

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Mata Pelajaran Matematika

Liza Puspita^{1*}, Chrisnaji Banindra Yudha² dan Niken Vioreza²

¹MI Al Amin Tengah Jakarta Timur, DKI Jakarta

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara Jakarta

*lizapuspita96@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika siswa kelas II MI Al Amin Tengah Jakarta Timur. Model penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Penelitian terdiri dari beberapa tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba awal. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tahap uji coba produk dilakukan secara terbatas dengan sampel 30 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dikatakan layak dengan hasil validasi ahli materi yaitu rata-rata keseluruhan 4,60 dan persentase 92% dengan kategori kriteria sangat layak, validasi media yaitu rata-rata keseluruhan 3,80 dan persentase 76% dengan kategori kriteria layak, uji coba produk terbatas yaitu rata-rata keseluruhan 4,80 dan persentase 96% dengan kategori kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka kesimpulan dari pengembangan media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian ini dikatakan layak pada siswa kelas II MI Al Amin Tengah Jakarta Timur.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan Media, Riset dan Pengembangan.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Melalui pembelajaran yang dijalani, seseorang diharapkan mampu menghadapi dan menyelesaikan setiap masalah yang ditemukan baik dalam kehidupan bermasyarakat, di sekolah, maupun di lingkungan pekerjaan (Al Afgoni., dkk 2020). Seperti halnya matematika, pelajaran ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu tentang kuantitas yang dapat membentuk pola berpikir logis, analitis dan sistematis dalam menentukan konsep yang tepat. Matematika mempelajari tentang sesuatu yang dimulai dari bagian yang paling mudah ke bagian yang sulit, dari bagian yang konkrit ke bagian yang abstrak sehingga dapat dicapai dari dua arah yang saling berlawanan (Marsigit, dkk, 2018; Al., dkk, 2020).

Yudha dan Suwarjo (2014) mengemukakan bahwa diperlukan kemampuan kreativitas dan profesionalisme guru dalam memberikan pembelajaran matematika. Artinya dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan penggunaan benda-benda atau media dalam bentuk permainan yang berperan jika dapat dimanipulasi dengan kreativitas yang baik. Menurut (Ibrahim dan Suparni, 2012) mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mempunyai tujuan, diantaranya yaitu untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis,

sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, *“As organizations depend on a lot on their teachers”* (Utami et al., 2021).

Perkalian dan pembagian merupakan salah satu materi pada pelajaran matematika. Dalam kamus bahasa Indonesia menurut (Suharso, dkk, 2014) kata kali berarti untuk menyatakan kekerapan tindakan, kata untuk menyatakan kelipatan atau perbandingan ukuran atau harga. Sedangkan membagi adalah menceraikan (memecahkan, memisahkan, membela) menjadi beberapa bagian yang sama, menyederhanakan bilangan dengan bilangan tertentu, memecahkan sesuatu lalu memberikannya kepada pihak lain, memberikan sebagian untuk orang lain.

Pembelajaran matematika bermanfaat baik dari masa dahulu, sekarang dan masa yang akan datang. Kepada siswa, khususnya siswa sekolah dasar pembelajaran matematika sudah sepatutnya diberikan dengan cara yang menarik. Pembelajaran yang menarik akan terus diikuti oleh siswa karena pembelajarannya terkesan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dikatakan merupakan pembelajaran yang cocok dengan suasana dalam diri siswa. Jika siswa tidak senang maka tidak ada perhatian terhadap pembelajaran tersebut. Sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh, cenderung pasif, dan merasakan bosan sehingga bersikap masa bodoh terhadap pelajaran tersebut. Untuk penanganannya diperlukan peran maksimal guru karena gurulah yang memiliki keterlibatan pedagogis langsung dengan siswa (Utami & Vioreza, 2020). Seorang guru harus memiliki daya kreasi yang tinggi dalam hal mengelola kegiatan pembelajaran.

Melalui hasil observasi peneliti pada awal bulan oktober 2020 di sekolah MI Al Amin Tengah diketahui guru kurang maksimal dalam perencanaan pembelajaran, belum inovatif yang ditandai dengan penggunaan metode ceramah dan media buku pelajaran saja dalam pembelajaran. Disini siswa merasakan bosan dan kurangnya antusias. Hal ini karena guru masih menggunakan buku pelajaran saja dan minimnya media pembelajaran lainnya. Sehingga menyebabkan proses pembelajaran pun terlihat kurang aktif.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media permainan agar dapat menunjang proses pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian. Media yang tepat menurut peneliti yaitu media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga di desain sedemikian rupa agar terlihat menarik dengan pilihan warna, gambar pada papan permainan ular tangga sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, tidak hanya itu permainan ular tangga ini juga memberikan pengalaman dan motivasi agar siswa bisa dalam berhitung perkalian dan pembagian. Tujuan penelitian ini adalah : (1) Mengetahui analisis kebutuhan Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di MI Al Amin Tengah Jakarta Timur. (2) Mengetahui kelayakan Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di MI Al Amin Tengah Jakarta Timur. (3) mengetahui efektifitas Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di MI Al Amin Tengah Jakarta Timur.

Perkembangan ilmu pengetahuan dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan guru dengan menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Kata media berasal dari bahasa latin

medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Heinich dalam Sapriati (2014) mengemukakan istilah media secara umum adalah saluran komunikasi, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima informasi. Sesuai dengan tujuan penggunaan media secara umum yaitu untuk memfasilitasi komunikasi. Berdasarkan hal tersebut peran media antara lain; 1) Meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, 2) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, 3) Memberikan arahan tentang tujuan yang akan dicapai, 4) Menyediakan evaluasi mandiri, 5) Memberi rangsangan kepada guru untuk kreatif, 6) Menyampaikan materi pembelajaran, 7) Membantu pembelajar yang memiliki kekhususan tertentu. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membangkitkan semangat siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat berupa media permainan.

Media pembelajaran berupa media permainan akan terkesan menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah media permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Menurut (Said dan Budimanjaya, 2015) mengemukakan bahwa ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain (Sumantoro dan Joko, 2013). Permainan ini bersifat sederhana, menghibur, edukatif dan efektif jika dimainkan secara bersama-sama. Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan, yaitu: (1) Anak meletakkan kerucut pada kotak pertama di lembar kertas ular tangga, (2) Lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil setelah itu dikocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan, (3) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintang yang muncul, jika bintangnya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah, (4) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada pada kotak angka berapa, (5) Selanjutnya pemain kedua bergantian bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi, dan (6) Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya (Mulyani, 2013). Media permainan ular tangga ini disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam pembelajaran agar dapat maksimal dalam evaluasi materi perkalian dan pembagian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Sugiyono (dalam Yudha, Widyaningsih, Nugraheny, 2019) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika. Pengujian kelayakan media ini dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

Menurut (Sugiyono, 2016) langkah-langkah penelitian R&D tersebut terdapat sepuluh langkah penelitian. Namun dalam penelitian ini, peneliti menyesuaikan langkah-langkah prosedur pengembangan dengan keterbatasan kondisi dan keadaan penelitian saat ini karena adanya pandemi Covid-19 sehingga belum memungkinkan untuk uji coba secara langsung di dalam kelas dengan keseluruhan siswa seperti biasa dan juga karena adanya keterbatasan waktu dalam penyelesaian penelitian ini. Oleh karena itu, prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi enam tahap penelitian, yaitu : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain produk, (4) Validasi ahli, (5) Revisi desain produk, (6) Uji coba terbatas.

Penelitian pengembangan ini pada tahap pertama melakukan penelitian untuk desain produk hingga validasi oleh ahli dan pada tahap kedua yaitu melakukan penelitian dengan melaksanakan uji coba produk secara terbatas. Populasi sampel sumber data pada penelitian ini yaitu dengan populasi seluruh siswa kelas IIB di MI Al Amin Tengah Jakarta Timur yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan untuk sampel nya memakai teknik pengambilan sampel jenuh total yaitu memakai seluruh anggota populasi.

Metode Penelitian Tahap I

Pada penelitian tahap I menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik observasi (pengamatan), wawancara dan kuesioner. Observasi (pengamatan) menggunakan observasi partisipan dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan informan yang ada dilapangan. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan dan potensi yang perlu diteliti. Wawancara yang dilakukan yaitu kepada guru dan siswa. Untuk kuisisioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penilaian validasi terhadap desain produk kepada ahli. Oleh karena itu instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi (pengamatan), wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan pada tahap ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif untuk mengolah data observasi (pengamatan), wawancara dan data kuantitatif untuk data hasil kuisisioner.

Sebelum dilakukan validasi desain, maka diperlukan perencanaan desain nya terlebih dahulu Perencanaan menurut Banghart dan Trull (dalam Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa perencanaan adalah menyiapkan apa yang harus dikerjakan dinamakan perencanaan. Kemudian istilah produk adalah segala sesuatu yang dibuat atau dikembangkan untuk dijual atau digunakan. Perencanaan desain produk ini dimulai dari melakukan wawancara untuk menganalisis kebutuhan dan observasi untuk memenuhi kebutuhan dalam menganalisa, menentukan materi, menentukan jenis media yang sesuai, menyusun rancangan pembuatan media, lalu membuat produk atau media pembelajaran yang akan dikembangkan. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media disini yaitu dosen yang paham dan mengampu di bidang materi Matematika dan media pembelajaran.

Metode Penelitian Tahap II

Pada metode penelitian tahap dua ini dilakukan uji coba produk. Penelitian ini menggunakan model rancangan penelitian pre-eksperimen bentuk *one-shot case study*. Model rancangan model penelitian ini dapat diartikan dengan terdapat suatu

kelompok yang diberi *treatment*/ perlakuan, dan selanjutnya diobservasi proses dan hasilnya (*treatment* adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen) (Sugiyono, 2018). Desain model penelitian eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut:

X O

X = *Treatment*/ perlakuan produk/ variabel independen

O = Observasi Proses dan hasil/ variabel dependen

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Penggunaan observasi (pengamatan) akan ditujukan kepada siswa yang nantinya setelah diberikan perlakuan dalam penggunaan media pembelajaran berupa media permainan atau produk yang telah divalidasi oleh para ahli dan telah direvisi oleh peneliti. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi yang diperlukan dapat berupa hasil foto-foto selama proses penelitian. Oleh karena itu instrument penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi yang akan diberikan kepada siswa.

Untuk teknik analisis data tahap kedua menggunakan data kuantitatif yaitu untuk data hasil observasi siswa. Teknik analisis data kuantitatif antara tahap pertama dan kedua menggunakan pengolahan yang sama yaitu menggunakan skala likert untuk penilaian angket nya, yakni Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Kurang Setuju (2), Sangat Kurang Setuju (1). Teknik analisa data kuantitatif yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan cara di reratakan. Menghitung skor total rata-rata dari setiap komponen dengan menggunakan rumus:

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

x_i = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

n = jumlah aspe

Berdasarkan rata-rata tersebut data dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima ini mengacu pada pengkategorisasian menurut Widyoko (2010).

Tabel 1. Konversi Skala Lima

Nilai	Rumus	Perhitungan	Kriteria
5	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,26$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,42 < X \leq 4,26$	Baik
3	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,58 < X \leq 3,42$	Cukup Baik
2	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,74 < X \leq 2,58$	Kurang Baik
1	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,74$	Sangat Kurang Baik

Keterangan:

Rerata ideal (X_i) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

X = skor empiris

Kemudian untuk rumus presentase kriteria kelayakan hasilnya dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Lalu kategori kelayakan nya berdasarkan kriteria kelayakan menurut Arikunto (dalam Ernawati dan Sukardiyono, 2017) sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Kriteria Kelayakan

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40%	Tidak Layak
3	41 – 60%	Cukup Layak
4	61 – 80%	Layak
5	81 – 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan penilaian atau pengujian terhadap produk, dibuat rancangan desain awal produk terlebih dahulu. Desain awal produk media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian ini terbuat dari papan triplek berisi kotak yang disusun dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Permainan ular tangga ini menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini bersifat sederhana, menghibur, edukatif dan efektif jika dimainkan secara bersama-sama. Media permainan ular tangga tidak memerlukan alat-alat elektronik, media ini dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 1. Sketsa Rancangan Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian

Hasil Validasi Ahli

Hasil dari validasi ahli ini ada dua yaitu validasi oleh ahli materi dan validasi ahli media. Validasi dari ahli materi didapat dari penilaian terhadap rancangan produk yang telah disesuaikan dengan aspek-aspek yang telah ditetapkan pada angket nya. Berdasarkan hasil penilaian angket validasi materi yang telah dilakukan, maka analisis data keseluruhan nya yaitu:

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Kriteria	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Aspek kelayakan isi	18	4,5
2	Aspek kelayakan penyajian	18	4,5
3	Aspek penilaian kontekstual	10	5
Total		46	
Rata-rata		4,60	
Persentase		92%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan data keseluruhan hasil validasi dari ahli materi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi yaitu 4,60 dan dengan persentase dari jumlah keseluruhan yaitu 92 %. Setelah dikonversikan dalam kategori kriteria kelayakan diperoleh kriteria sangat layak. Serta berdasarkan keterangan validator ahli materi yang diberikan bahwa materi yang disajikan sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi. Tetapi validator ahli materi memberikan saran bahwa pada penjelasan materi perkalian dan pembagian ditambahkan sifat-sifat perkalian dan pembagian dimasukan semua dan sifat yang tidak ada di perkalian dan pembagian.

Berdasarkan hasil penilaian angket validasi oleh ahli media yang telah dilakukan, maka analisis data keseluruhan nya yaitu:

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Efisiensi media	11	3,7
2	Keakuratan media	8	4,0
3	Estetika	12	4,0
4	Ketahanan media	3	3,0
5	Keamanan bagi siswa	4	4,0
Total		38	
Rata-rata		3,80	
Persentase		76%	
Kriteria		Layak	

Berdasarkan data keseluruhan hasil validasi ahli media tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media yaitu dengan rerata skor 3,80 dan persentase dari jumlah skor nya yaitu 76 %. Setelah dikonversikan dalam kategori kriteria kelayakan diperoleh dengan kriteria layak. Serta berdasarkan keterangan

validator ahli media yang diberikan bahwa media yang disajikan sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan secara langsung kepada siswa kelas II MI Al Amin Tengah Jakarta Timur. Penilaian dalam uji produk ini dilakukan dengan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya sesuai kebutuhan untuk keperluan pengambilan data dalam penelitian ini. Dalam Pengujian ini sampel awal adalah 30 siswa dikarenakan masih dalam pandemi covid-19 dan diberlakukannya PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) Darurat di Indonesia mulai tanggal 3 Juli – 25 Juli 2021. Dari pihak sekolah dan orang tua siswa pun ada yang tidak mengizinkan siswa untuk mengikuti kegiatan dalam uji coba produk terbatas ini maka dilakukan dengan sampel 15 siswa yang dapat mengikutinya. Berikut hasil penilaian observasi siswa berdasarkan aspek penilaian nya dari pengujian produk secara terbatas, maka diperoleh hasil analisis dari keseluruhan penilaian lembar observasi siswa dan guru yaitu:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk

No	Kriteria	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Aspek Pembelajaran	20	5,0
2	Aspek Respon Siswa	18	4,5
3	Aspek Guru	10	5,0
Total		48	
Rata-rata		4,80	
Persentase		96%	
Kriteria		Sangat Layak	

Hasil penilaian lembar observasi dari uji coba produk terbatas dengan aspek penilaian pembelajaran, respon siswa, dan guru, maka didapatkan rata-rata skor keseluruhan yaitu 4,80 dan diperoleh persentase dari total skor keseluruhan yaitu 96%. Hasil persentase tersebut dikonversikan kedalam kategori kriteria kelayakan sehingga didapatkan hasil penilaian uji coba produk terbatas oleh siswa termasuk kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka hasil akhir dari produk yang dikembangkan peneliti yaitu berupa media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika. Pada produk akhir ini tidak banyak perubahan, hanya saja menambahkan penjelasan materi tentang sifat-sifat yang ada dan tidak di dalam perkalian dan pembagian. Serta melengkapi bagian penjelasan alat dan bahan dalam pengembangan media permainan ular tangga ditambahkan keterangannya.

Berikut merupakan hasil keseluruhan penilaian yang telah dilakukan dan diperoleh:

Tabel 6. Hasil Analisis Data Keseluruhan

No	Penilaian	Hasil Analisis Data Keseluruhan			
		Jumlah	Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Validasi Ahli Materi	46	4,60	92%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Media	38	3,80	76%	Layak
3	Lembar Observasi	48	4,80	96%	Sangat Layak

Selain dari data hasil analisis data keseluruhan penilaian diatas, penggunaan media juga dapat maksimal dalam menunjang proses pembelajaran seperti indikator yang telah diungkapkan oleh (Akbar, 2013) yaitu, harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, dapat menjadi sumber belajar, efesiensi dan keefektifan pemanfaatan media, keamanan bagi siswa, kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta kualitas media.

Berdasarkan tabel dan penjelasan analisis data di atas, maka hasil keseluruhan penilaian atas media pembelajaran berupa media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian berada di kategori layak. Dengan demikian secara keseluruhan baik dari ahli materi, ahli media, dan lembar observasi menyatakan bahwa pengembangan media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran Matematika pada kelas II MI Al Amin Tengah Jakarta Timur dinyatakan layak.

SIMPULAN

Merujuk kepada hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil temuan kesimpulan sebagai berikut: berdasarkan analisis kebutuhan akan adanya media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika kelas II MI Al Amin Tengah Jakarta Timur. Berdasarkan penilaian validasi oleh beberapa ahli. Ahli materi didapat rata-rata skor keseluruhan nya yaitu 4,60 serta presentase hasil skor nya yaitu 92% dapat di kategorikan dalam kriteria Sangat Layak. Penilaian ahli media didapat rata-rata skor 3,80 serta presentase nya yaitu 76%, dapat di kategorikan dalam kriteria Layak. Berdasarkan hasil uji coba produk menggunakan penilaian lembar observasi penggunaan media pembelajaran maka di dapat rata-rata skor keseluruhan nya yaitu 4,80 serta presentase hasil skor nya yaitu 96%. Dengan demikian media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga materi perkalian dan pembagian ini berdasarkan lembar observasi dapat di kategorikan dalam kriteria Sangat Layak.

REFERENSI

- Akbar, Sa'adun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Al Afgoni, H., Alghadari, F., & Vioresa, N. (2020). Pencapaian Kemampuan Berpikir Geometri Tingkat Rendah Siswa: Analisis Berdasarkan Tipe Pembelajaran Kooperatif. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-37.
- Ernawati, Iis. Totok Sukardiyono. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Yogyakarta: Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R, M. Molenda, dan J.D Russell. (2014). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall inc, 1996. Dikutip langsung oleh Amalia Sapriati, dkk. *Pembelajaran IPA di SD*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.
- Ibrahim dan Suparni. (2012). *Pembelajaran Matematika dan Aplikasinya*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- Marsigit,dkk. (2018). *Matematika untuk Sekolah Dasar;Sebuah Pendekatan Realistik Reflektif*. Yogyakarta: Matematika.
- Mulyani, Sri. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Rofiah, Emi. (September 2013). *Penyusunan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika pada Siswa SMP*. Journal Pendidikan Fisika 1, no.2.
- Said, Alamsyah. dan Andi Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, dkk. (2014). *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Semarang: Widya Karya.
- Sumantoro, Teguh. dan Joko. (2013). *"Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2.2. 779–85.
- Utami, P. P., & Vioresa, N. (2020). Teacher Work Productivity in Senior High School. *International Journal of Instruction*, 14(1), 599–614. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14136A>
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Herlyna, Ariani, A., Karyati, F., & Nurvrita, A. S. (2021). Does civil servant teachers' job satisfaction influence their absenteeism? *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 854–863. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21625>
- Widyoko, Eko Putro. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Yudha & Suwarjo. (2014). *Peningkatan kepercayaan diri dan proses belajar matematika menggunakan pendekatan realistik pada siswa sekolah dasar*. Jakarta : Jurnal Prima Edukasia. 2(1): 42-56.
- Yudha, Chrisnaji Banindra. Octaviany Widyaningsih. Devita Cahyani Nugraheny. (2019). *Pengembangan Model Blended Learning untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Jurnal Pendidikan Dasar. 10 (2) 143-156.