

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATERI PERKALIAN DAN
PEMBAGIAN BILANGAN CACAH KELAS IV SDN 182 PEKANBARU**

Miftah Hussaidah S¹, Siti Quratul Ain ², Fitriana Yolanda ³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Riau
Alamat e-mail : miftahhussaidahs421@student.uir.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop snakes and ladders media material for the system of multiplication and division of whole numbers for class IV SDN. This research was carried out using the ADDIE model development research method which consists of 5 stages starting from Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) but in this research, researchers only limited it to the development stage. Data collection techniques in this research were through interviews and questionnaires. Based on validation results with 5 validators, namely two material experts, two media experts and one module expert, the results were 92% with valid criteria

Keywords: Development, Snakes and Ladders

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga materi sistem perkalian dan pembagian bilangan cacah kelas IV SDN Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan mulai dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) namun dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi sampai pada tahap pengembangan atau development. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara dan lembar angket. berdasarkan hasil validasi dengan 5 orang validator yaitu dua ahli materi, dua ahli media dan satu ahli modul memperoleh hasil 92 % dengan kriteria valid.

Kata Kunci: Pengembangan, Ular Tangga

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses mentransfer ilmu-ilmu pengetahuan, nilai-nilai, keterampilan, serta pengalaman kepada sekelompok manusia agar dapat hidup berkembang. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Hidayat dan Abdillah (2019:24) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang diberikan oleh orang dewasa kepada siswa agar siswa

dapat menjadi dewasa dan mandiri dalam mencapai tujuan hidupnya. Pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan berbagai muatan internal pembelajaran yang muatannya lebih optimal untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk membiasakan diri dengan konsep dan memperkuat kompetensinya. Tujuan dari kurikulum merdeka adalah untuk menciptakan pendidikan yang menyenangkan, serta bermakna bagi siswa dan guru. Kurikulum ini menekankan pendidikan Indonesia dalam mengembangkan keterampilan dan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi yang baik antara mengajar dan belajar. Belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, kemampuan dan sikap. Pembelajaran dapat berhasil jika guru mengubah dan menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar dan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran.

Untuk dapat menciptakan pendidikan yang menyenangkan dan bermakna maka dibutuhkan media pembelajaran. Menurut Hasan dkk (2021: 29) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa yang bertujuan untuk merangsang siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu berkomunikasi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media ular tangga.

Musdalipa dkk (2022: 29) menjelaskan bahwa media ular tangga adalah media yang pada dasarnya permainan yang umum digunakan anak-anak sebagai permainan yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Media ular tangga dikembangkan menjadi media edukasi dalam pembelajaran. Setelah digunakan sebagai media pembelajara, tampilan dan cara memainkannya mengalami perubahan. Pada penelitian ini media

pembelajaran ular tangga yang dikembangkan yaitu pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian.

Matematika merupakan ilmu pasti, artinya ilmu yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai bentuk. Radiusman (2020: 5) mengatakan bahwa dengan menggunakan pembelajaran matematika yang menarik, siswa dapat mengaplikasikan matematika sebagai alat untuk mengemukakan dan menggunakan pengetahuannya untuk memahami objek matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 182 Pekanbaru pada tanggal 29 Maret 2023 bersama guru wali kelas IV, di ketahui bahwa kurikulum yang digunakan untuk kelas I dan IV yaitu kurikulum merdeka belajar. Sedangkan di kelas II, III, V dan VI masih menggunakan kurikulum 2013. Selama setahun mengajar di kelas IV, pada pembelajaran matematika guru masih menggunakan media video, gambar dan power point. Berdasarkan pernyataan guru wali kelas IV, pada pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahaminya. Hal ini

dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian. Media yang dibutuhkan siswa pada materi perkalian dan pembagian ini yaitu media yang bisa membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi hidup. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam materi perkalian dan pembagian yaitu media ular tangga.

Sejalan dengan permasalahan diatas, penelitian yang dilakukan oleh Pebrianti (2022), yang menemukan masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, media pembelajaran yang digunakan masih belum maksimal terutama dalam pembelajaran matematika karena guru hanya menggunakan media poster yang terbuat dari bahan karton. Sedangkan penelitian yang dilakukan Anggraini dkk (2023) yang menemukan terdapat siswa yang tidak menyukai pembelajaran IPS dengan alasan bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan, sulit, dan tidak menarik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Marcela dkk (2022), yang menemukan media yang kurang menarik dan siswa yang sering merasa bosan saat belajar IPS

mengakibatkan siswa sulit memahami materi pada mata pelajaran IPS.

Peneliti berharap dapat menawarkan lebih banyak solusi atas masalah yang diangkat, salah satu solusinya yakni, mengembangkan media pendidikan yang menarik seperti media ular tangga untuk melengkapi proses belajar mengajar di kelas. Menurut hasil wawancara, media ular tangga merupakan sarana pembelajaran baru bagi siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru, dan penggunaannya di dalam kelas akan menumbuhkan rasa ingin tahu alami siswa. Dengan demikian, maka peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Kelas IV SDN 182 Pekanbaru”**.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Menurut Hamzah dkk (dalam Asiah dkk 2021:13) *Research & development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Model ini terdiri dari lima tahapan; *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Pada penelitian ini peneliti

akan mengembangkan sebuah media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100. Peneliti akan mengembangkan media ini hanya sampai *development*. Tujuannya untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan yaitu lembar wawancara dan lembar angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk mengolah data, dari : Ariyanto dkk (2020: 90) sebagai berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan

jawaban para ahli

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan nilai
semua item

% = Konsta

Kemudian dicari presentase kelayakan/kriteria validitas. Kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Tingkat Kevalidan

Kategori	Presentase	Tingkat Validitas
Sangat Baik	80% - 100%	Valid
Baik	70% - 79%	Cukup Valid
Cukup	51% - 69%	Kurang Valid
Kurang	0% - 50%	Tidak Valid

Sumber: Ariyanto dkk (2020: 90)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil produk penelitian serta pengembangan ini ialah media ular tangga materi perkalian dan pembagian bilangan cacah. Tujuan dikembangkannya produk ini oleh peneliti yakni alternatif untuk menunjang keberhasilan akademik juga peningkatan hasil belajar siswa.

Proses pengembangan media ular tangga materi perkalian dan pembagian bilangan cacah kelas IV Sekolah Dasar Negeri ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini hanya sampai *Development*. Ada beberapa tahap pengembangan media ular tangga materi perkalian dan pembagian bilangan cacah, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan awal ialah tahap analisis dimana tahapan dilaksanakan melalui wawancara guna mencari informasi. Peneliti melakukan tiga analisis yaitu:

- a. Analisis pertama ialah analisis kebutuhan siswa. Menurut Sari dan Eko (2020:89), analisis kebutuhan ialah mengumpulkan informasi tentang masalah pembelajaran juga penyebabnya. Berdasarkan pernyataan tersebut, analisis kebutuhan siswa dalam media ular tangga dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IVb guna menemukan masalah saat pembelajaran. Berdasarkan wawancara oleh peneliti dengan guru ditemukan suatu permasalahan dimana bahan ajar yang digunakan dalam materi perkalian dan pembagian bilangan cacah. Media pembelajaran kurang menarik, sebab ingin belajar dengan cara bermain, menggunakan media gambar. Selain itu, peneliti juga mewawancarai lima siswa kelas IVb.
- b. Kedua, melaksanakan analisis kurikulum di tempat penelitian. Lase dan Zai (2022 : 101) menjelaskan analisis kurikulum merupakan tindakan penentuan KD, indikator serta tujuan pembelajaran. Oleh karena itu

analisis kurikulum media ular tangga di SDN 182 Pekanbaru melalui wawancara ialah kurikulum merdeka. Sebab sekolah belum sepenuhnya menerapkan kurikulum merdeka dan masih terdapat kelas yang menerapkan kurikulum 2013.

- c. Ketiga, menganalisis materi. Sari dan Siti (2020: 442) memaparkan analisis materi ialah tindakan penentuan materi yang dipakai. Berdasarkan sudut pandang tersebut, peneliti menganalisis materi yang digunakan di buku kelas IV Matematika dalam materi perkalian dan pembagian bilangan cacah.

2. Design (Perancangan)

Tahap selanjutnya ialah perencanaan atau desain. Menurut Nila dan Mustika (2021:413) tahap desain ialah kegiatan kreatif perencanaan pembuatan benda atau bahan yang berfungsi memecahkan suatu permasalahan tertentu. . Peneliti membuat rancangan produk media ular tangga materi perkalian dan pembagian bilangan cacah menggunakan aplikasi *canva*. Langkah pertama peneliti mendownload aplikasi *canva* serta login menggunakan email, kemudian menentukan bagian lembar kerja

vertikal dan ukuran kertas A4. Langkah selanjutnya mendesain papan ular tangga. Setelah selesai peneliti melanjutkan dengan membuat desain kartu soal, kartu jawaban, panduan penggunaan. Setelah selesai peneliti menyimpan Media ular tangga dengan mendonlod file dari *canva* dalam format pdf.

Tahap perancangan media ular tangga sebagai berikut:

a. Papan permainan

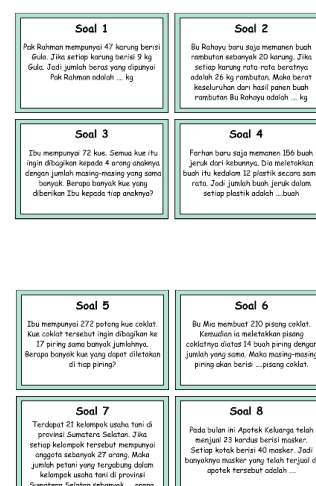
Rancangan papan permainan dalam media ular tangga ini dapat diperhatikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1 Papan permainan media ular tangga

b. Kartu soal

Kartu soal dalam media ular tangga ini seperti pada gambar dibawah ini.



d. Petunjuk penggunaan
 Petunjuk penggunaan di media ular tangga ini ialah:

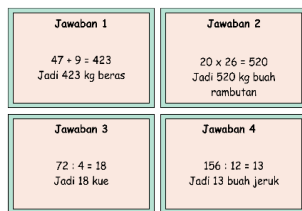


Gambar 2 Kartu soal

Kartu soal dalam media ular tangga ini berisi soal evaluasi berupa soal uraian tentang perkalian dan pembagian

c. Kartu jawaban

Kartu jawaban dalam media ular tangga ini seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3 Kartu jawaban

Kartu jawaban dalam media ular tangga ini berisi jawaban dari soal uraian tentang perkalian dan pembagian.



Gambar 4 Petunjuk penggunaan
 Petunjuk penggunaan media ular tangga terdapat petunjuk sebelum menggunakan media ular tangga ini.

3. Development

(Pengembangan)

Tahap ini ialah tahap dimana melihat valid atau tidaknya media ular tangga yang dikembangkan sebagai sarana untuk digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan uji validasi memakai dua orang ahli desain, dua orang ahli materi beserta satu orang ahli modul. Diikuti komentar beserta saran dari ahli desain, materi serta modul guna mematangkan produk media ular tangga yang dikembangkan.

Rahayu dkk (2022:4) menjelaskan tahap pengembang

berguna menghasilkan perangkat pembelajaran terkini berdasarkan masukan dari pakar. Pada validasi 1 rata-rata skor persentil kriteria valid sebesar 93%, skor terendah validasi 1 sebesar 84 % untuk ahli materi, skor tertinggi sebesar 100 % untuk ahli desain. Pada validasi II dilakukan terhadap ahli materi juga ahli modul disebabkan validator ahli desain merasa layak digunakan tanpa adanya revisi. Presentase rata-rata pada validasi II sebesar 92 % dengan kriteria valid. Hal tersebut terjadi akibat peneliti melakukan kegiatan revisi media ular tangga sesuai komentar juga masukan dari setiap ahli mulai dari ahli materi, desain dan modul.

D. Kesimpulan

Media ular tangga yang dikembangkan ini meliputi papan ular tangga, kartu soal, kartu jawaban dan petunjuk penggunaan. Validasi media ular tangga ini pada validasi 1 memperoleh skor penilaian ahli materi 84 % dengan kriteria valid, ahli desain 100% dengan kriteria valid dan ahli modul 90 % dengan kriteria valid. Sehingga pada validasi 1 memperoleh skor nilai rata-rata 91% dengan kriteria valid. Sedangkan validasi 2 skor yang diperoleh dari ahli materi

87%, dan ahli modul 97% dengan kriteria valid. Sehingga pada validasi 2 memperoleh rata-rata 92 % dengan kriteria valid. Perlu adanya penelitian lanjutan agar sampai pada tahap implementasi dan evaluasi agar memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 8: 22–35.
- Ariyanto, Budi, Amalia Chamidah, and Savitri Suryandari. 2020. "Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(01): 85.
- Asiah, Nur, Ayu Nur Shawmi, Silvi Megantara, and Djoko Rohadi Wibowo. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 8(1): 9–18.
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrinTasdin; 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.

- Hidayat, Rahmat dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Lase, & Zai. 2022. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Idanogawo. *Jurnal Pendidikan Minda* 3(2): 99–113.
- Marcela, Ririn, Muhamad Idris, and Kiki Aryaningrum. 2022. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang." *Jote: Journal On Teacher Education* 4(1): 54–61.
- Musdalipa, Firda Rozak dan Jaya Alam. 2022. *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Kapalo Koto: Mitra Cendekia Media.
- Nila, Widia Tita and Dea Mustika. 2022. Pengembangan E-modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. 4, 2 (Apr. 2022), 411–422. DOI:<https://doi.org/10.31004/jpd> k.v4i2.4129
- Pebrianti. 2022. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang." *Jote: Journal On Teacher Education* 4(1): 54–61.
- Radiusman. 2020. "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6(1): 1.
- Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal of elementary school education*, 2(2), 1-14.
- Sari, Indah Riri & Siti Sri Wulandari. 2020. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Saintifik Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Semester Gasal Kelas XI OTKP di SMK YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 8(3), 440-448.
- Sari, M. B. O & Eko Risdianto Sutarno. 2020. Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis POE Berbantuan Augmented Reality Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Dasar Pada Konsep Fluida Statis. *Journal of Science Education*. 4(2), 85-93