

## Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kraton

Feny Rahmawati <sup>1</sup>, Kharisma Eka Putri <sup>2</sup>, Aan Nurfahrudianto <sup>3</sup>

(<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri)

(<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Pasundan)

Alamat e-mail : (<sup>1</sup>[fenyrahmawati123@gmail.com](mailto:fenyrahmawati123@gmail.com)), Alamat e-mail : (<sup>2</sup>

[kharismaputri@unpkediri.ac.id](mailto:kharismaputri@unpkediri.ac.id)), (<sup>3</sup>[aan@unpkediri.ac.id](mailto:aan@unpkediri.ac.id))

Nomor HP : <sup>1</sup>085731186936, Nomor HP : <sup>2</sup>085736226804, Nomor HP: <sup>3</sup>081335051051

### Abstract

The purpose of this research and development is to determine the level of validity, practicality and effectiveness of ultamat learning media to improve elementary school learning outcomes. The research method used is R & D (Research and Development) with the ADDIE model which consists of 5 steps, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The results of this study indicate that (1) The validation results obtained from the media validator reached a percentage of 86% and the material validator reached 86%, so the validation results were included in the very valid criteria. (2) The results of the teacher response questionnaire of 94%, the results of the limited scale student response questionnaire of 98%, the results of the broad scale student questionnaire of 97% reached very good criteria, so the practicality results of this ultamat media obtained very practical criteria. (3) the results of the effectiveness test got an average increase of 55% which exceeded the Minimum Completeness Criteria (KKM). So ultamat media can be said to be very effective for improving student learning outcomes.

### Article History

Submitted: 6 Agustus 2024

Accepted: 12 Agustus 2024

Published: 13 Agustus 2024

### Key Words

Snakes and Ladders Game Media and Learning Outcomes.

### Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangn ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran ultamat untuk meningkatkan hasil belajar sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R & D (*Reseach and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis, (2) Design (perancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai presentase 86% dan validator materi mencapai 86% maka hasil validasi termasuk kedalam kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru sebesar 94%, hasil angket respon siswa skala terbatas 98%, hasil angket siswa skala luas sebesar 97% mencapai kriteria sangat baik, maka hasil kepraktisan dari media ultamat ini memperoleh kriteria sangat praktis. (3) hasil uji keefektifan mendapat rata-rata peningkatan 55% yang telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Maka media ultamat dapat dikatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### Sejarah Artikel

Submitted: 6 Agustus 2024

Accepted: 12 Agustus 2024

Published: 13 Agustus 2024

### Kata Kunci

Media Permainan Ular Tangga dan Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting yang bertujuan untuk membentuk perilaku moral, spiritual, dan sosial sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang tepat dan benar, seperti merancang penggunaan media pembelajaran yang tepat (Afandi, 2015: 87).Kelebihan media pembelajaran adalah jangkauan pembelajarannya diperluas melalui bahan ajar seperti buku, foto, dan alat bantu yang disediakan di kelas, serta siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman selama proses pembelajaran, memberikan pembelajaran yang konkrit dan langsung pengalaman.

Menurut Winingsih et al. (2007), salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia adalah sarana dan prasarana yang belum mendukung proses belajar mengajar, maka media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang proses belajar. Media merupakan sumber belajar yang penting dalam proses ini pembelajaran, media sebagai pengantar materi pembelajaran untuk disalurkan dari guru kepada siswa yang diharapkan dapat meningkatkan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan alat bantu guru mengajar dikelas digunakan untuk berinteraksi dengan siswa yang diharapkan penggunaan media dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas. media pembelajaran mencakup alat yang dipakai dalam menyalurkan suatu materi pembelajaran, yang meliputi buku, perekam suara, kaset, video kamera, video rekorder, film, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Arsyad 2017 : 4). Penggunaan media dalam pembelajaran meningkatkan minat belajar, memberi motivasi, mendorong rasa ingin tahu dengan apa yang telah dilihatnya dan mendorong siswa untuk berpartisipasi kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini memberikan pengaruh psikologis dalam diri peserta didik, bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengajar dapat memberikan suasana baru dalam belajar dan kegiatan belajar menjadimenyenangkan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sesuatu yang dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk memberi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu dan dapat belajar dengan baik dengan memperoleh berbagai pengalaman dan pengalaman itu menambah tingkah laku peserta didik.

Media permainan “Ular Tangga” didasarkan pada permainan tradisional “Ular Tangga”, dan merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi untuk disampaikan kepada siswa. Afandi (2015: 87) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 65%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “Ular Tangga” berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017: 43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya terima dan pemahaman siswa pada saat pembelajaran.

Hasil belajar adalah tingkat kinerja yang dicapai siswa ketika mereka berpartisipasi dalam pembelajaran dan konsisten dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar diwujudkan dalam perubahan perilaku siswa dan kinerja siswa. Pemahaman seorang siswa terhadap isi materi pelajaran merupakan hasil belajar kognitif, yaitu tercapainya salah satu tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar sesuai standar acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Indikator hasil belajar yang baik adalah siswa mampu memahami materi yang dipelajari.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk media gambar berseri sebagai media pembelajaran mengacu pada desain model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan analisis kerja dan analisis kebutuhan mengenai permasalahan yang akan diteliti. Pada tahap design dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan dilakukan modifikasi design yang telah dirancang sebelumnya

menjadi karya inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap implementasi dilakukan validasi media pembelajaran dan uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran kepada siswa kelas II di SDN Kraton. Pada tahap terakhir evaluasi dilakukan penarikan kesimpulan dan penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan.

Kegiatan observasi dilakukan di SDN kraton. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa. Peneliti menggunakan teknik ketuntasan klasikal dalam penelitiannya. Dalam teknik analisis kuantitatif deskriptif yang diperlukan yaitu hasil perhitungan nilai dari kuisioner, analisis data kepraktisan yang dilakukan dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil dari perhitungan itulah yang menjadi nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan oleh beberapa para ahli, dengan menggunakan cara menyerahkan produk pengembangan beserta angket yang telah dipersiapkan. Serta ahli materi untuk menilai materi pembelajaran kesesuaian indikator-indikator yang termuat dalam materi produk pengembangan. Analisis data kevalidan dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Nilai Kevalidan

$\sum x$  = Nilai yang diperoleh

$\sum xi$  = Nilai Maksimal

Nilai total persentase validasi dirujuk pada kriteria pencapaian nilai sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)**

Kriteria	Tingkat kevalidan	Keterangan
81%-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
61%-80%	Valid	Revisi Kecil
41%-60%	Cukup Valid	Revisi Sedang
21%-40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0%-20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Akbar 2013

Analisis data hasil angket siswa dan guru, yang ditujukan untuk kepraktisan media pembelajaran dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian. Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P - pg = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

P – pg = Presentase Pengguna

Tse = Total skor empiric yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Sedangkan data angket siswa dapat menggunakan rumus :

$$P - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

P – au = Presentase Audiensi

Tse = Total skor empiric yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Berdasarkan analisis kepraktisan media Ultamat berbasis QR dihasilkan dikatakan praktis apabila skor rata-rata lebih dari 86% maka penilaian kepraktisan memenuhi kriteria yang layak..

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan diuraikan secara rinci dari beberapa jurnal yang saya dapat tentang hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa

### Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Pengembangan media ultamat berbasis QR ini diangkat dari permasalahan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pengembangan media ultamat berbasis QR ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pengembangan ADDIE.

Pada tahap analisis dilakukan analisis kerja dan analisis kebutuhan mengenai permasalahan yang akan diteliti. Pada tahap design dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan dilakukan modifikasi design yang telah dirancang sebelumnya menjadi karya inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap implementasi dilakukan validasi media pembelajaran dan uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran kepada siswa kelas III di SDN Kraton. Pada tahap terakhir evaluasi dilakukan penarikan kesimpulan dan penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan.

Hasil validasi oleh ahli media setelah menguji kelayakan media adalah media dapat digunakan untuk prosespenelitian tanpa adanya perbaikan. Berikut adalah hasil kevalidan oleh ahli materi dan ahli media:

**Tabel 2 Hasil Validasi Materi dan Validasi Media**

	Ahli Materi	Ahli Media
<b>Nilai</b>	86%	86%
<b>Kriteria</b>	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil kevalidan pada tabel 2 diatas, diperoleh rata-rata penilaian media ultamat berbasis QR yang dinilai oleh ahli materi mendapatkan nilai 86% dengan kriteria sangat valid dan ahli media mendapatkan nilai 86% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata 86% dengan kriteria sangat valid.

Setelah uji kevalidan dilakukan uji kepraktisan dengan menggunakan angket siswa dan guru. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil kepraktisan pada penggunaan media ultamat berbasis QR.

Berikut adalah hasil uji kepraktisan:

**Tabel 3 Hasil Kepraktisan**

	Responden	
	Siswa	Guru
<b>Nilai</b>	97,5%	95%
<b>Kriteria</b>	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel 3 diatas, diperoleh nilai rata-rata angket siswa 97,5% dengan kriteria sangat praktis dan nilai rata-rata angket guru 95% dengan kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket siswa dan guru diperoleh nilai rata-rata 96,25% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ultamat berbasis QR sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

## Hasil Belajar

Pada hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) media pembelajaran berguna memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis dan menimbulkan keagairahan belajar.

Implementasi media ultamat berbasis QR bahwa hasil belajar siswa meningkatkan dengan kriteria hasil belajar sangat tinggi. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika meningkat dengan diterapkannya media permainan ular tangga, hasil belajar siswa mencapai nilai diatas KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum). Berdasarkan hasil pembahasan dapat dikemukakan saran bahwa sekolah dasar sebagai tempat belajar formal bagi anak-anak, dalam kegiatan proses belajar mengajar dimana anak-anak sering mengalami kebosanan, sehingga guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik. Dalam mengatasi setiap permasalahan pembelajaran, salah satu alternative menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sehingga, dapat dikatakan bahwa media ini layak digunakan karena telah mencapai standar kriteria penilaian kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebagai berikut: 1) Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator media dan materi ini mendapat skor akumulasi 92% dengan kriteria sangat valid. 2) Pada tahap kepraktisan angket respon guru uji coba terbatas mendapat persentase 94% pada uji coba luas mendapat persentase 96%, dan hasil angket respon siswa mencapai kriteria sangat baik. Maka hasil kepraktisan media gambar berseri berbasis pop-up book ini memperoleh kriteria sangat praktis. 3) Pada tahap efektifitas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa

meningkat 55% sesudah menggunakan media permainan ular tangga dan Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Winingsih, H. Lucia, dkk. 2007. *Peningkatan Mutu Relevansi Dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No 1*.