau skor untuk membangun jiwa berkompetisi pada anak. Namun karena keterbatasan waktu pembelajaran jadi pemain dengan jumlah skor terbanyak akan menjadi pemenang dan permainan dianggap selesai atau permainan akan dihentikan jika jam pelajaran habis.

Spesifikasi media pembelajaran permainan ular tangga untuk kelas

III SD antara lain:

1. Permainan ular tangga ini dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media visual yang memiliki wujud fisik berbentuk media cetak dengan variasi warna yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika materi unsur dan sifat bangun ruang sederhana.
2. Permainan ular tangga terdiri dari Papan permainan, dadu, pion, kartu kuis, kartu keberuntungan yang berisi bonus point atau melempar dadu, kartu pintar, serta buku panduan untuk guru.
3. Papan permainan pada ular tangga ini berbentuk seperti papan catur yang di modifikasi dengan warna yang berbeda di setiap petaknya yang berfungsi sebagai tempat berhentinya pion dan pada beberapa petak terdapat beberapa materi dan soal yang berarti jika siswa berhenti pada petak tersebut harus membaca dan menjawab soal tersebut.

4. Bentuk dadu terdiri dari 6 sisi dengan jumlah titik yang berbeda. Dimana setiap melemparkan dadu dan menunjukkan titik tersebut, maka pion akan berjalan sesuai dengan jumlah titik tersebut.
5. Permainan ular tangga dilengkapi dengan peraturan permainan yang berisi cara bermain dan peraturan-peraturan yang terdapat point sebagai penghargaan pada pemain jika bisa menjawab pertanyaan dan berhasil sampai ke petak terakhir.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca pada umumnya, baik secara teoretis maupun praktis. Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoritis, yaitu dapat memberikan sumbangan pemikiran dan tolak ukur kajian pada penelitian lebih lanjut yaitu berupa alternative yang dapat dipertimbangkan dalam usaha memperbaiki mutu Pendidikan dan mempertinggi intraksi belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Manfaat teoritis lainnya yaitu untuk menambah mengembangkan pengetahuan mengenai pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru dapat mengetahui metode pembelajaran yang bervariasi dalam rangka mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan dikreasikan permainan ular tangga.
- 2) Dengan penelitian ini, guru akan memperoleh pengetahuan dan akan terbiasa melakukan kegiatan penelitian serupa yang tentunya akan bermanfaat bagi pengetahuan sistem pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk memotivasi diri dan lebih kreatif lagi dalam memahami materi pembelajaran matematika.

H. Asumsi Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Untuk itu perlu dirancang dan dikembangkan media pembelajaran matematika berupa permainan ular tangga dan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan siswa. Sehingga dengan menggunakan media permainan ular tangga yang dikembangkan, diharapkan mampu memperbaiki aktifitas belajar siswa yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Asumsi pengembangan yang dapat dipetik melalui media permainan ular tangga tersebut, antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan aktifitas belajar siswa, karena peserta didik dihadapkan dengan pengalaman belajar yang konkrit dan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- b. Meningkatkan minat belajar siswa, karena media pembelajaran permainan ular tangga yang dirancang lebih mengarah kepada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat membantu menciptakan struktur kognitif yang dapat menjembatani antara kemampuan awal siswa dengan pengalaman belajar terkait, sehingga pemahaman menjadi lebih terorganisir dan mendalam.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Secara luas penelitian pengembangan bisa diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.

Sugiyono (2019:396) menjelaskan metode penelitian dan pengembangan adalah meneliti secara ilmiah, merancang, memproduksi dan hasilnya diuji dengan validitas produk.

Menurut Sukmadinata dalam (Sumarni, 2019: 4), mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Menurut Borg and Gall dalam (Sumarni, 2019: 3), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product* yang artinya yaitu penelitian dan

pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian pengembangan dapat berfungsi sebagai dasar untuk konstruksi model dan teori. Kata penelitian merujuk pada proses pemecahan masalah dan menemukan fakta secara terorganisir sedangkan pengembananagan merujuk pada usaha untuk meningkatkan kemampuan teoritis, konseptual, dan moral sesuai kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Jika digabungkan, definisi dari penelitian pengembangan (*research and development*) didefinisikan sebagai jenis penelitian yang difokuskan pada tujuan pengembangan, memperluas, dan menggali secara lebih jauh sebuah teori didalam disiplin ilmu tertentu

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menguji dan menghasilkan suatu produk yang dikembangkan.

b. Model Dalam Penelitian Pengembangan

Ada beberapa model pengembangan penelitian yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian pengembangan, diantaranya:

1) Model 4-D

Model pengembangan 4-D adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan

Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: 1) *Define* (pembatasan), 2) *Design* (perancangan), 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Disseminate* (penyebaran), atau diadaptasi model 4-P, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (D. Kurniawan & Dewi, 2017: 216)

2) Model Borg and Gall

Model pengembangan Borg and Gall dalam (Fitriani Nur, 2022: 120) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu “*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final produk revision, and dissemination and implementation*”.

3) Model PIE

Model PIE adalah singkatan dari *plain, implement, and evaluate*. Pengembangan ini dikhususkan untuk pengembangan teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran (Diantari, 2019: 462).

4) Model Pengembangan ADDIE

ADDIE pada dasarnya merupakan hasil dari paradigma pengembangan. Konsep ADDIE diaplikasikan dalam

mengontruksi pembelajaran berbasis kinerja. Model ini berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan inspirasional. ADDIE sendiri merupakan akronim dari langkah-langkah yang disederhanakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Suryani dkk., 2018:93).

5) Model Tessmer

Model ini adalah model yang dikembangkan oleh Tessmer pada tahun 1993. Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu, tahap *preliminary*, tahap *formative evaluation* yang terbagi menjadi dua yaitu *selfevaluation and prototyping (expert reviews, one-to-one, and small group)*, serta tahap *field test* (Meriska, 2020: 98).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari istilah latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam Bahasa arab berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Menurut Khadijah, (2016: 124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media mengacu pada instrument-instrumen yang dapat membawa sebuah informasi yang dibawa pengajar dari sumber belajar kepada pembelajaran. Apabila media dipahami secara garis besarnya adalah manusia, materi, atau bahkan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dewi & Budiana, (2018: 4).

Dari definisi diatas, guru, buku teks maupun gambar, dan lingkungan adalah media untuk siswa. Secara spesifiknya, media dalam proses belajar mengajar lebih sering diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pembelajaran yang diimplementasikan di sekolah formal dengan tujuan untuk mendidik siswa yang belum tahu menjadi tahu dan memahami pembelajaran. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor lingkungan seperti guru, teman, orang tua, materi pelajaran, dan fasilitas belajar yang lainnya. Dari beberapa faktor tersebut, kreatifitas guru dalam menyampaikan materi berpengaruh dengan minat belajar siswa sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang. Yang dimaksud dengan guru kreatif adalah guru yang dapat mengkondisikan kegiatan belajar baik dalam hal metode maupun dalam pembuatan dan penggunaan media

pembelajaran. Jadi guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Metode pembelajaran matematika di SD biasanya melibatkan pemberian teori oleh guru kemudian dilanjutkan dengan latihan soal agar siswa dapat memahami dan mampu mengaplikasikan teori tersebut secara mandiri. Agar teori tersebut menjadi mudah di pahami oleh siswa, guru membutuhkan alat yang mampu membantu selama proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar guna memperjelas makna pesan yang disampaikan agar mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna. Dengan demikian, media berperan sebagai alat untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga akan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. (heinich, dkk dalam Benny A. prdibadi, 2015: 20)

Bedasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat untuk menyampaikan suatu informasi. Sedangkan pengertian media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk memudahkan siswa memahami pelajaran dan untuk menarik minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Rusman (2015) mengidentifikasi beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar, di antaranya:

1. Media Teks: Buku teks, buku panduan, dan catatan merupakan contoh dari media teks.
2. Media Audio: Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. contohnya rekaman suara, radio atau podcast adalah contoh dari media audio.
3. Media Visual: Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja. Contohnya gambar, foto atau ilustrasi termasuk dalam kategori ini.
4. Media Elektronik: media elektronik adlah media yang daya liputnya terbatas oleh ruang dan waktu. CD-ROM interaktif dan multimedia software seperti video tutorial online juga termasuk ke dalam kategori ini.

5. Media Manusia: Gaya pengajaran guru/dosen dengan pendekatan inovatif seperti diskusi kelompok , role play ataupun metode pemecahan masalah
6. Media Virtual: Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) menjadi jenis baru dari teknologi tersebut untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Penggunaan beragam jenis media tersebut dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Sugiyono (2018: 195-196) mengemukakan beberapa ciri media pembelajaran, diantaranya:

1. Meningkatkan motivasi belajar: Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar.
2. Memfasilitasi pemahaman materi: Media pembelajaran membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.
3. Bersifat interaktif: Beberapa jenis media pembelajaran seperti CD-ROM, multimedia software atau video tutorial online memiliki fitur interaktif sehingga siswa bisa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

4. Dapat diakses kapan saja dan di mana saja: Sebagian besar jenis media pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga siswa bisa menggunakannya sesuai kebutuhan mereka tanpa terikat oleh waktu atau tempat tertentu.
5. Menyediakan variasi pengalaman belajar: Penggunaan berbagai macam media memberikan variasi pengalaman belajar bagi para siswa, sehingga tidak selalu bergantung pada gaya pengajaran guru atau buku teks yang monoton.
6. Mudah digunakan: Sebagian besar jenis media pembelajaran dirancang agar mudah digunakan oleh semua orang dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif.

Selain itu Gerlach dan Ely (dalam azhari Arsyad., 2015: 15-17) mengemukakan tiga ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

1. Ciri Fiksasi (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, dan *film*. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan

suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian- kejadian yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki kejadian yang memakan waktu sehari- hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan pengambilan gambar time- lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu –kupu dapat dipercepat dengan rekaman fotografi tersebut. Kemampuan media dengan memerlukan perhatian sungguh – sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang diinginkan. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit alhasil rekaman dapat menghemat waktu.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan

kejadian tersebut disajikan kepada seluruh besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, dapat disebarkan ke seluruh penjuru tepat yang diinginkan kapan saja.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Kemp&Dayton dalam (Hasan 2021:34), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan Teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Fungsi kedua, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau Teknik motivasi. Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik dalam benak atau

mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Menurut Ramli dalam (Hasan, 2021:35) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga

1. Membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar.
2. Membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.

3. Memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna, akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah:

1. Alat bantu
2. Alat penyalur pesan
3. Alat penguatan (*reinforcemen*)
4. Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh informasi dan pengetahuan menggunakan berbagai jenis media seperti buku teks, audio, visual, elektronik, virtual reality dan sebagainya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar. Hal ini karena beberapa jenis media pembelajaran bersifat interaktif yang membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar-mengajar.

Dengan demikian, peran media pembelajaran sangatlah penting dalam membantu guru atau dosen menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menarik bagi para siswa. Namun tentunya penggunaannya harus disesuaikan dengan

kondisi lingkungan serta kebutuhan dan kemampuan masing-masing individu.

Menurut Wina Sanjaya dalam (Ahmad Fauzan., 2019: 21), media pembelajaran memiliki fungsi dan peranan sebagai berikut:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

2. Manipulasi keadaan

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang peredaran darah manusia dapat disampaikan melalui film.

3. Menambah gairah dan motivasi siswa Penggunaan media pembelajaran

dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagaimana contoh sebelum menjelaskan materi pembelajaran tentang populasi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar

film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah 28Internat dan lain sebagainya.

Pendapat lain dari Levie dan Lentz, memperjelas empat fungsi media pembelajaran terutama pada media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris (Kardisi, 2018: 9).

Keempat fungsi tersebut secara terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Fungsi atensi

Media visual berfungsi mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif

Media visual menggugah emosi dan sikap siswa melalui gambar atau lambing visual, fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika membaca teks bergambar.

3. Fungsi kognitif

Media visual berfungsi memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam menggambar atau lambang visual.

4. Fungsi kompensatoris

Media visual berfungsi membantu siswa yang lemah dalam membaca atau memahami teks dengan cara memberikan konteks sehingga lebih mudah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks.

Berdasarkan uraian diatas, ada beberapa fungsi media pembelajaran antara lain dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, fungsi media pembelajaran terutama pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2015: 5), media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, diantaranya:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

6. Proses pembelajaran mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran.

Banyak manfaat yang di peroleh dari menggunakan media pembelajar dalam mengajar (Daryanto, 2015: 6), diantaranya ialah:

- a. Bahan pelajaran akan lebih jelas dan lebih mudah dipahami oleh para pesrerta didik serta dapat menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- b. Metode pengajar akan lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik nya pun tidak kehabisan tenaga apabila harus terus menerus mengajar untuk setiap jam pelajaran yang berbeda secara bergantian.
- c. Akan lebih banyak kegiatan mengajar sebab selain mendengarkan tapi juga peserta didik bisa mengamati, melakukan demonstrasi, diskusi dan lain-lain.
- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- e. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indera

Manfaat media bagi pelajar:

- a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajaran

- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajaran.
- c. Memudahkan pembelajaran untuk belajar.
- d. Merangsang pembelajaran untuk berfikir dan beranalisis.
- e. Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- f. Pembelajaran dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran ular tangga memiliki manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya adalah (1) pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan. (3) memperjelas pesan agar tidak terlalu validitas (4) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. (5) proses belajar mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran.

3. Permainan

a. Pengertian permainan

Menurut Dani dalam (Dimas Hermawan, 2019: 51) Permainan, bermain atau padanan kata dalam 32ltern inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal adari kata “*main*”. Dalam kamus 32ltern Indonesia, kata *main* berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang senang, berbuat sesuatu dengan sesuka hati.

Menurut Yuda Febrianta (2016: 88), permainan sebagai sarana untuk mengukur tingkat kemampuan, potensi, dan perkembangan anak sehingga anak mampu menguasai dan memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat sederhana dalam memecahkan masalah sederhana dalam berinteraksi dengan orang yang ada disekitarnya.

Dari pengertian diatas, maka permainan bisa dikatakan bukan hanya berpusat pada candaan saja namun permainan juga bisa menjadi suatu metode pembelajaran yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Seperti yang diungkapkan oleh Wardani (2010) dalam (Yunaning Dwi Putranti, dkk., 2017: 156) melalui permainan dapat juga dilakukan pembelajaran, karena siswa senang belajar sambil

bermain. Guru dapat menjelaskan kepada para siswa suatu materi dan bagaimana cara memecahkan masalah melalui permainan.

Khadijah dan Armanila (2017: 1), menyatakan bahwa secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan diminati oleh anak, serta berkesan sangat mengasikkan, dan tentunya menjadi pengalaman yang sangat luar biasa bagi anak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah alat yang digunakan oleh anak dalam bermain yang bentuknya bisa menarik minat anak untuk ikut bermain, sehingga anak dapat bereksplorasi ketika kegiatan bermain sedang berlangsung, dan anak menjadi senang. Dari permainan tersebut guru bisa menarik minat dan 33lter setiap anak agar berpusat pada materi yang disampaikan di dalam sebuah permainan sehingga materi yang disampaikan mudah di pahami oleh siswa.

b. Permainan Ular Tangga

Menurut Farid (2017: 7) permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak Digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lainnya.

Definisi lain juga diungkapkan oleh Hasan dalam (Sigit Whidi Atmoko, dkk., 2017: 127) Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Mengatakan bahwa “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak”. Bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular tangga. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Dalam permainan ular tangga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran, serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menyenangkan yang mampu menjadi perantara guru untuk menyampaikan sebuah materi serta soal dengan cara dimainkan oleh sekelompok orang dalam kotak-kotak kecil yang di hubungkan oleh ular atau tangga pada beberapa kotak lainnya.

c. Komponen Media Permainan Ular Tangga

Komponen dari permainan ular tangga, yaitu:

1. Papan ular tangga

Papan ular tangga dibuat dengan ukuran 50cm x 50cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap petak yang berjumlah keseluruhan 25.

2. Kartu pintar

Kartu pintar adalah kartu yang berisi materi pembelajaran yang akan diimplementasikan pada media pembelajaran.

3. Kartu kuis

Kartu kuis adalah kartu yang berisi soal-soal dari materi yang ada pada kartu pintar.

4. Kartu keberuntungan

Kartu keberuntungan adalah kartu yang berisi kesempatan untuk melempar dadu 2 kali.

5. Kartu kartu poin

Kartu poin adalah kartu yang berisi beberapa poin.

6. Wadah kartu

Wadah kartu adalah wadah yang berisi masing-masing kartu. Dimana setiap petak dalam permainan memiliki gambar simbol untuk masing-masing kartu dan wadah penyimpanan untuk menyimpan kartu serta komponen lainnya.

7. Empat pion

Pion adalah petunjuk tempat dimana posisi pemain pada saat bermain.

8. Dadu

Dadu merupakan alat yang digunakan oleh pemain untuk mengundi. Dadu berbentuk kubus dan memiliki mata dadu yang berbeda di masing-masing sisi.

d. Petunjuk Penggunaan Media.

Dalam penggunaan media permainan tentu ada peraturan-peraturan dalam permainan dan arahan bagaimana cara menggunakan media. berikut peraturan dan cara penggunaan media:

1. Setiap pemain bergantian melempar dadu.
2. Jika dadu menunjukkan mata dadu 3, maka pemain harus menjalankan pion sebanyak 3 kali pada kotak permainan.
3. Jika pion sudah dijalankan dan pion berhenti pada tangga, maka pemain bisa naik.
4. Jika pion berhenti pada kepala ular, maka pion harus turun.
5. Jika pion berhenti pada kotak yang berisi kartu pintar, maka pemain mendapatkan 1 materi yang ada di dalam permainan.
6. Jika pion berhenti pada kotak yang berisi kartu keberuntungan, maka pemain mendapat kesempatan untuk melempar dadu lagi.

7. Jika pion berhenti pada kotak yang berisi kartu kuis, maka pemain harus menjawab pertanyaan yang ada pada kotak tersebut.
8. Pemain pertama yang berhasil mencapai akhir akan mendapat skor poin 5, yang kedua mencapai akhir akan mendapat skor 3 poin, yang ketiga mendapat skor 2 poin, dan yang terakhir mencapai akhir akan mendapat skor 1 poin saja. Selanjutnya, yang berhasil menjawab kuis akan di beri skor 5 poin.
9. Dalam permainan pemenang ditentukan berdasarkan skor point yang dikumpulkan pada saat menjawab soal. Jika pemain mendapat skor poin terbanyak maka ialah pemenangnya. Jika jam pelajaran sudah habis maka permainan dianggap selesai.

e. Kelebihan Ular Tangga

Menurut Rifki Afandi (2015:80), kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu (1) Siswa belajar sambil bermain, (2) Siswa tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok, (3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga. Agar media ular tangga layak untuk diujicobakan, maka harus mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Kriteria

penilaian media ular tangga dinilai dari aspek gambar/ilustrasi, tampilan, ketahanan bahan dan penggunaan media.

f. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar
2. Merangsang perkembangan daya pikir anak.
3. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan menganalisis materi dan berhitung.

4. Minat Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat merupakan kecenderungan hati individu pada suatu hal atau kegiatan yang dianggapnya menarik. Minat merupakan langkah awal dalam proses belajar bagi siswa untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Slameto, dalam (Risnanosanti, 2022; 13), minat adalah rasa kesukaan dan keterikatan terhadap sesuatu atau kegiatan tertentu, tanpa adanya permintaan dari siapapun.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi akan dapat memenuhi cita-citanya, sedangkan siswa dengan minat belajar yang rendah tidak akan mampu melakukannya (Fauziah et al., 2017; Komariyah, Afifah, & Resbiantoro, 2018).

Menurut Syah, dalam (Nurlia, 2017: 321) Minat pada dasarnya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pada situasi belajar mengajar di sekolah, siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran tertentu akan cenderung untuk memusatkan perhatian secara terus-menerus selama belajar mengajar berlangsung.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar adalah suatu ketertarikan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, minat belajar sangatlah penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mampu dan terus memusatkan perhatiannya pada saat belajar.

Minat belajar bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lingkungan sekolah, metode pengajaran yang digunakan, kualitas guru maupun karakteristik individu siswa itu sendiri, dan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu penting bagi para pendidik untuk lebih kreatif dalam menciptakan kondisi yang mendukung agar siswa merasa nyaman dan senang ketika sedang belajar.

Selain itu juga perlu diperhatikan kebutuhan dan preferensi dari setiap individu siswanya supaya stimulasi edukatif bisa disesuaikan dengan standar kompetensi yang ada. Dengan demikian,

diharapkan minat belajar siswa akan semakin meningkat sehingga prestasi akademis mereka juga dapat terdongkrak secara signifikan.

5. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Elin Prasetyo (2020: 112) mengemukakan matematika adalah salah satu muatan pembelajaran dan komponen dari serangkaian muatan pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika adalah salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini dan di masa depan nanti. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Namun, pada usia siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun) menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional kongkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Karena keabstrakannya matematika relatif tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya.

Seperti yang dijelaskan oleh Purnama, dkk (2017: 46), pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran yang bersifat abstrak. Jadi matematika termasuk mata pelajaran yang harus didalami setiap siswa dari sekolah dasar hingga pada perguruan tinggi karena pada usia anak sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret.

Menurut Erna Yayuk (2019: 2) Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan guru untuk memberikan siswa pengalaman belajar sehingga tercipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan melalui model terbimbing.

Sejalan dengan hal itu, Susanto (2015:188) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika bukan hanya sebagai transfer of knowledge, yang mengandung makna bahwa siswa merupakan objek dari belajar, namun hendaknya siswa menjadi subjek dalam belajar.

Dari serangkaian penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan, salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berfikir yang sangat di butuhkan orang dalam menyelesaikan

berbagai masalah. Itulah sebabnya pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting sebagai landasan bagi siswa untuk menguasai konsep-konsep matematika yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan mengenai pengembangan media ular tangga ini, diantaranya:

1. Hasil penelitian Ulfah Maratussolihah pada tahun 2018, mahasiswa universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas IV SD Negeri Bobul”. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan dari data ketuntasan hasil nilai siswa dari sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga mengalami peningkatan. Dari sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga ketuntasan belajar mencapai 55,17%, meningkat sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga menjadi 89,65%. Selain itu prolehan skor dari ahli materi mendapat presentase sebesar 81,33%, ahli media 74%, respon siswa rata-rata 89,45%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media

permainan ular tangga dapat dikatakan sangat layak untuk pembelajaran matematika di sekolah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini, pada tahun 2017. Mahasiswa dari universitas PGRI Semarang, dengan judul “Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI”. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi dengan teknikanalisis data berupa deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil tes evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan mendapatkan rata-rata nilai sebesar 88,84%. Ini menunjukkan bahwa siswa mampu menangkap materi yang diajarkan dan mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan. Selain tes evaluasi, tanggapan siswa terhadap media mendapatkan persentase rata-rata sebesar 94,4% termasuk dalam kategori sangat baik. Tanggapan guru juga mendapatkan skor persentasi 90% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media UTAMA media dapat dikatakan layak dan praktis untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Yanti, dkk. Pada tahun 2021, mahasiswa dari universitas Mataram, dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan

Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang”. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Difine, design, develop, dessiminate*). Berdasarkan hasil penilaian materi oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 80% dengan kategori layak, hasil penilaian media oleh ahli media memperoleh rata-rata skor 77,5% dengan kategori layak, dan penilaian dari respon siswa memperoleh rata-rata skor 89,3% dengan kategori sangat layak.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu berada pada pembahasan yang sama tentang media pembelajaran permainan ular tangga. Sedangkan perbedaan penelitian ini drngan penelitian terdahulu adalah terletak pada lokasi, waktu penelitian, kofus masalah, dan subjek penelitian. Lokasi penelitian terletak di SDN 3 Lendang Nangka yang beralamat kecamatan masbagik, kabupaten Lombok Timur.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan beberapa penelitian yang relevan diatas dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 3 Lendang Nangka”.

C. Kerangka Pikir

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang abstrak yang dapat membuat pola pikir menjadi terstruktur, sistematis, logis, konsisten, dan cermat, umumnya fenomena yang terjadi di sekolah adalah siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang rumit. Ketika

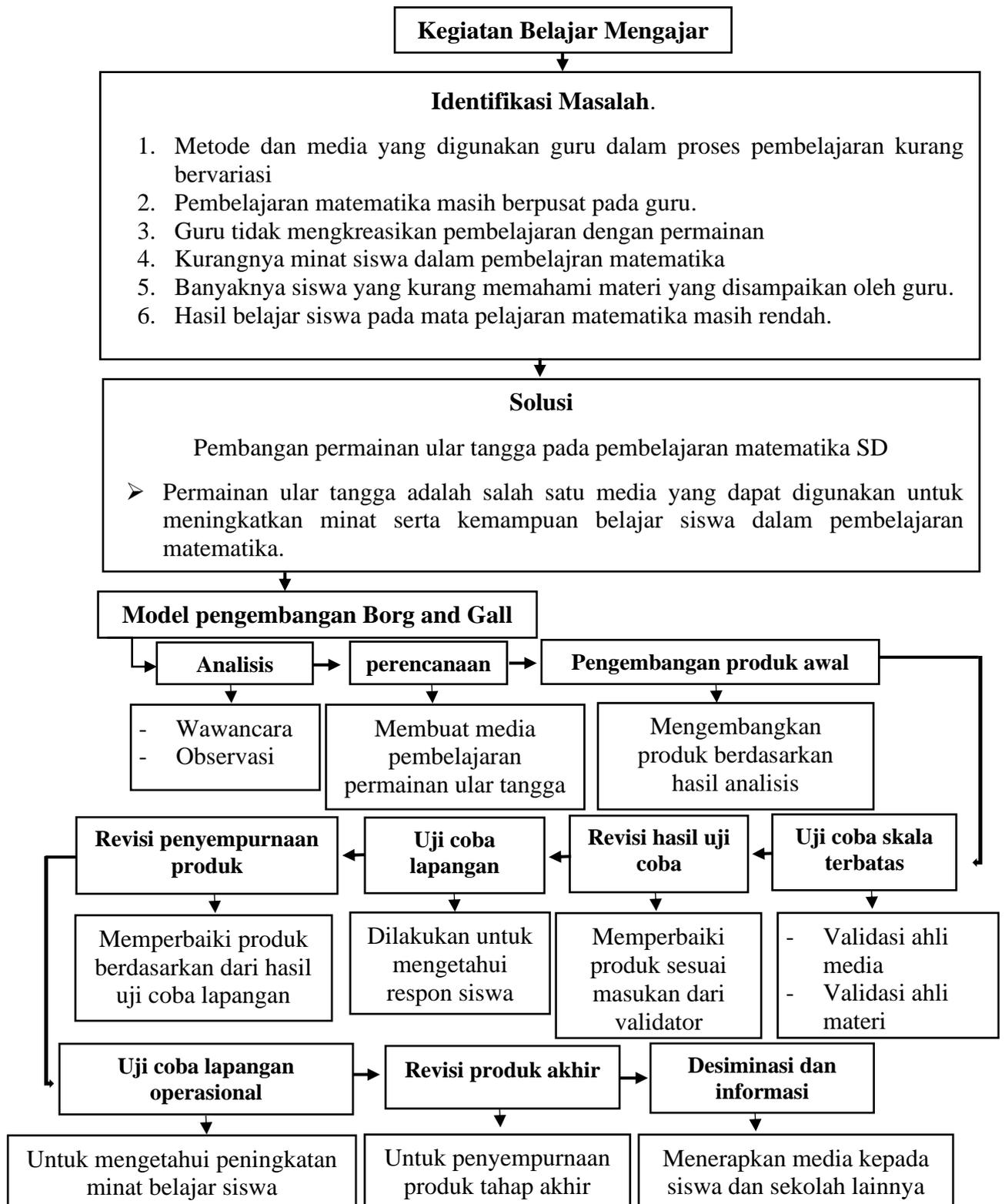
proses pembelajaran matematika berlangsung, siswa tidak jarang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disebabkan oleh salah satunya karena situasi belajar yang menegangkan dan membosankan. Karakteristik ini menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih kreatif lagi yang secara khusus melatih perkembangan fisik, intelektual, dan kemampuan sosial sebagai bekal pengembangan keterampilan siswa di masa yang akan datang.

Pengembangan keterampilan siswa dalam pembelajaran matematika memiliki faktor penghambat salah satunya kesulitan siswa dalam memahami materi. Seorang guru perlu memahami faktor-faktor penyebab kesulitan belajar siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, sehingga dapat menentukan metode belajar dan media pembelajaran yang tepat untuk membantu mengurangi kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu guru hendaknya dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kegiatan belajar mengajar. Pola pembelajaran ini hendaknya didukung dengan media pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya sehingga siswa akan merasa senang dan termotivasi dalam belajar. Salah satu permainan yang dapat diterapkan oleh guru sebagai media pembelajaran matematika yaitu permainan ular tangga.

Media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga dapat menjadi salah satu alternative yang dapat dilakukan dalam rangka mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika. Permainan ular tangga

bertujuan agar guru mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran karena permainan ini dekat dengan dunia anak dan kesehariannya. Dengan sifatnya yang menghibur media permainan ular tangga dapat mendorong siswa untuk memahami pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menjadikan situasi kelas tidak menegangkan.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga cukup efektif dalam membangun motivasi siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian diharapkan dengan menggunakan media permainan ular tangga mampu menjadi alternative media yang dapat digunakan untuk menambah variasi pembelajaran matematika siswa. Untuk lebih jelasnya, kerangka pikir bisa dilihat dibawah ini:



Gambar 2.1 kerangka pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa?
2. Bagaimana kualitas pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk penguasaan materi pembelajaran matematika pada siswa?
3. Apakah media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2019:396) menjelaskan metode penelitian dan pengembangan adalah meneliti secara ilmiah, merancang, memproduksi dan hasilnya diuji dengan validitas produk. Menurut Borg and Gall dalam (Sumarni, 2019: 3), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product* yang artinya yaitu penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Jadi Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pengembangan media pembelajaran.

Desain yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian dari Borg and Gall. Desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall ini terdiri dari 10 tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba dalam skala terbatas, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan, revisi penyempurnaan produk, uji coba lapangan operasional, revisi produk akhir, serta desiminasi dan informasi.

Alasan memilih model pengembangan Borg & Gall dikarenakan sesuai dengan media yang akan dikembangkan dimana model pengembangan ini memiliki langkah yang cukup ideal dan terperinci yang terdiri dari sepuluh langkah yang dapat disederhanakan menjadi 7 tahap tanpa mengurangi nilai penelitian pengembangan.

Berikut adalah penjabaran dari desain penelitian model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap, antara lain:

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Perlunya dilakukan penelitian untuk dapat menganalisis kebutuhan pada kegiatan utama yakni:

- 1) Analisis kebutuhan terkait dengan kegiatan belajar mengajar di kelas III SDN 3 Lendang Nangka dengan melakukan wawancara kepada wali kelas.
- 2) Menganalisis media pembelajaran yang ada di sekolah. Faktanya bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar pelajaran matematika di kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka sangat jarang menggunakan media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar terkesan monoton dan membosankan.
- 3) Mengumpulkan data dengan mewawancarai guru wali kelas 3 terkait dengan ketersediaan media pembelajaran yang ada serta apa yang diharapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

b. Perencanaan

Setelah melakukan analisis terkait dengan masalah yang ditemukan, selanjutnya yaitu tahap perencanaan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis yang didapatkan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan mengacu pada spesifikasi produk yang dibuat. Pada tahap ini peneliti juga membuat petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.

d. Uji Coba Dalam Skala Terbatas

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan dengan memvalidasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam proses validasi ini dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. dilakukannya validitas terhadap produk tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah sesuai dengan materi dan desain yang dibuat. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media tersebut akan menentukan layak atau tidaknya produk yang dikembangkan. Apabila terdapat masukan dan saran dari ahli validasi maka peneliti akan melakukan revisi terhadap media yang

dikembangkan sesuai dengan masukan dari para ahli hingga media yang dikembangkan dinyatakan valid.

e. Revisi Hasil Uji Coba

Tahap selanjutnya yaitu perbaikan hasil uji coba produk. Perbaikan produk akan dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator. Tujuan dilakukannya perbaikan yaitu untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil dari proses revisi yang sudah disempurnakan selanjutnya akan siap diuji cobakan pada tahap uji coba utama.

f. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah uji coba skala besar. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka. Uji coba ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

g. Revisi Penyempurnaan Produk

Revisi produk pada tahap ini adalah revisi produk tahap kedua yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan dengan acuan yang didapatkan dari hasil uji coba produk. Kemudian, produk yang sudah direvisi kembali adalah produk yang terakhir dari proses pengembangan. Sehingga pada tahap ini produk yang dihasilkan tidak lagi melalui revisi baik dari aspek materi maupun aspek tampilan.

h. Uji coba lapangan operasional

Setelah melakukan revisi produk, selanjutnya yaitu uji coba lapangan yang dilakukan di kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka. Tahap uji coba lapangan operasional ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menguji kelayakan media.

i. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir adalah melakukan perbaikan akhir terhadap media yang dikembangkan untuk menghasilkan produk akhir. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan sehingga produk dapat diterapkan untuk sekolah lainnya.

j. Diseminasi dan Informasi

Selanjutnya, setelah produk direvisi maka produk dapat didesiminasikan pada siswa dan di sekolah lainnya.

B. Prosedur Pengembangan

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas bahwa peneliti menggunakan metode *research and development*. Desain yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian dari Borg and Gall. Desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall ini terdiri dari 10 tahap. Namun dikarenakan keterbatasan waktu, maka untuk menyingkat waktu penelitian ini dilakukan sampai tahap revisi penyempurnaan produk saja.

Berikut ini penjabaran prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga yang disederhanakan dari model Borg and Gall, antara lain:

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Perlunya dilakukan penelitian untuk dapat menganalisis kebutuhan pada kegiatan utama yakni:

- 1) Analisis kebutuhan terkait dengan kegiatan belajar mengajar di kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka dengan melakukan wawancara kepada wali kelas.
- 2) Menganalisis media pembelajaran yang ada di sekolah. Faktanya bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar pelajaran matematika di kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka sangat jarang menggunakan media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar terkesan monoton dan membosankan.
- 3) Mengumpulkan data dengan mewawancarai guru wali kelas 3 terkait dengan ketersediaan media pembelajaran yang ada serta apa yang diharapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

b. Perencanaan

Setelah melakukan analisis terkait dengan masalah yang ditemukan, selanjutnya yaitu tahap perencanaan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis yang didapatkan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti membuat perencanaan untuk

mengembangkan media pembelajaran yaitu media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan mengacu pada spesifikasi produk yang dibuat. Pada tahap ini peneliti juga membuat petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.

d. Uji Coba Dalam Skala Terbatas

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan dengan memvalidasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam proses validasi ini dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. dilakukannya validitas terhadap produk tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah sesuai dengan materi dan desain yang dibuat. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media tersebut akan menentukan layak atau tidaknya produk yang dikembangkan. Apabila terdapat masukan dan saran dari ahli validasi maka peneliti akan melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan sesuai dengan masukan dari para ahli hingga media yang dikembangkan dinyatakan valid.

e. Revisi Hasil Uji Coba

Tahap selanjutnya yaitu perbaikan hasil uji coba produk. Perbaikan produk akan dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator. Tujuan dilakukannya perbaikan yaitu untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil dari proses revisi yang sudah disempurnakan selanjutnya akan siap diuji cobakan pada tahap uji coba utama.

f. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah uji coba skala besar. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka. Uji coba ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

g. Revisi Penyempurnaan Produk

Revisi produk pada tahap ini adalah revisi produk tahap kedua yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan dengan acuan yang didapatkan dari hasil uji coba produk. Kemudian, produk yang sudah direvisi kembali adalah produk yang terakhir dari proses pengembangan. Sehingga pada tahap ini produk yang dihasilkan tidak lagi melalui revisi baik dari aspek materi maupun aspek tampilan.

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk perlu dilakukan karena selain agar media yang dihasilkan benar-benar bermutu dan berguna, uji coba produk juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dibuat terhadap proses

pembelajaran matematika. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan terhadap produk yang dibuat, peneliti memilih ahli materi dan ahli media sebagai pembantu dalam menilai kelayakan media yang dikembangkan sehingga dengan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, peneliti mendapatkan saran serta masukan sebelum dan saat media digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam uji coba produk, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini adalah kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk menganalisis terkait dengan beberapa hal, yaitu:

- (1) Analisis kebutuhan terkait dengan kegiatan belajar mengajar di kelas III SDN 3 Lendang Nangka dengan melakukan wawancara kepada wali kelas.
- (2) Menganalisis media pembelajaran yang ada di sekolah. Faktanya bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar pelajaran matematika di kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka sangat jarang menggunakan media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar terkesan monoton dan membosankan.
- (3) Mengumpulkan data dengan mewawancarai guru wali kelas 3 terkait dengan ketersediaan media pembelajaran yang ada serta apa yang diharapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

Selanjutnya tahap perencanaan, setelah peneliti melakukan penelitian dan pengumpulan data, peneliti melakukan perencanaan berdasarkan dari hasil analisis yang didapatkan. Berdasarkan dari hasil analisis tersebut, peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka.

Berikutnya tahap pengembangan produk awal. Dimana, pada tahap pengembangan ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan mengacu pada spesifikasi produk yang dibuat. Pada tahap ini peneliti juga membuat petunjuk penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga. Lalu, media akan dinilai kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini melibatkan 2 ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait dengan isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator dan ahli dalam desain dan tampilan media untuk siswa kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara terkait respon guru terhadap media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dan sudah di validasi oleh ahli materi dan ahli media.

2. Subjek Uji Coba

a. Subjek validasi

Subjek validasi media pembelajaran yang dikembangkan terdapat dua orang, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media.

b. Subjek Uji Coba

Setelah media pembelajaran sudah divalidasi dan diverisi sesuai dengan masukan dan saran dari para validator, selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa kelas 3 SDN 3 Lendang Nangka.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian pengumpulan data adalah hal yang penting untuk dilakukan. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian, diantaranya:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada proses kegiatan pembelajaran dikelas. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Aktivitas dan perhatian siswa diamati untuk mendapatkan data kualitatif yaitu menganalisis proses kegiatan pembelajaran matematika di kelas.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah metode pengumpulan data yang akan dilakukan dengan cara berkomunikasi secara langsung antara penanya dengan narasumber. Pada penelitian ini, wawancara dilaksanakan dengan guru wali kelas serta cara penyampaiannya dalam proses belajar mengajar. sebelum proses wawancara dengan narasumber dilakukan,

terlebih dahulu harus diketahui data apa saja yang dibutuhkan dalam mengembangkan sebuah produk yang akan dikembangkan.

3. Angket

Angket penelitian untuk uji ahli disusun berdasarkan dari kisi-kisi instrument penelitian media. Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui penilaian dan saran sebagai dasar untuk merevisi produk sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Setelah itu, angket juga akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

1) Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi produk dalam segi isi materi yang termuat pada media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga. Berikut kisi-kisi yang digunakan untuk validasi ahli materi.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

| NO | Kriteria | Indikator | Nomor Soal |
|---------------|---------------------------|--|-------------------|
| 1. | Aspek Kelayakan Isi | 1. Kesesuaian materi 2. Keakuratan materi 3. Mendorong pengetahuan | 1,2,3,4 |
| 2. | Aspek Kelayakan penyajian | 1. Teknik penyajian 2. Pendukung penyajian 3. Penyajian pembelajaran | 5,6,7,8,9 |
| 3. | Aspek kebahasaan | 1. Ketepatan bahasa | 10 |
| Jumlah | | | 10 |

2) Angket Validasi Ahli Media

Selain angket ahli materi tentu dibutuhkan juga angket ahli media untuk memvalidasi tingkat kelayakan suatu produk. Untuk lebih jelasnya kisi-kisi instrument untuk ahli media dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

| NO | Kriteria | Indikator | Nomor Soal |
|---------------|-----------------|---|-------------------------|
| 1. | Bentuk Media | 1. Bentuk dan warna menarik 2. Sederhana 3. Ukuran sesuai 4. Tipografi (huruf, angka, dan susunannya) | 1,2,3,4,5,6 |
| 2. | Kualitas Media | 1. Tahan lama 2. Mudah dalam penggunaannya 3. Kesesuaian media dengan materi | 7,8,9,10,11,12 |
| 3. | Fungsi Media | 1. Konsep belajar sambil bermain 2. Siswa belajar aktif dan mandiri 3. Mempermudah pembelajaran matematika 4. Dapat menambah mutu belajar mengajar | 13,14,15,16,17,18,19,20 |
| Jumlah | | | 20 |

3) Angket Respon Siswa

Angket ini diberikan kepada siswa kelas 3 yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran dalam bentuk ular tangga pada pembelajaran matematika. Berikut kisi-kisi yang digunakan untuk angket respon siswa dapat dilihat di tabel 3.3 dibawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instumen Respon Siswa

| NO | Kriteria | Indikator | Nomor Soal |
|---------------|--------------------|---|-------------------|
| 1. | Aspek Pembelajaran | 1. Kesesuaian materi 2. Kemudahan untuk dipahami 3. Kelengkapan 4. Kedalaman soal | 1,2,3,4,5 |
| 2. | Bentuk Media | 1. Bentuk dan warna menarik 2. Sederhana 3. Tipografi (huruf, angka, dan susunannya) | 6,7,8,9,10 |
| 3. | Kualitas Media | 1. Kemudahan penggunaannya 2. Bahasa 3. Kesesuaian dengan materi | 11,12,13,14 |
| 4. | Fungsi Media | 1. Konsep belajar sambil bermain 2. Penjelasan materi maslaah sosial 3. Belajar aktif | 15,16,17,18,19,20 |
| Jumlah | | | 20 |

4. Teknik Analisis Data

Data diperoleh melalui kegiatan uji coba di klasifikasikan menjadi

dua yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, dan wawancara. Sedangkan analisis kuantitatif merupakan penilaian berdasarkan jumlah skor dari suatu produk yang diperoleh melalui kuesioner/angket, lembar validasi ahli materi dan ahli media selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2017:238).

Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kelayakan terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Data yang berupa skor tanggapan ahli yang diperoleh melalui instrumen disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1).
- 2) Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut:

Tabel 3.4 Konversi Data Kualitatif dengan Skala Lima

| Nilai | Interval Skor | Kategori |
|-------|--|---------------|
| A | $X > \check{X}_i + 1,8 Sb_i$ | Sangat Baik |
| B | $X \check{I} + 0,6 Sb_i < X \leq \check{X}_i + 1,8 Sb_i$ | Baik |
| C | $X \check{I} - 0,6 Sb_i < x + 0,6 Sb_i$ | Cukup |
| D | $\check{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \check{X}_i - 0,6 Sb_i$ | Kurang |
| E | $X \leq \check{X} - 1,8 Sb_i$ | Sangat Kurang |

Sumber: Eko Putro Widoyoko (Dalam Yekiasuti & Ikhsan, 2016: 90)

| Keterangan: | |
|----------------------------------|--|
| \bar{X}_i (Re rata skor ideal) | = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal) |
| Sb_i (Simpangan baku ideal) | = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal) |
| X | = Skor Aktual |

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan dan keefektifan produk minimal “B” dengan kategori “baik”, sehingga hasil penilaian dari materi dan ahli desain tampilan jika sudah memberikan hasil penilaian akhir atau keseluruhan dengan nilai minimal “B” (Baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak dan efektif digunakan. Begitu juga dengan skala angket peserta didik jika hasil dari penilaian akhir dengan nilai “B” (Baik), maka produk yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 77-89.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini, "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI", *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017), 4 (2017), 119–28.
- Arsyad Azhari. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Budiyono Saputro. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication.
- Darmawan, Daddy. Kustandi. Cecep. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenada Media.
- Delimanugari, D. (2018). Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar MI/SD di Gunung Kidul Jogjakarta. *FONDATIA*, 2(2), 117-135.

- Dewi, N., Wardhani, D. K., & Hidayati, R. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 15-23.
- Dr. Budiyo Saputro. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- Erna. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. UMMPress.
- Fitriani Nur, dkk. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas Media Pustaka.
- Ifrianti, Syofnida, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2015), 150–69.
- Indriasih, Aini, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD", *Jurnal Pendidikan*, 16 (2015), 127–37.
- Indah, dkk. (2022). *Media Pembelajaran Matematika: Teori Dan Aplikasi Pada Matematika Sekolah Dasar*. CV. Ruang Tentor, 2022.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom*, 93.

- Khairunnisa,dkk. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Permadi, H. (2018). *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Risa Nur, Wahyu. (2021) *metode Penelitian R&D (research and development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. VC Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman. (2015). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* Edisi Revisi V 3. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Risnanosanti, S. Y., Salam, M. F. (2022). *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*. Literasi Nusantara.
- Setiani, G. A. K., Agustiana, I. G. A. T., & Puteri, D. A. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 262-269.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 105.