

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK PEMBELAJARAN VOLUME BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK MATEMATIKA KELAS V

**Yusuf Muhammad, Yuyun Stelawati, Khikma Iffatun Nisa, Dhimas Prasetyo, Rani
Setiawaty, Fatikhathun Najikhah**
Universitas Muria Kudus

202033304@std.umk.ac.id, 202033336@std.umk.ac.id, 202033351@std.umk.ac.id,
202033343@std.umk.ac.id, rani.setiawaty@umk.ac.id, fatikhathun.najikhah@umk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran alat permainan edukatif ular tangga matematika dengan pembahasan pokok volume bangun ruang kubus dan balok. Desain penelitian ini menggunakan model R&D menurut Borg & Gall dengan tahapan sebagai berikut (1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji coba produk, Subjek pada penelitian ini adalah 12 siswa kelas V SDN Jetak, Wedarijaksa, Pati. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, angket respon guru dan siswa, dan dokumentasi dengan teknik analisis data yang mengkombinasikan antara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penelitian angket validasi ahli dan media, respon guru dan siswa, soal pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,1 termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 3,4 dengan kategori sangat layak. Respon guru rata-rata skor 3,6 atau sangat layak untuk digunakan. Respon siswa rata-rata skor 3,6 yang berarti sangat layak untuk digunakan. Hasil pretest siswa memperoleh rata-rata 53,75 dan hasil posttest memperoleh rata-rata 82,9 sehingga memiliki kenaikan sebesar 29,15 point atau setara 54,23%. Dengan demikian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk pembelajaran volume bangun ruang kubus dan balok matematika kelas V SDN Jetak dinyatakan Efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pembelajaran Matematika serta dibuktikan dengan hasil signifikansi uji T sebesar $0,007 < 0,05$ yang berarti H_a diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Volume Bangun, Kubus dan Balok, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sudah tak asing di telinga kita. Menurut Jhon (Hasbullah, 2015) “Pendidikan adalah proses pembentukan kemampuan intelektual dan emosional dasar terhadap alam dan manusia.” Berdasarkan pendapat di atas, pendidikan berarti usaha, Panduan dasar untuk mendidik dan meningkatkan kemampuan intelektual anak dan peningkatannya . kapasitas emosional untuk menyediakan. Kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengolah emosi merupakan syarat penting bagi anak untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa.

Pendidikan dan pengajaran adalah usaha yang dilakukan untuk mempersiapkan dan mengurus segala aspek kehidupan manusia, baik dalam kehidupan bermasyarakat maupun dalam arti seluas-luasnya dalam kehidupan budaya menurut (Dewantara, 2013), Upaya penyiapan tidak hanya datang dari bidang sosial, tetapi juga dari bidang lain, seperti bidang matematika, yang dalam hal kemampuan komputasi dan berpikir manusia, membantu mempersiapkan dan mempersiapkan semua kepentingan manusia. Pendidikan adalah praktik mempersiapkan seseorang untuk menjadi orang yang dapat berinteraksi dan berintegrasi dengan orang lain. Oleh karena itu, untuk mewadahi dan mengakomodasi persiapan dan persediaan segala kepentingan hidup manusia, pendidikan harus dimulai sejak dini atau lebih dikenal dengan adanya pendidikan dasar (SD). Pendidikan harus dilakukan sejak dini untuk lebih memantapkan dan mempersiapkan diri siswa untuk menjadi pribadi yang benar-benar siap menghadapi kehidupan dan dapat beradaptasi dengan segala aspek kehidupan yang ada.

Akhir-akhir ini, banyak sekali siswa yang mengalami kesulitan dalam pendidikan. Pandemi yang menyerbu seluruh belahan dunia, mengharuskan pendidikan harus dilakukan secara daring atau online. Pendidikan semacam ini menimbulkan berbagai masalah yang hampir dapat dijumpai di seluruh penjuru dunia. Satu dari permasalahan tersebut adalah, banyaknya siswa yang tidak memperhatikan pengajaran yang dilakukan oleh guru ketika mereka sedang melakukan pembelajaran secara online (daring). Akibatnya, mereka tidak dapat memahami materi yang sedang mereka pelajari, salah satunya adalah matematika. Matematika adalah ilmu deduktif. Hal tersebut dikarenakan proses mencari kebenaran memerlukan pembuktian menggunakan teorema, sifat, dan dalil yang sudah dibuktikan sebelumnya menurut (Priyanka, 2017). Matematika adalah ilmu yang dapat dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan logika dan teori yang ada. Dengan adanya pembelajaran matematika, siswa diajak untuk berlatih untuk memainkan dan menggunakan kemampuan bernalar yang dimilikinya.

Banyak materi yang dibahas dalam pembelajaran matematika, salah satunya adalah materi tentang luas dan volume bangun ruang (kubus dan balok). Materi ini dirasa sulit oleh banyak siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang

dilakukan di SDN Jetak pada kelas V, menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Jetak mengalami kesulitan belajar pada bab luas dan volume bangun ruang kubus dan balok. Kebanyakan mereka merasa kesulitan dengan materi luas dan volume bangun ruang (kubus dan balok) dikarenakan banyaknya rumus yang harus mereka hafal untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi ini. Permasalahan ini juga selaras dengan permasalahan yang dikembangkan oleh (Setyawan, 2020) dalam artikel yang berjudul “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Banyuajuh 6 Tahun Pelajaran 2019/2020”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Banyuajuh 6 Kelas V memiliki beberapa masalah seperti Kesulitan mengingat perkalian, kesulitan menentukan rumus yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal, dan kesulitan menghitung menggunakan perkalian. Hal ini terlihat pada ketidakmampuan siswa dalam memahami materi geometri matematika. Akibatnya, hasil belajar siswa semakin menurun dan menurun. Masalah-masalah ini berakar dari fakta bahwa siswa tidak mau mengulang apa yang telah mereka pelajari. Siswa belajar hanya sekali atau sesaat sebelum mengikuti ujian.

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan hal dibuatlah media pembelajaran berupa permainan ular tangga luas dan volume (kubus dan balok). Permainan ular tangga merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Dengan bermain, mereka merasa senang. Pembelajaran akan dapat terlaksana dengan baik ketika si pelajar dalam keadaan senang. Bisa dikatakan, pembelajaran yang menyenangkan akan membawa suatu aura positif yang mengakibatkan lebih banyaknya ilmu yang terserap pada saat pembelajaran menggunakan cara, media, dan model pembelajaran tersebut.

Permainan ular tangga ini ditujukan untuk membiasakan siswa untuk mengerjakan soal matematika pada materi luas dan volume bangun ruang yang ada. Soal yang ada dan diberikan pada setiap nomor yang pion mereka tempati harus mereka kerjakan. Dengan hal semacam itu, mereka menjadi terbiasa untuk mengerjakan soal yang ada kaitannya dengan luas dan volume bangun ruang kubus dan balok. Kebiasaan itu lama kelamaan akan melekat dan menghilangkan istilah “matematika banyak menghafalkan rumus” dikarenakan mereka sudah terbiasa mengerjakan dan

akan hafal dengan sendirinya tanpa harus membuka buku untuk melihat rumus kembali.

Media pembelajaran ini senada dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh (Siswoyo, 2019) dalam artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman”. Alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh Joko Siswoyo mengacu pada konsep alat permainan yang menyenangkan. Menurut Siswoyo (2019), alat permainan edukasi ular tangga matematika ini mengembangkan media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan menambahkan pertanyaan tentang bidang tertentu yang perlu dijawab. Selain soal, pada kotak-kotak tertentu juga berisi tentang kartu pengingat tentang materi luas bangun datar. Alhasil, media yang dikembangkan oleh Joko Siswoyo ini dapat mengurangi kebosanan siswa saat mengikuti pelajaran matematika khususnya pada materi luas bangun datar. Bahan permainan berbahan dasar kayu terbukti awet dan tidak mudah rusak. APE dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Adapun perbedaan dengan media

ini adalah media ini dikembangkan untuk membantu menyelesaikan permasalahan kesulitan siswa dalam memahami materi luas dan volume bangun ruang kubus dan balok. Berbeda dengan media yang dikembangkan oleh (Siswoyo, 2019), seluruh kotak yang ada dalam media ini berisi soal yang harus diselesaikan oleh siswa pada saat pion yang mereka gunakan untuk bermain singgah pada nomor tersebut. Jika mereka tidak bisa menjawab soal yang ada di setiap kotak yang mereka singgahi, mereka harus berjalan sesuai aturan yang ditetapkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran alat permainan edukatif ular tangga matematika dengan pembahasan pokok volume bangun ruang kubus dan balok. Focus penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Jetak karena siswa siswi kelas V masih rendah dalam pembelajaran matematika khususnya materi volume bangun ruang kubus dan balok. Setelah dilakukan penelitian, peneliti mendapatkan hasil Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk pembelajaran volume bangun ruang kubus dan balok matematika kelas V SDN Jetak dinyatakan Efektif dalam

meningkatkan hasil belajar Pembelajaran Matematika serta dibuktikan dengan hasil signifikansi uji T sebesar $0,007 < 0,05$ yang berarti H_a diterima.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development. Menurut (Borg&Gall, 1983:772), penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, mempertimbangkan hasil penelitian yang relevan dengan produk yang dikembangkan dan merancang produk berdasarkan hasil tersebut. , terdiri dari pengujian sebenarnya. Dikembangkan, akhirnya digunakan dan direvisi. Hal ini untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi selama fase pengujian lapangan." Berdasarkan pendapat tersebut, metode penelitian "Research and Development" adalah metode penelitian yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk menemukan, memvalidasi, menguji, dan memodifikasi masalah yang ada untuk menciptakan produk yang sempurna. Hal tersebut dapat menyelesaikan semua permasalahan dan kekurangan dalam dunia pendidikan. Dengan begitu dan dengan adanya penelitian menggunakan metode ini, hasil dari perangkat penelitian benar- benar dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang ada karena telah melewati validasi dan revisi hingga produk tersebut dapat dikatakan layak dan dapat dikembangkan untuk mengatasi masalah pendidikan yang sedang terjadi.

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan permainan ular tangga ini mengarah pada prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan-tahapan Borg & Gall yang mencakup 10 tahapan namun peneliti menggunakan 6 tahapan sebagai berikut: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji coba produk.

Berdasarkan banyaknya langkah di atas, jelas terpampang bahwa penelitian menggunakan model Borg and Gall menggunakan sepuluh langkah yang harus dilalui dalam melakukan penelitian. Penelitian menggunakan model Borg and Gall diawali dengan pengembangan potensi dan masalah yang ada, dilanjutkan dengan

pengumpulan data dan desain produk, lalu dilanjutkan dengan validasi desain, revisi, uji coba, revisi setelah dilakukan percobaan, hingga pengembangan dan pemroduksian secara massal produk penelitian yang telah dibuat. Produk akhir yang dihasilkan dalam pengembangan penelitian menggunakan model pengembangan penelitian ini adalah Permainan Ular Tangga Luas dan Volume Bangun Ruang (Kubus dan Balok).

Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara, angket, kuesioner tertulis, dan lembar validasi ahli. Hasil yang diperoleh digunakan untuk memodifikasi dan menyempurnakan produk untuk digunakan dan diproduksi secara massal untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh secara kualitatif diolah dengan menggunakan logika, dan data yang diperoleh secara kuantitatif diolah dengan menggunakan rumus perhitungan rata-rata dalam matematika. Hasil analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui tingkat

kelayakan produk yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada khususnya di bidang pendidikan. Hasil tersebut digunakan untuk menilai dan kesulitan belajar siswa kelas V SDN Jetak terkait materi luas dan volume bangun ruang (kubus dan balok) di SDN Jetak kelas V.

Untuk mengetahui kelayakan penggunaan permainan ular tangga luas dan volume bangun ruang (kubus dan balok) untuk membantu mengatasi kesulitan belajar siswa kelas V SDN Jetak melalui validasi para ahli yakni : 1) dosen mata kuliah pembuatan media pembelajaran dan 2) dosen mata kuliah matematika. Hasil data yang diperoleh berupa data kualitatif dianalisis untuk kebutuhan revisi pengembangan produk dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Data tanggapan produk yang dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Instrumen non pemeriksaan berupa angket menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat individu atau kelompok tentang suatu peristiwa atau fenomena sosial (Bahrin, 2018). Skala 1 sampai 4 digunakan dalam

penelitian ini, dengan 4 sebagai skor tertinggi dan 1 sebagai skor terendah. Skor komprehensif dihitung dengan rumus (Arikunto, 2006)

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

Dimana :

P = Presentasi yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

Tabel 1. Kriteria Validasi

Persentase (%)	Kriteria Validasi
76 - 100	Layak
56 - 75	Cukup Layak
40 - 55	Kurang Layak
0 - 39	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potensi dan Masalah

Hasil yang diperoleh dari pengembangan potensi dan masalah adalah guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam melakukan proses kegiatan belajar (KBM) mengajar di kelas. Namun, pemberian porsi latihan soal yang menyenangkan pada materi luas dan volume bangun ruang (kubus dan balok) pada mata pelajaran matematika kelas V. Guru hanya memberikan latihan soal melalui buku siswa, lembar kerja peserta didik, dan latihan soal di papan depan kelas. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam berlatih soal luas dan volume kubus dan balok serta sering lupa menggunakan rumus luas dan volume kubus dan balok. Memasukkan pembelajaran melalui latihan yang menyenangkan membantu siswa lebih memahami materi. Ada banyak media bermain yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Kehadiran media pembelajaran menjadikan proses kegiatan belajar mengajar (PBM) di sekolah menjadi efektif dan menyenangkan.

Demikian pandangan (Hamarik, 2017) bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan agar komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa menjadi efektif dalam proses belajar mengajar di sekolah.

2. Pengumpulan Informasi

Informasi yang diterima menunjukkan bahwa guru kelas V menggunakan media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya pada mata pelajaran matematika dan volume kubus dan balok. Namun, inovasi penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya maksimal. Perlu adanya inovasi lebih pada media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Kemp dan Dayton dalam (Daryanto, 2010), kontribusi media pembelajaran antara lain penyampaian pesan pembelajaran yang terstandarisasi, menjadikan pembelajaran lebih menarik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif melalui penerapan teori pembelajaran, mempersingkat waktu penyampaian pembelajaran, dan termasuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun sesuai kebutuhan, dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran, serta dapat merubah peran guru menjadi lebih baik. Adanya media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, kapan saja, di mana saja.

3. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Analisis kebutuhan pada penelitian ini menggunakan metode wawancara yang dilakukan pada 1 orang guru dan perwakilan 3 siswa kelas V. Pada proses wawancara dengan guru diperoleh hasil sebagai berikut :

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa ada beberapa anak yang sulit atau lambat dalam memahami materi, serta masih diperlukan inovasi media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan perwakilan siswa yaitu masih dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat, membantu pemahaman materi tentang luas dan volume

bangun ruang kubus dan balok, dan masih adanya kesulitan untuk menghafal rumus luas dan volume kubus dan balok



Gambar 1. Kegiatan Wawancara

4. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi seperti yang tertuang di atas, dilakukan proses desain media pembelajaran ular tangga luas dan volume bangun ruang kubus dan balok. Media disusun dengan ketentuan ukuran panjang 1 meter dan lebar 1 meter. Media permainan ular tangga adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut (Aniq, 2013).

(Putri&Ramli, 2016) juga menyatakan bahwa komponen dalam ular tangga adalah papan ular tangga, pion atau bidak, dan dadu. Mereka juga menyatakan bahwa papan ular tangga dijadikan sebagai media simulasi permainan ular tangga, pion atau bidak sebagai alat untuk menjalankan permainan oleh pemain, dan dadu sebagai alat untuk menentukan langkah dalam permainan. Perpaduan permainan ular tangga dengan materi luas dan volume bangun ruang kubus dan balok melahirkan sebuah inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Penambahan soal di setiap nomor pada lembar ular tangga yang harus dijawab siswa membuat media permainan ular tangga luas dan volume bangun ruang kubus dan balok efektif digunakan untuk melatih dan membiasakan siswa dalam mengerjakan soal matematika pada materi luas dan volume bangun ruang kubus dan balok. Berikut adalah alat, bahan, dan

peraturan yang digunakan dalam bermain ular tangga luas dan volume bangun ruang (kubus dan balok)

Alat dan Bahan pada permainan meliputi ember permainan ular tangga dengan ukuran 1 m x 1m, dadu, pion, lembar soal yang dapat dipisah serta ditempatkan pada wadah, setiap wadah dapat berisi 10 buah soal, serta yang terakhir adalah wadah dari soal tersebut.



Gambar 2 Media Ular tangga



Gambar 3 Wadah Media Pembelajaran

Cara Bermain pada permainan ini adalah dengan cara siswa bermain ular tangga seperti pada umumnya. kemudian pada saat siswa berhenti di suatu nomor, mereka harus menjawab pertanyaan yang ada pada lembar soal yang ada sesuai nomor yang mereka singgahi). Jika mereka dapat menjawab soal tersebut, mereka dapat singgah pada nomor yang mereka singgahi sekarang. Jika mereka menjawab namun dengan sedikit kesalahan, mereka harus mundur 1 langkah dari nomor yang mereka singgahi sekarang. Jika mereka menjawab soal yang diberikan dengan jawaban yang salah (total), mereka tidak diperbolehkan jalan dan kembali ke posisi awal sebelum pelemparan dadu yang terakhir, sehingga siswa yang berhasil

mencapai angka 100 terlebih dahulu, mereka adalah pemenangnya , dan permainan dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok.



Gambar 4 Memilih Anggota tim dalam Permainan



Gambar 5 Memainkan Permainan Ular Tangga

5. Validasi Produk

Setelah pembuatan produk media ular tangga pada materi volume bangun ruang kubus dan balok, selanjutnya yaitu validasi atau penilaian oleh para ahli. Pada tahap validasi ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket penilaian ahli materi dan ahli media. Adapun hasil validasi oleh ahli materi dan media sebagai berikut :

Tabel 2. Persentase Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1	Uji ahli materi pembelajaran	3,4	Sangat Layak
2	Uji ahli media pembelajaran	3,1	Sangat Layak

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi dan ahli media keduanya mendapatkan hasil $>3,3$ dengan kualifikasi sangat baik. Namun, itu tidak menutup kemungkinan adanya revisi untuk tahap lebih lanjut. Berikut masukan dan saran yang diberi oleh validator pada produk yang akan peneliti kembangkan yaitu (a) media yang peneliti kembangkan cukup menarik hanya saja dapat membuat media yang lebih realistis dalam segi ekonomi dan ukuran. (b) soal ditambah sesuai jumlah ular tangga, tempat soal dibuat kotak dengan kelipatan 10, aturan main ditulis di ular tangga, diubah aturan mainnya, bahan kartu soal diganti yang tidak mudah robek.

6. Respon Guru

Penilaian oleh guru wali kelas V SD N Jetak pada produk media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Guru

Subjek Uji Coba	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
Respon guru	3,6	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, respon guru terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dievaluasi dan memperoleh rata-rata skor rata-rata 3,6 dan masuk dalam

klasifikasi sangat layak. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media permainan Ular Tangga ini dapat digunakan tanpa modifikasi apapun. Kemampuan media permainan Ular Tangga adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, keluwesan penggunaan media permainan Ular Tangga dalam pembelajaran untuk memahami isi materi yang disajikan, dan kemampuan yang ditimbulkan dari media pembelajaran permainan ular tangga untuk memperluas pengetahuan siswa.

7. Respon Siswa

Berikut ini adalah hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Subjek	Uji	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
Coba			
Respon guru		3,6	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, hasil penilaian pada lembar respon siswa yaitu dengan rata-rata skor 3,6, dengan klasifikasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk dapat dijadikan contoh. Pada aspek penyajian indikator penilaian lembar respon guru yaitu media pembelajaran yang dikembangkan mampu menarik minat siswa untuk belajar matematika, Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran didasarkan pada asumsi bahwa materi yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari, deskripsi dan teks yang digunakan dalam media jelas, dan gambar yang ditampilkan dalam media sesuai dengan isi media, yaitu isi media. ular Semakin menarik saat Media permainan “Ular Tangga” menarik untuk memahami materi yang disajikan secara berurutan, serta bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami sehingga anda dapat lebih mandiri. Desain karakter dari game "Ular Tangga" sangat menarik. Media pembelajaran Permainan Ular Tangga dapat digunakan kapan saja dan media pembelajaran dapat disajikan kapan saja dan di mana saja.

8. Hasil Pretest dan Posttest

**Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest
Descriptive Statistics**

N		Minimum m	Maximum m	Mean	Std. Deviation
nilai sebelum penggunaan media permainan ular tangga	10	30	80	53,75	13,176
nilai sesudah penggunaan media permainan ular tangga	10	40	90	82,90	16, 633
Valid N (listwise)	10				

Dari tabel 5. Diketahui bahwa hasil tertinggi dari pre-test berupa 80 dan angka bawah adalah 30. Hasil rata-rata pre-test adalah 53,75. Sedangkan hasil tertinggi post-test sebesar 90 dan angka bawah 40 dengan nilai rata-rata adalah 82,90 sehingga mendapat persentase kenaikan sebesar 54,23%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,1 termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 3,4 dengan kategori sangat layak. Respon guru rata-rata skor 3,6 atau sangat layak untuk digunakan. Respon siswa rata-rata skor 3,6 yang berarti sangat layak untuk digunakan. Hasil pretest siswa memperoleh rata-rata 53,75 dan hasil posttest memperoleh rata-rata 82,9 sehingga memiliki kenaikan sebesar 29,15 point atau setara 54,23%. Dengan demikian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk pembelajaran volume bangun ruang kubus dan balok matematika kelas V SDN Jetak dinyatakan Efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pembelajaran Matematika serta dibuktikan dengan hasil signifikansi uji T sebesar $0,007 < 0,05$ yang berarti H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniq. (2013). Alat Peraga Matematika. *Jurnal Tarbawiyah* 11(1), 1-15, 7.
- Arikunto. (2006). Pengembangan Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Tarbawiyah*, 8.(2), 160-165.
- Bahrin, A. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 5.(3), 383-385.
- Borg&Gall. (1983). *Metode Penelitian Research and Development*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Dewantara, K. H. (2013). *Pemikiran, Konsepsi, Keteladana, Sikap Merdeka bagian I pendidikan*. universitas sarjanawiyata tamansiswa: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST-Press) bekerjasama dengan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Hamarik. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular tangga. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 6.(2),140-147.
- Hasbullah. (2015). Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1): 16, 2.
- Priyanka, M. (2017). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tarbawiyah, Departemen Sosial Republik Indonesia, 2004*, 2.(1), 1-15.
- Putri&Ramli. (2016). Pengembangan Media Ular Tangga. *Jurnal BK UNESA*, 4(3), 7.
- Setyawan, R. d. (2020). Analisis kesulitan belajar matematika materi bangun ruang kelas V. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 3.(5), 2-8.
- Siswoyo, J. (2019). pengembangan alat permainan edukatif ular tangga matematika pokok luas bangun datar untuk siswa kelas V. *pengembangan alat permainan*, 3.(2), 10-20.
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 214-231.
- Masfiah, S., Hendriana, H., & Suherman, M. M. (2020). Layanan Bimbingan Karier Untuk Siswa SMP Kelas IX. Fokus (*Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan*), 3(4), 151-157.
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2020). Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, Pp. 511-513).