

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA (*SMART*) UNTUK
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN KELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI NGADI
SKRIPSI**

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH :

OVI DWI LUTFIANA

NPM 2014060091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi Oleh:

OVI DWI LUTFIANA

NPM: 2014060091

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA *SMART* UNTUK
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN KELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI NGADI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia ujian/sidang skripsi prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 05 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Ita Kurnia, M.Pd.
NIDN. 0701128306

Dosen Pembimbing II



Wahyudi, M. Sn.
NIDN. 0705069001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

OVI DWI LUTFIANA

NPM: 2014060091

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA *SMART* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS 1 SEKOLAH DASAR
NEGERI NGADI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

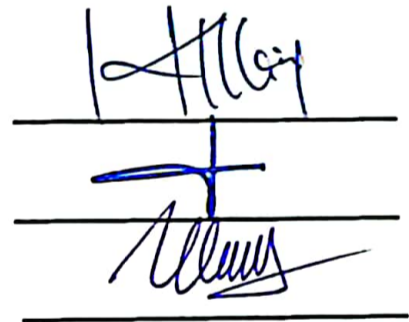
Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd.
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
3. Penguji II : Wahyudi, M.Sn.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN: 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ovi Dwi Lutfiana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Jombang, 06 November 2001
NPM : 2014060091
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah ditunjukkan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja atau tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 04 Juni 2024

Menyatakan,


Ovi Dwi Lutfiana
NPM: 2014-60091

MOTTO

”Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

-Ika df

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Dan tidak ada kemudahan tanpa doa”

-Ridwan Kamil

PERSEMBAHAN

Tidak ada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Suparmin dan Ibu Warniati yang selalu membimbing, mendoakan, dan mendukung dalam setiap langkah yang akan dilalui. Terima kasih banyak atas semua yang telah diberikan sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dan mendapatkan gelar sarjana S1.
2. Kakak tercinta Moch Bagus Ade Kurniawan, Ayustina Alfani, Amd.Gz. dan keluarga besar khususnya Om Sugeng dan Tante Ika yang selalu memberikan motivasi, do'a, dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada orang spesial di hidup penulis Yoga Putra Aji Diwangkara. Terima kasih telah memberikan cinta, motivasi, dan semangat kepada penulis disaat keadaan apapun termasuk saat menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat saya Popy Purnamasari, Septa Rosdiana Putri, dan Mulia Dewitasari yang telah menemani selama hampir empat tahun, yang selalu menemani saya berproses, memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Teman satu bimbingan yang selalu bersedia untuk bertukar pikiran dan memberikan motivasi tiada henti.

6. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Ovi Dwi Lutfiana terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau sering sekali merasa putus asa atas apa yang diusahakan belum berhasil, namun terima kasih sudah menjadi manusia yang selalu berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih telah memutuskan tidak menyerah sesulit apapun penulisan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang harus dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimana pun berada. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

ABSTRAK

Ovi Dwi Lutfiana: Pengembangan Media Ular Tangga (*Smart*) untuk Pemahaman Siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar Negeri Ngadi

Kata Kunci: Pengembangan Media, Ular Tangga *Smart*, Penjumlahan dan Pengurangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan cara pengamatan, penyebaran *need assessment* dan wawancara guru wali kelas I di SDN Ngadi ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan puluhan masih di bawah KKTP. Hal ini dibuktikan pada hasil ulangan harian siswa, dari 28 siswa terdapat 12 siswa yang nilainya di bawah KKTP. Untuk meminimalisir permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan pada materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tempat penelitian berada di SDN Jatirejo sebagai penelitian terbatas dan di SDN Ngadi sebagai penelitian skala luas. Subjek uji coba terbatas adalah 10 siswa kelas I dan subjek uji coba skala luas adalah 28 siswa kelas I. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan tes.

Hasil penelitian ini adalah (1) kevalidan diperoleh kriteria sangat valid dengan skor ahli materi 88% dan ahli media 88%, (2) hasil uji kepraktisan dinyatakan sangat praktis pada uji coba luas memperoleh kriteria sangat praktis dengan skor 86% dari guru dan 89% dari siswa, (3) hasil uji keefektifan pada media ular tangga *smart* mengalami peningkatan nilai N-Gain 0,63157895 dengan kriteria sedang sehingga memenuhi kriteria keefektifan yaitu efektif, kesimpulannya media ular tangga *smart* sangat layak untuk digunakan untuk pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas 1 Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga (*Smart*) Untuk Pemahaman Siswa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar Negeri Ngadi” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini di ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan UN PGRI Kediri
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Ibu Ita Kurnia, M.Pd., selaku dosen pembimbing I sekaligus ketua penguji skripsi yang telah membagikan ilmu kepada mahasiswa.
5. Bapak Wahyudi, M.Sn., selaku dosen pembimbing II sekaligus penguji II skripsi yang telah membagikan ilmu kepada mahasiswa.
6. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah membagikan ilmu kepada mahasiswa.
7. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 04 Juli 2024

OVI DWI LUTFIANA
NPM: 2014060091

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
A. Kajian Teori.....	14
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A. Model Pengembangan	34

B. Prosedur Pengembangan	35
C. Lokasi dan subjek penelitian	41
D. Uji Coba Produk.....	42
E. Validasi Model/Produk	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	49
H. Norma Pengujian.....	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Studi Pendahuluan	58
B. Validasi Media	64
C. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kepraktisan	70
D. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan	78
E. Panduan Hasil Penelitian.....	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	87
A. Simpulan.....	87
B. Implikasi	88
C. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Belajar dan Tujuan Pembelajaran	24
Tabel 3.1 Hubungan Langkah-Langkah Model ADDIE dengan R&D.....	36
Tabel 3.2 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3.3 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Materi	46
Tabel 3.4 Lembar Angket Guru	47
Tabel 3.5 Angket Siswa	48
Tabel 3.8 Range Persentase Kriteria Kualitatif Kevalidan	51
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar.....	52
Tabel 3.10 Kriteria Respon Siswa.....	53
Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Hasil Belajar	55
Tabel 4.1 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.2 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.3 Hasil Uji Kevalidan.....	69
Tabel 4.4 Lembar Angket Guru	71
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Angket Respons Siswa	72
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Angket Guru.....	74
Tabel 4.7 Hasil Rekapitalisasi Angket Respons Siswa.....	76
Tabel 4.8 Hasil Akhir Kepraktisan Berdasarkan Uji Coba Skala Luas	77
Tabel 4.9 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-Test.....	78
Tabel 4.10 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test.....	80
Tabel 4.11 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Papan Ular Tangga Smart	81
Tabel 4.12 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir	82
Tabel 4.13 Perbedaan Desain Awal dan Akhir Kartu	82
Tabel 4.14 Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Buku Materi.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	35
Gambar 3. 2 Tampilan depan dan belakang.....	38
Gambar 3. 3 Tampilan Gambar Ular Tangga Smart	38
Gambar 3. 4 Tampilan Gambar Kartu	39
Gambar 3. 5 Tampilan Kartu Materi.....	39
Gambar 4. 1 Papan cayur yang dibuat	62
Gambar 4. 2 Cover Depan dan Belakang.....	62
Gambar 4. 3 Ular Tangga Smart	63
Gambar 4. 4 Cover Kartu Bintang	63
Gambar 4. 5 Buku Materi Penjumlahan dan Pengurangan	64
Gambar 4. 6 Komentar dan Saran dari Validator Materi	67
Gambar 4. 7 Komentar Validator Ahli Media	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LEMBAR PENGAJUAN JUDUL	94
LAMPIRAN 2 SURAT IZIN PENELITIAN	98
LAMPIRAN 3 LEMBAR KETERANGAN PENELITIAN DI SD	101
LAMPIRAN 4 LEMBAR BERITA ACARA KEMAJUAN BIMBINGAN	104
LAMPIRAN 5 PERANGKAT PEMBELAJARAN	108
LAMPIRAN 6 SURAT PERMOHONAN AHLI MEDIA	142
LAMPIRAN 7 SURAT PERMOHONAN AHLI MATERI	150
LAMPIRAN 8 <i>NEED ESSESSMENT</i> GURU	157
LAMPIRAN 9 <i>NEED ESSESSMENT</i> SISWA	160
LAMPIRAN 10 ANGKET RESPONS GURU	164
LAMPIRAN 11 ANGKET RESPONS SISWA	172
LAMPIRAN 12 HASIL <i>PRE-TEST</i>	179
LAMPIRAN 13 HASIL <i>POST-TEST</i>	184
LAMPIRAN 14 WAWANCARA GURU SD	193
LAMPIRAN 15 HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	196
LAMPIRAN 16 DOKUMENTASI	198
LAMPIRAN 17 PLAGIASI	201

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan seumur hidup dan setiap orang membutuhkan pendidikan tidak peduli kapan dan di mana. Pendidikan sangat penting dalam usaha untuk mencerahkan kehidupan bangsa (Saa'diyah and Rezanisa 2023). Pendidikan tidak hanya sangat penting, tetapi pendidikan sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Baik dalam kehidupan keluarga maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut Hasbullah (2017:3) "Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama". Menurut Ahmadi & Uhbiyati (2015:69) "Pendidikan adalah memberi kita perbekalan yang tidak ada pada masa anak-anak, akan tetapi kita membutuhkannya pada waktu dewasa". Selanjutnya menurut Hasbullah (2015:2) "Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia". Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah untuk peranan masa depan melalui berbagai kegiatan dan berlangsung sepanjang hayat.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan

santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Menurut Ihsan (2013:22), Sekolah Dasar (SD) adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun. Tujuan pendidikan dasar adalah membekali peserta didik dengan kompetensi dasar berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga pelaksanaan pembelajaran dasar harus berfungsi secara optimal. Kemampuan untuk memanipulasi aturan logika selama proses berpikir, meskipun masih terikat pada objek konkret yang dapat ditangkap oleh pancaindra.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD untuk meningkatkan mutu pengajaran dalam proses belajar mengajar. Mata pelajaran matematika berarti mata pelajaran dengan materi yang penuh dengan masalah, sehingga membutuhkan keahlian dan ketenangan dalam penyelesaiannya (Marliani 2014). Menurut Maryati & Priatna (2017:336) matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenaran harus dibuktikan dengan teorema, sifat, dan dalil setelah dibuktikan. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar yang menggunakan istilah definisi dengan cermat, jelas dan akurat. Berdasarkan definisi-definisi matematika menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan wajib karena matematika adalah ilmu deduktif yang pembelajaran mengarah ke penalaran dan logika.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar terdapat beberapa materi di dalamnya seperti bilangan, operasi hitung bilangan, diagram geometri, pengukuran dan bangun. Salah satu materi matematika yaitu operasi hitung bilangan, pada operasi hitung bilangan terdapat dua materi yaitu penjumlahan dan pengurangan (Haryono, 2014:4). Penjumlahan dan pengurangan diperlukan di kelas I SD. Dibuktikan di Kurikulum Merdeka pada Capaian Pembelajaran (CP) matematika SD/MI “Peserta didik dapat mengurutkan bilangan cacah sampai angka 99, serta menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dengan cara membilang dalam menyelesaikan masalah” (Kemendikbudristek 2022). Pernyataan tersebut bermakna bahwa salah satu materi harus dikuasai oleh siswa terkait dengan kehidupan sehari-hari yaitu penjumlahan dan pengurangan.

Pembelajaran matematika yang sulit dipahami ini membutuhkan hal kongkret. Wijaya (2012) berpendapat bahwa dalam pembelajaran realisti atau pembelajaran yang nyata itu pembelajaran yang membutuhkan media konkret untuk menjelaskan konsep matematika seperti pada penjumlahan dan pengurangan. Fungsi media realistik yaitu untuk sumber pembelajaran dalam membangun konsep muatan matematika. Menurut Haruman (2013) siswa di sekolah dasar masih bisa berpikir secara realita atau sesuai kenyataan yang ada, pada fase ini anak biasanya berusia antara 7 sampai 12 tahun. Dikarenakan pembelajaran matematika ini sifatnya abstrak siswa tentunya memerlukan alat bantuan media atau suatu alat peraga yang fungsinya memahami penjelasan dari guru.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Ngadi Mojo pada tanggal 2 Mei 2023 yang dilakukan dengan cara pengamatan di kelas dan wawancara dengan wali kelas 1 dapat disimpulkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan dan siswa masih kesulitan dalam menghitung dalam jumlah puluhan. Menurut hasil pengamatan hal tersebut dikarenakan terbatasnya media pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.

Dari pernyataan tersebut juga bisa dilihat dari hasil *need assessment* siswa dan hasil ujian harian bab penjumlahan dan pengurangan terdapat 12 siswa dari jumlah satu kelas 28 siswa mendapatkan hasil belajar atau nilai di bawah persentase KKTP yaitu 75. Hal tersebut merupakan suatu masalah bagi guru dalam memilih metode atau media belajar yang menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga akan menimbulkan minat dan motivasi bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu cara mengatasi hal tersebut adalah dengan cara mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika sangatlah penting karena jika tidak menggunakan media tentunya siswa akan kesulitan dalam menerima materi yang di sampaikan. Kustiawan (2013) mengatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan suatu hal berupa benda yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga merangsang pikiran dan perasaan pada kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan

belajar”. Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Atmajaya (2017) “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”.

Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa agar materi pembelajaran lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Menurut pengertian-pengertian tersebut, maka guru tentunya dituntut mampu memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang disampaikan. Dalam penelitian media pembelajaran ini tentunya harus memperhatikan apakah media ini dapat diterapkan dengan kondisi sekolah. Pembelajaran akan menarik dan mudah dipahami oleh siswa apabila guru dapat memilih dan merancang media secara cermat dan dapat menggunakan sesuai dengan fungsinya. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu guru perlu memahami karakteristik dari masing-masing media tersebut sehingga dapat memilih media yang sesuai. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk materi penjumlahan dan pengurangan yaitu menggunakan ular tangga *smart*.

Media ular tangga *smart* ini memiliki bentuk berupa papan ular tangga sebesar kurang lebih 80cm x 100cm lengkap beserta bilangan 1-99 dengan

gambar ular dan tangga. Media ular tangga *smart* merupakan media yang lebih cepat dipahami oleh siswa SD kelas 1 karena penyajiannya yang kongkret, sehingga peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat menurut pendapat Anidar (2017), dikarenakan pembelajaran matematika yang abstrak, peserta didik memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti peserta didik terutama peserta didik kelas bawah.

Penggunaan media ular tangga *smart* ini harapannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media ular tangga *smart* merupakan media yang dibuat menyerupai papan catur. Fungsi media ular tangga *smart* ini sebagai media hitung yang berbentuk papan catur dengan dilengkapi angka 1-99 dan terdapat pertanyaan penjumlahan dan pengurangan di setiap kotak. Media ular tangga menurut Husna (2017) adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.

Terdapat penelitian sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dan media ular tangga ini bisa membantu siswa dalam mengatasi proses belajar siswa. Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian lain, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2018) dengan judul Pengembangan Media Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan

sebagai media pembelajaran. Penelitian kedua yang digunakan sebagai referensi adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Indriasih (2015) dengan judul Pemanfaatan Alat Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas III SD. Serta referensi dari penelitian yang dilakukan oleh Rohmatan & Wahyudi (2016) dengan judul Pengembangan Media Ular tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pembelajaran Dasar-dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung dengan hasil media permainan ular tangga yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pengayaan. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan ketiga penelitian terdahulu terletak di objek yang digunakan. Pada penelitian ini objek yang digunakan adalah siswa kelas I SDN Ngadi, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan siswa dari sekolah lain dengan beragam tingkatan yaitu kelas III dari SD lain serta siswa SMK Negeri Mojoagung.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa diberikan kesempatan untuk aktif.

Media permainan ular tangga memiliki kekurangan dan kelebihan menurut Melsi (2015:12), kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian sebagai berikut kelebihan media ular tangga yaitu melatih sikap siswa untuk mengantre dalam memulai pengocokan/permainan, melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata

ular saat dadu keluar, memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikkan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan, siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan dan media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*. Di dalam ular tangga *smart* terdapat alat bantu hitung yang berguna untuk membantu siswa menyelesaikan pertanyaan yang ada pada ular tangga *smart*.

Adapun kekurangan dari media ular tangga yaitu membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain, penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran dan bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga *smart* untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 SDN Ngadi Mojo sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga *Smart* Untuk

Pemahaman Siswa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas 1 SDN Ngadi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran guru hanya menggunakan sumber belajar buku paket tematik serta menggunakan metode ceramah yang mana pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dalam pembelajaran.
2. Terbatasnya media pembelajaran merupakan salah satu faktor penyebab kurang berhasilnya penyampaian materi sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi.
3. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dikarenakan siswa masih kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan, siswa masih kesulitan penjumlahan dan pengurangan puluhan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dibatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian kali ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengingat demikian luasnya masalah yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah dasar, pada penelitian ini hanya membahas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Media pembelajaran ular tangga *smart* yang dibuat untuk memahami mata pelajaran Matematika kelas 1 materi penjumlahan dan pengurangan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan berbagai permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran ular tangga *smart* pada materi pembelajaran matematika kelas 1 di SDN Ngadi?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran ular *smart* tangga pada materi pembelajaran matematika kelas I di SDN Ngadi?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran ular tangga *smart* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada pelajaran matematika di SDN Ngadi?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas tadi, maka tujuan penelitiannya berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran bermain ular tangga *smart* pada pembelajaran Matematika kelas 1 SDN Ngadi.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran ular tangga *smart* pada pembelajaran matematika kelas I di SDN Ngadi.
3. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran ular tangga *smart* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas 1 di SDN Ngadi.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, serta memberikan penjelasan tentang pengaruh media ular tangga *smart* pada penjumlahan dan pengurangan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas 1 SDN Ngadi.

2. Manfaat Secara Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini, sangat diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut.

- a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian mengenai media pembelajaran ular tangga *smart* diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah tersebut dalam mengambil langkah baik, sikap maupun

tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi Penjumlahan dan pengurangan, serta sebagai landasan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan diterapkannya media pembelajaran Ular tangga *smart*, membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dan dapat menguasai materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran Matematika ini.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian mengenai media pembelajaran ular tangga *smart* diharapkan dapat meningkatkan tingkat keprofesionalisme guru dalam pengelolaan pembelajaran, serta dapat menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi guru akan pentingnya penggunaan media yang simpel dan menarik dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian mengenai Media pembelajaran diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan pengetahuan serta mendapat pengalaman dalam mengadakan penelitian. Hal ini juga diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam

pengembangan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan topik tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, and Nur Uhbiyati. 2015. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ambarwati, Desi. 2015. "Sifat Komutatif Dalam Operasi Hitung Penjumlahan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2(2):112–21.
- Amir, A. 2014. "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif." *Jurnal Forum Paedagogik* 6(01):72–89. <http://dx.doi.org/10.24952/paedagogik.v6i01.166>
- Anidar, J. 2017. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tanjung Sari Kecamatan Tanjung Enim Kabupaten Muara Enim." *Jurnal Ilmiah Dinamika Pendidikan* 6(2):111–22.
- Arsyad, A. 2015. "The Effectiveness of Using Learning Media in the Teaching and Learning Process." *Journal of Education* 5(2):389–408.
- Atmajaya, A. 2017. *Media Pembelajaran: Bahan, Alat, Dan Teknik Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Avana, Nurlev, Jamaris Jamaris, Solfema Solfema, Reni Guswita, and Sonya Elmanda. 2022. "Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Guided Discovery Learning Di Kelas V." *Jurnal Muara Pendidikan* 7(2):363–68. doi: <https://doi.org/10.52060/mp.v7i2.1008>.
- Fadillah, N. 2016. "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1(2):113–22. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Fitriana, Nur Syifa. 2018. Pengembangan Media Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik." Universitas Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/5056/>
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS* 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. 2020. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS* 23. Cetakan ke. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hamalik, O. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2015. *Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, A. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Harahap, A. 2014. *Matematika Dasar*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Haruman, R. 2013. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1):1–10.
- Haryono, D. 2014. *Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual: Sebuah Kajian Teori Dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Hasbullah, B. 2015. *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Implementasinya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hasbullah, M. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Hasyim, D. 2016. "Model Desain Pembelajaran ADDIE: Sebuah Kajian Teoritis Dan Praktis." *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Pendidikan Islam* 2(2):115–30.
- Husna, A. 2017. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun." Universitas Negeri Sebelas Maret. <https://eprints.ums.ac.id/86124/>
- Ihsan, F. 2013. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Indriasih, Aini. 2015. "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD." *Jurnal Pendidikan* 16(2):127–37. doi: <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>.
- Istiqlal, Muhammad. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2(1):43–54. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Kamasena, I. 2023. "Pengembangan Produk Perangkat Lunak Berbasis Standar CMMI Level 5." *Jurnal Sistem Informasi* 17(1):1–10.
- Kemendikbudristek. 2022. *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Author.

- Kustiawan, U. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Made, SA. 2022. *Bahan Ajar Matematika SMP Kelas VII*. Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Marliani, N. 2014. “Pengaruh Metode Belajar Dan Kecemasan Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.” *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 5(2):138–48. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/897917>
- Maryati, I., and N. Priatna. 2017. “Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(3):333–44. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.456>
- Melsi, A. 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Virus Di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016.”
- Mudjiono, S. 2013. *Belajar Efektif: Konsep, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ningtyas, A. 2017. “Karakteristik Media Konkret Dan Tiruan Dalam Pembelajaran IPA SD.” Pp. 389–408 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA Universitas Negeri Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Patimura, E. 2020. “Kriteria Kualitatif Kevalidan Data Penelitian: Sebuah Tinjauan Literatur.” *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam* 10(2):225–44.
- Ratnaningsih, N. 2014. “Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1(15–14).
- Rohmatan, Novinda Fauzuna, and Eko Wahyudi. 2016. “Pengembangan Media Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 04(03):1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17097>
- Saa'diyah, N., and N. F. Rezania. 2023. “Pendidikan Karakter Di Era Globalisasi: Menumbuhkan Generasi Muda Yang Berkarakter Dan Berdaya Saing.” *Jurnal Pendidikan Islam* 8(1):34–51.
- Sanjaya, W. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiani, Gusti Komang Ayu. 2022. “Pengembangan Medi Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sehat Sahabat Kita Muatan IPS Kelas

V Sekolah Dasar.” Universitas Pendidikan Ganesha.

- Siagian, Muhammad Daut. 2016. “Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika.” *MES (Journal of Mathematics Education and Science)* 2(1):58–67. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>
- Siregar, Y. S., M. Darwis, R. Baroroh, and W. Andriyani. 2022. “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Menarik Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan.” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 2(1):69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Sugiyono, Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edisi ke-2. edited by S. Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. 2015. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syaf, M., and N. Ningsih. 2020. *Matematika Dasar Untuk Sekolah Dasar Kelas 1-6*. Jakarta: Grasindo.
- Taherdoost, H. 2017. “A Review of Technology Acceptance and Adoption Models and Theories.” Pp. 960–67 in *Procedia Manufacturing*.
- Untari, Tri. 2014. “Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Siswa Kelas Iv Sdn Kulwaru Kulon.” Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, A. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, D. P., and C. A. Pravesti. 2021. “Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan Dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP.” *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 11(1):95–105. <http://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>