



Development of Learning Media for Snakes and Ladders Integrated with Islamic Values in Class VII Flat Shape Materials

Hasri Muliati^{1)*}, Andi Halimah²⁾, Andi Ika Prasasti Abrar³⁾

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar^{1),2),3)}

hasrimuliati5@gmail.com¹⁾, andi.halimah@uin-alauddin.ac.id²⁾, ika.prasatiabrar@uin-alauddin.ac.id³⁾

ABSTRACT

This study aims to determine the characteristics of learning media that were developed to improve student learning outcomes in flat shape material. The trial phase was carried out 2 times, namely first, a limited trial that was tested on 10 randomly selected class VII.B students and a field trial was tested in the actual class, namely class VII.A with a total of 20 students. The research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model with five stages, namely: (1) Analysis stage, (2) Design stage, (3) Development stage, (4) Implementation stage (Implementation) and (5) Evaluation stage (Evaluation). The product developed is in the form of learning media for snakes and ladders integrated with Islamic values which contain flat shape material. The test subjects in this study were class VII students of SMP Negeri 2 Arungkeke. Based on the results of the study, it was found that, (1) Validity, the average validation results for the media and all research instruments was 85.6%, which means that the media and instruments are in the very valid category, (2) Practicality, the average of all aspects of the practicality of the media is 92% is in the very good category, (3) the average of all aspects of effectiveness is 89.9% is in the very good category, so that the development of snakes and ladders learning media has met the criteria of validity, practicality and effectiveness.

Keywords: *Snakes and Ladders Media, Islamic Values, Flat Shapes*

ARTICLE INFO

Article history

Received : 2022-11

Revised : 2022-11

Accepted: 2022-11

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terintegrasi Nilai Islam pada Materi Bangun Datar Kelas VII

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar. Penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahap, yaitu: (1) Tahap analisis (*Analysis*), (2) Tahap desain (*Design*), (3) Tahap pengembangan (*Development*), (4) Tahap penerapan (*Implementation*) dan (5) Tahap evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran ular tangga terintegrasi nilai Islam yang memuat materi bangun datar. Tahap uji coba dilakukan 2 kali yaitu pertama, uji coba terbatas yang diujicobakan kepada 10 orang peserta didik kelas VII.B yang dipilih secara acak dan uji coba lapangan diujicobakan di kelas yang sebenarnya yaitu kelas VII.A dengan jumlah peserta didik 20 orang. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa, (1) Kevalidan, rata-rata hasil validasi untuk media dan semua instrumen penelitian adalah 85.6% yang berarti media dan instrumen tersebut berada pada kategori sangat valid, (2) Praktis, rata-rata seluruh aspek kepraktisan media adalah 92% berada pada kategori sangat baik, (3) rata-rata seluruh aspek keefektifan adalah 89.9% berada pada kategori sangat baik, sehingga pengembangan media pembelajaran ular tangga yang dilakukan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Kata Kunci: *Media Ular Tangga, Nilai Islam, Bangun Datar*

To cite this article: Muliati, H., Halimah, A., & Abrar, A. I. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terintegrasi Nilai Islam pada Materi Bangun Datar Kelas VII. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 4 (1), 212-221.

1. Pendahuluan

Matematika sebagai ilmu yang tersusun atau terstruktur, maka sajian matematika hendaknya dilakukan dengan cara sistematis, teratur dan logis sesuai perkembangan intelektual peserta didik. Cara penyajian seperti itu akan membantu peserta didik siap menerima pelajaran (Atmoko et al., 2017). Menurut Ferryka (2018) pembelajaran matematika seharusnya mengaktifkan peserta didik dengan cara memberikan pengetahuan-pengetahuan informal dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan karakteristiknya. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari senin 1 februari 2021 dengan Guru mata pelajaran matematika yaitu ibu Suadah, S.pd,Gr ditemukan beberapa kendala yaitu peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan terbatasnya media yang digunakan khususnya pada materi bangun datar. Salah satu penyebab kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran karena guru hanya menggunakan fasilitas yang bersifat kaku, seperti papan tulis, buku paket dan LKS. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, berdasarkan hasil belajar

matematika yang diperoleh masih banyak peserta didik yang harus remedial untuk mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Untuk itu, perlu adanya media yang sesuai dengan karakter peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah bentuk peralatan fisik untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Nusa Putra, 2012) sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018: 171). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar (Wahid, 2018: 97) untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran (Amarta, 2018).

Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang mampu menjadi alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif di tengah pandemi. Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya (Ramli, 2012: 2). Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting. Sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran (Nurdyansyah, 2019: 54). Media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran (McKenzie, 2005: 45).

Widianto (2017) mengatakan media pembelajaran sambil bermain dapat mengaktifkan peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran. Media permainan adalah salah satu media yang dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran sehingga aktivitas dalam belajar meningkat (Habibati et al., 2017). Menurut Ferryka (2018) permainan ular tangga bertujuan agar peserta didik selalu dapat belajar atau mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Permainan ular tangga dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mencari dan menemukan suatu konsep pembelajaran dengan mendekati diri pada lingkungan nyata (Baiquni, 2016). Menurut Ariyanto et al. (2020) kelebihan dari media ular tangga yaitu: (1) Adanya teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar sambil bermain, (2) Ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, (3) Ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran, (4) Ular tangga dapat merangsang dalam memecahkan masalah, (5) Peserta didik dapat berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran, dan (6) Ular tangga bisa sebagai stimulus aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial. Menurut Nafiah (2014) Media ular tangga ini ringan dan sederhana, mendidik, menyenangkan dan sangat interaktif ketika dimainkan bersama.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran matematika serta meningkatkan kreativitasnya. Sejalan dengan ungkapan Setyono et al. (2016: 1) bahwa untuk menunjang kemampuan peserta didik dalam belajar matematika tersebut, peserta didik diajarkan menggunakan berbagai macam sumber dan media pembelajaran yang dapat menambah kemampuan peserta didik dalam berinteraktif, berfikir logis, kreatif dan sistematis. Dari beberapa kelebihan media ular tangga, memasukkan nilai-nilai Islam di dalamnya dan dipadukan dengan konsep matematika dalam rangka memberikan pemahaman mengenai konsep matematika dengan kreatif sekaligus belajar memahami tentang nilai Islam yang diterapkan dalam proses pembelajaran melalui materi bangun datar. Integrasi ini tidak dimaksudkan untuk menghasilkan matematika Islam melainkan dimaksudkan untuk meningkatkan keagamaan umat Islam melalui matematika (Nurjanah, 2021). Dengan memadukan aspek matematika dengan nilai Islam tersebut, akan semakin meningkatkan kemampuan, keimanan dan ketakwaan peserta didik pada Tuhan Yang maha Esa yang merupakan salah satu dari tujuan Pendidikan (Kurniati, 2016).

2. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tahap uji coba dilakukan 2 kali yaitu pertama, uji coba terbatas yang diujicobakan kepada 10 orang peserta didik kelas VII.B yang dipilih secara acak dan uji coba lapangan diujicobakan di kelas yang sebenarnya yaitu kelas VII.A dengan jumlah peserta didik 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, lembar observasi, angket dan tes hasil belajar. Data kevalidan media diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari validator . Data kepraktisan mediayang dikembangkan diperoleh dari angket respon siswa dan angket respon guru. Data keefektifan media diperoleh dari hasil analisis kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, dan tes hasil belajar (THB).

Beberapa instrumen digunakan untuk memperoleh data yang selanjutnya akan dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan modul pembelajaran berbasis *problem based learning* yang dikembangkan. Kriteria kevalidan dapat dikategorikan: Apabila skor berada di antara 4,3 dan 5 menandakan sangat valid, antara 4,2 dan 3,5 menandakan valid, antara 3,4 dan 2,7 menandakan cukup valid, antara 2,6 dan 1,9 menandakan kurang valid, dan skor kurang dari 1,8 menandakan tidak valid (Sugiyono, 2019). Kriteria yang digunakan untuk menyatakan bahwa modul memiliki derajat kevaliditas yang memadai adalah nilai rata-rata validitas untuk keseluruhan aspek minimal berada pada kategori cukup valid dan nilai validitas untuk setiap aspek minimal berada pada kategori valid. Jika tidak memenuhi kriteria tersebut, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dari para ahli atau dengan

melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang. Selanjutnya dilakukan validasi ulang lalu dianalisis kembali.

Kepraktisan produk menggunakan skala likert dengan instrumen berupa angket peserta didik dan angket guru. Untuk pernyataan positif, penskoran jawaban biasanya sebagai berikut: SS = 5; S = 4; N = 3, TS = 2, dan STS = 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif penskorannya sebagai berikut: STS = 5; TS = 4; N = 3; S = 2; dan SS = 1 (Sugiyono, 2017: 135). Kriteria kepraktisan ialah sebagai berikut: skor antara 0 hingga 25 dapat dikatakan tidak layak sehingga produk yang dihasilkan perlu perbaikan yang banyak; skor antara 26 hingga 50 dikatakan kurang layak sehingga perlu juga perbaikan; skor antara 51 hingga 75 dikatakan cukup layak sehingga produk yang dihasilkan cukup layak untuk diuji cobakan; dan Jika *rating scale* antara 76 hingga 100 maka produk yang dihasilkan layak untuk diuji cobakan (Sugiyono, 2019: 124).

Keefektifan produk dilihat dari aktifitas peserta didik, aktifitas guru, dan tes hasil penguasaan materi peserta didik. Pada indikator yang diteliti diberikan skala skor 1 sampai 5 dengan penafsiran angka-angka menggunakan Skala Likert yang dikemukakan oleh Helmi et al. (2017: 51). Skor 1 mengindikasikan buruk sekali, skor 2 menandakan buruk, skor 3 menandakan sedang, skor 4 menandakan baik, dan skor 5 baik sekali. Adapun persentase kelayakan dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:141), apabila skor berada di bawah 20% berada pada kategori sangat kurang, skor antara 40% dan 21% berada pada kategori kurang, skor antara 60% dan 41% menandakan cukup, skor antara 80% dan 61% menandakan baik, dan skor lebih dari 80% menandakan sangat baik.

3. Hasil Penelitian

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap sebagai berikut.

3.1 Analysis (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tidak monoton, salah satunya dengan cara bermain sambil belajar. Menurut Tegal & Budiartini (2017) kuatnya pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ular tangga ini sangat disenangi oleh peserta didik. Dalam penelitian ini memadukan matematika dengan karakter peserta didik dalam hal ini nilai nurani. Nilai nurani yang dimaksud adalah nilai yang ada dalam diri, contohnya kejujuran, keberanian, disiplin dan lain sebagainya.

3.2 Design (Desain)

Adapun isi media pembelajaran adalah pertama, papan permainan dirancang sesuai dengan karakter peserta didik dan disesuaikan dengan integrasi nilai islam. Kedua, mendesain kartu media yang menjadi salah satu komponen untuk bermain ular

tangga. Ketiga, mendesain pion sesuai dengan tema integrasi Islam dan bahannya tidak mudah rusak. Keempat mendesain dadu disesuaikan dengan teman integrasi Islam dimana dadu terbuat dari penghapus yang didesain agar tidak mudah rusak dan setiap sisinya diberi angka hijaiyah. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu lembar angket (respon guru dan peserta didik), lembar observasi pengamatan (aktivitas peserta didik, kemampuan guru mengelola pembelajaran), serta Tes Hasil Belajar (THB). Instrumen-instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator kisi-kisi instrumen yang akan dijadikan sebagai perangkat penelitian.

3.3 Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini peneliti membuat media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar peserta didik kelas VII sesuai dengan struktur yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Media pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh tim validator. Ahli yang melakukan validasi media pembelajaran ular tangga dan instrumen merupakan dosen yang berasal dari Jurusan Pendidikan Matematika UIN Alauddin Makassar. Berikut hasil revisi berdasarkan saran validator.



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar 1. Papan Permainan

Media tersebut direvisi hingga mencapai indikator valid. Berikut rangkuman hasil validasi.

Tabel 1. Hasil Validasi

Aspek	Skor Rata-rata	Kriteria
Media	4.08	Valid
Aktivitas Peserta Didik	4.48	Sangat Valid

Aktivitas Guru	4.54	Sangat Valid
Angket Respons Guru	4.44	Sangat Valid
Angket Respons Peserta Didik	4.44	Sangat Valid
Tes Hasil Belajar	3.83	Valid
Rata- Rata Seluruh Aspek	4.30	Sangat Valid

3.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahapan ini yaitu penggunaan media pembelajar ular tangga yang dibuat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa pada tahap perancangan kemudian dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran ular tangga. Pada uji coba skala kecil (uji coba terbatas) diimplementasikan di kelas VII.B dengan jumlah peserta didik 10 orang. Pada uji coba skala besar (uji coba lapangan) diimplementasikan di kelas VII.A dengan jumlah peserta didik 20 orang.

Data kepraktisan media pembelajaran ular tangga materi bangun datar dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan lembar observasi guru dalam mengelolah kelas. Angket respon guru pada aspek materi pembelajaran berada pada kategori sangat positif dengan persentase 84%. Berdasarkan aspek pembelajaran berada pada kategori sangat positif dengan persentase 92% dan rata-rata aspek respons guru berada pada kategori sangat positif dengan persentase 88%. Kegiatan observasi guru dalam mengelolah kelas, oleh kedua pengamat rata-rata aspek penilaian kegiatan awal dan kegiatan inti dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga sama-sama berada pada kategori sangat baik dengan persentase 92% dan rata-rata aspek penilaian kegiatan akhir berada pada kategori sangat baik dengan persentase 93%. Maka, rata-rata seluruh aspek aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran berada pada kategori sangat baik yaitu 96%.

Tabel 2. Distribusi Hasil Belajar

Interval	Konversi	Predikat	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
91 - 100	$4,5 \leq KB$	A	6	30	Sangat Baik
75-90	$3,5 \leq KB < 4,5$	B	11	55	Baik
60-74	$2,5 \leq KB < 3,5$	C	1	5	Cukup
40 - 59	$1,5 \leq KB < 2,5$	D	2	10	Kurang
0-39	$KB < 1,5$	E	0	0	Sangat Kurang
Jumlah			20	100	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 20 orang peserta didik mengikuti tes hasil belajar ada 3 orang tidak memenuhi ketuntasan yaitu 2 orang berada pada kategori kurang dengan kesalahan yang sama dalam menjawab soal, siswa tersebut hanya memahami sampai pada diketahui dan ditanyakan, untuk rumus yang akan digunakan dalam menjawab soal masih bingung dengan mengaitkan rumus dengan konteks kalimat dan 1 orang berada pada kategori cukup dengan nilai 66 sulit menebak bangun

datar ketika soal dalam bentuk cerita. Hasil belajar peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan ada 17 orang yaitu 11 orang berada pada kategori baik, dengan beberapa kesalahan dalam menyelesaikan soal dan 6 orang berada pada kategori sangat baik karena mereka sudah mampu dalam mengaitkan konteks kalimat dengan rumus yang akan digunakan. Dengan demikian, persentase yang tuntas adalah 85%.

Berdasarkan indikator keefektifan dapat dilihat respon peserta didik berada pada kategori sangat positif dengan persentase 89,4%, lembar aktivitas peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan persentase 94% dan tes hasil belajar berada pada kategori baik dengan persentase 85%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata ketiga indikator keefektifan berada pada kategori sangat baik dengan persentase 89,3% sehingga memenuhi kriteria keefektifan.

3.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan revisi perbaikan berdasarkan kekurangan dari media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan. Revisi yang dibuat harus sesuai dengan hasil evaluasi kelompok kecil akan tetapi evaluasi dalam kelompok besar tidak ada perubahan yang begitu besar pada media pembelajaran.

4. Pembahasan

Media pembelajaran yang terintegrasi nilai Islam sudah banyak dikembangkan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, hal tersebut karena pentingnya mengaitkan sains dengan nilai Islam. Tujuan dan hakikat pembelajaran dengan menanamkan nilai Islam pada seluruh proses pembelajaran itu berlangsung dapat mengandung pesan nilai kebaikan dan kebenaran yang diperlukan oleh umat manusia dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini mengintegrasikan nilai Islam dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu alternatif untuk memadukan pelajaran sains (matematika) dengan nilai Islam. Hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Munawwaroh (2016) mengatakan bahwa mengintegrasikan sains (matematika) dengan nilai Islam disetiap konsep matematika dalam proses pembelajaran dengan memadukan matematika dengan nilai Islam maka akan terbentuk bangsa yang tangguh, kopetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, berkotong-royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan penilaian, hasil validasi dan instrumen penelitian berada pada kategori sangat valid dengan persentase 85,6% maka layak untuk diujicobakan. Kepraktisan dapat dilihat dari beberapa indikator. Indikator yang pertama, respon guru dan kedua, lembar observasi guru dalam mengelola pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga berada pada kategori sangat baik dengan persentase 88% dan lembar observasi guru dalam mengelola pembelajaran rata-rata dalam tiga kali pertemuan berada pada kategori sangat dengan persentase 96%. Jika dilihat dari rata-rata kedua indikator memenuhi

kriteria kepraktisan. Hal ini menjadi penting karena kepraktisan itu memperlihatkan kualitas suatu produk yang dikembangkan. Penilaian angket respons peserta didik yang diperoleh peneliti adalah 89.4% dengan kategori sangat positif, penilaian aktivitas peserta didik diperoleh rata-rata persentase seluruh pertemuan adalah 94% dengan kategori sangat baik, serta tes hasil belajar (THB) peserta didik diperoleh persentase ketuntasan sebesar 85%. Dengan demikian, berdasarkan hasil angket respons peserta didik, aktivitas pembelajaran, dan tes hasil belajar (THB) yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga dinyatakan memenuhi kriteria keefektifan. Anjelina (2021) pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar mengatakan bahwa hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga menunjukkan nilai ketuntasan 100% sehingga memenuhi kriteria keefektifan.

Berdasarkan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap media pembelajaran ular tangga, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga pada materi bangun datar kelas VII telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil analisis melalui proses pengembangan dan uji coba sehingga media pembelajaran ular tangga ini dapat dinyatakan berkualitas untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

5. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh suatu produk berupa media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar yang valid, praktis dan efektif melalui proses pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil uji coba media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun datar diperoleh media yang valid, praktis dan efektif. Media dan instrumen penelitian yang divalidasi berada pada kategori sangat valid yaitu rata-rata kevalidan media dan instrumen sebesar 4.28%. Media yang telah valid kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran untuk melihat kepraktisan dan keefektifan. Media yang dikembangkan dinyatakan praktis, dapat dilihat dari persentase hasil angket respons guru didik berada pada kategori sangat baik yaitu rata-rata seluruh aspek sebesar 4.46 atau 89.2%, lembar observasi guru dalam mengelola kelas berada pada kategori 4.54 atau 90.8%. Keefektifan media dapat dilihat dari lembar aktivitas peserta didik berada pada kategori sangat baik dari rata-rata keseluruhan aspek yaitu sebesar 4.6 atau 92%, angket respons peserta didik berada pada kategori sangat baik yaitu 4.44 atau 88.8% dan THB menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik berada pada kategori baik yaitu sebesar 85%.

Daftar Pustaka

Amarta, U. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Ular tangga Cobaku Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).

- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(16650001), 85–99.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). 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*, 4(1), 119–128.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193–203.
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*.
- Habibati, H., Hasan, M., & Afriza, R. (2017). The Development of Snake Ladder Game Media in Compound's Nomenclature Subject for Tenth Graders at SMAN 16 Banda Aceh. *Proceedings of AICS-Social Sciences*, 7, 755–762.
- McKenzie, W. (2005). Multiple Intelligences and Instructional Technology - Walter McKenzie. In *International Society For Tecnology in Education (ISTE)*.
- Nafiah, R. N. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman. *Skirpsi, Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurjanah, M. (2021). INTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH IBTIDAIYYAH. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 13(2), 38–45.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nusa Putra. (2012). *Research & Development*. Rajawali.Pers.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Setyono, T., Eka, L., & Deswita, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. 1–10.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Widianto, T. R. (2017). Pengembangan Permainan Kartu Uipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 5(1).