

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 27 LUBUKLINGGAU

Riska Pebrianti¹, Drajat Friansah², Andriana Sofiarini³,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia

riskapebriantir@gmail.com¹, dfriansah49@gmail.com², andriesophie205@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga pada materi bangun datar kelas III yang valid dan praktis. Penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu wawancara dan angket. Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan media permainan ular tangga adalah angket penilaian ahli bahasa, ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk mengukur kepraktisan media permainan ular tangga penulis menggunakan angket responden peserta didik. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh tiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi menunjukkan bahwa media permainan ular tangga pada materi bangun datar kelas III memenuhi kriteria valid. Sedangkan hasil analisis penilaian angket kepraktisan diperoleh bahwa media permainan ular tangga pada materi bangun datar kelas III memenuhi kriteria sangat praktis, maka disimpulkan media permainan ular tangga dapat dinyatakan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Permainan Ular Tangga, Matematika

Abstract: This study aims to develop a snake and ladder game media in class III material that is valid and practical. This development research was conducted using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques that the author uses are interviews and questionnaires. The instrument used to measure the validity of the snake and ladder game media is a questionnaire of linguists, media experts and material experts, while to measure the practicality of the snake and ladder game media the author uses a student respondent questionnaire. Based on the results of the analysis of assessments by three experts, namely: linguists, media experts, and material experts, it shows that the snake and ladder game media in the class III flat shape material meets the valid criteria. While the results of the analysis of the practicality questionnaire assessment obtained that the snake and ladder game media on the class III flat-building material meets the very practical criteria, it can be concluded that the snake and ladder game media can be declared feasible to use.

Keywords: Development, Snakes and Ladders Game Media, Mathematics

PENDAHULUAN

Secara umum, pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar

agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Pembangunan nasional di bidang pendidikan merupakan usaha mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat

yang maju, adil, dan makmur. Sekolah merupakan salah satu tempat lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui kegiatan belajar agar dapat mengalami suatu perubahan kearah yang lebih baik.

Belajar adalah suatu kegiatan aktivitas yang menghasilkan perubahan dengan adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Keberhasilan proses pembelajaran dalam pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Meningkatkan keberhasilan belajar pada setiap pembelajaran sangat penting, terlebih dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yang kurang diminati sebagian siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberi kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan ide akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memiliki keberhasilan belajar yang tinggi, siswa akan mampu belajar dan berlatih untuk belajar matematika terutama dalam materi bangun datar dengan baik, sehingga siswa akan lebih mudah untuk dilatih berpikir secara kritis dan kreatif yang menjadikan siswa dapat berprestasi dengan baik dalam pelajaran matematika.

Analisis kebutuhan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 27 Lubuklinggau berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 sampai dengan 26 November 2020 terhadap guru wali kelas III.A di Sekolah Dasar Negeri 27 Lubuklinggau bahwa permasalahan yang didapatkan yaitu a) Pada proses pembelajaran guru masih menggunakan sistem pembelajaran berbasis konvensional, b) Pada saat menjelaskan materi guru masih menggunakan metode ceramah, c) Masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, d) Media pembelajaran yang digunakan masih belum maksimal terutama dalam pembelajaran matematika karena guru hanya menggunakan media poster yang terbuat dari bahan karton dan e) Belum tersedianya media pembelajaran seperti media ular tangga untuk menunjang proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika. Kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013.

Kondisi pembelajaran yang semakin kondusif akan meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam belajarnya. Kemudian kondusifitas proses belajar di kelas juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar. Kreatifitas guru dituntut ketika kondisi sekolah minim dengan sarana dan prasarana, salah satu kreatifitas guru yaitu dengan menyediakan media pembelajaran, guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu belajar untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya. Pembelajaran menggunakan media yang digabungkan dengan permainan diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, aktif serta meningkatkan pemahaman siswa.

Pemilihan jenis media permainan ini berdasarkan karakteristik siswa yang cenderung suka bermain dan aktif terutama untuk siswa kelas rendah, salah satu media yang cocok dengan karakteristik siswa ini adalah media permainan. Melalui media permainan diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa senang untuk melakukan dan terhibur. Selain itu permainan juga memberikan pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran. Sehingga, peneliti akan menggunakan media permainan ular tangga. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak berinteraksi dengan kehidupan sosial.

Penulis tertarik untuk menciptakan dan mengembangkan media permainan ular tangga ini yang akan dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi *eye catching*, atraktif dan menyenangkan untuk

digunakan sebagai media belajar. Ular tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan *full colour* dalam desain permainan ular tangga ini. Sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi *full colour* yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan terutama pada pelajaran matematika yang sebagian siswa mengatakan belajar matematika itu sulit dan sebagian kurang diminati.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan mengembangkan media pembelajaran yaitu Media Permainan Ular Tangga untuk pembelajaran Matematika kelas III SD. Dengan media ini diharapkan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa, memotivasi siswa, meningkatkan fokus siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu, penulis mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 27 Lubuklinggau”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Dalam penelitian dan pengembangan ini penulis menggunakan Model Pengembangan ADDIE. Menurut Gusti (2014:4) model ADDIE adalah suatu model yang disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Model ADDIE adalah model pengembangan berorientasi kelas, menggunakan lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Uji Kevalidan Media Permainan Ular Tangga

Analisis kevalidan menggunakan instrumen berupa lembar validasi untuk menentukan kevalidan produk Media Permainan Ular Tangga yang dikembangkan dari validitas dengan dilihat dari tabel 1.

Kevalidan media didapat dari angket dosen ahli media, bahasa, dan materi yang akan dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- Memberikan skor untuk setiap item disesuaikan pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Angket	
Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Modifikasi Widoyoko, 2019:236)

- Menghitung skor rata-rata penilaian dari validator untuk setiap aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Modifikasi Widoyoko, 2019:136)

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor rata-rata seluruh aspek

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh aspek

n = Banyaknya butir pertanyaan

- Mencocokkan rata-rata validasi dengan kriteria kevalidan media pembelajaran.

Tabel 2. Kriteria kevalidan media permainan ular tangga

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	A	Sangat Valid
2	$\bar{X}_i + 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	B	Valid
3	$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sb_i$	C	Cukup Valid
4	$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	D	Kurang Valid
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sb_i$	E	Sangat Kurang Valid

(Modifikasi Widoyoko, 2019:238)

Keterangan:

X = Skor empiric (skor yang dicapai)

$\bar{X}_i$ = Rerata ideal

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

Sb_i = Standar deviasi ideal

$= \frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal ideal)

Skor maksimal = $\sum \text{butir kriteria} \times \text{skor tertinggi}$

Skor minimal = $\sum \text{butir kriteria} \times \text{skor terendah}$

Dalam penelitian ini, skor maksimal ideal adalah 5 dan skor minimal ideal adalah 1. Berdasarkan tabel 2 dapat diperoleh pedoman dalam menyatakan Rerata skor tiap aspek menjadi data kualitatif. Pedoman pengubahan dapat dilihat dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Pedoman Pengubahan Rerata Skor Menjadi Data Kualitatif

Interval Rerata Skor	Kategori
$X > 4,2$	Sangat Valid
$3,4 < X \leq 4,2$	Valid
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Valid
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Valid
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Valid

(Modifikasi Widoyoko, 2019:238)

Uji Coba Kepraktisan

Kepraktisan media permainan ular tangga dilihat dari analisis angket respon siswa. Kepraktisan media yang akan dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban yaitu :

Tabel 4. Pedoman Penilaian Media Permainan Ular Tangga

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	Nilai
Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	4
Setuju	Tidak Setuju	3
Tidak Setuju	Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	1

(Modifikasi Widoyoko, 2009:236)

- Menghitung skor rata-rata penilaian dari validator untuk setiap aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Modifikasi Widoyoko, 2019:136)

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor rata-rata seluruh aspek

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh aspek

n = Banyaknya butir pertanyaan

- Mencocokkan rata-rata kepraktisan media dengan kriteria kepraktisan bahan ajar

dapat ditinjau dari aspek kepraktisan yang dikategorikan dalam tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	A	Sangat Praktis
2	$\bar{X}_i + 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	B	Praktis
3	$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sb_i$	C	Cukup Praktis
4	$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	D	Kurang Praktis
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sb_i$	E	Sangat Kurang Praktis

(Modifikasi Widoyoko, 2019:238)

Keterangan:

X = Skor empiric (skor yang dicapai)

$\bar{X}_i$ = Rerata ideal

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

Sb_i = Standar deviasi ideal

$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal ideal})$

Skor maksimal = $\sum \text{butir kriteria} \times \text{skor tertinggi}$

Skor minimal = $\sum \text{butir kriteria} \times \text{skor terendah}$

Skor minimal = $\sum \text{butir kriteria} \times \text{skor terendah}$

Skor terendah

Dalam penelitian ini, skor maksimal ideal adalah 4 dan skor minimal ideal adalah 1. Berdasarkan tabel 5 dapat diperoleh pedoman dalam menyatakan Rerata skor tiap aspek menjadi data kualitatif. Pedoman pengubahan dapat dilihat dalam tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Pedoman Pengubahan Rerata Skor Menjadi Data Kualitatif

Interval Rerata Skor	Kategori
$X > 3,4$	Sangat Praktis
$2,8 < X \leq 3,4$	Praktis
$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup Praktis
$1,6 < X \leq 2,2$	Kurang Praktis
$X \leq 1,6$	Sangat Kurang Praktis

(Modifikasi Widoyoko, 2019:238)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan produk yaitu media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas III. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis*,

a. Validasi media permainan ular tangga

Hasil validasi yang dilakukan dari beberapa ahli dengan evaluasi yang dilakukan untuk menyempurnakan media permainan ular tangga yang dikembangkan dari segi bahasa, media, dan materi. Validasi pertama yaitu validasi bahasa yang dilakukan kepada dosen bahasa yaitu bapak Agung Nugroho, M.Pd dengan hasil 3,83 sehingga dikategorikan valid.

Validasi kedua adalah hasil dari validasi media yang dilakukan kepada dosen yaitu bapak Leo Charli, M.Pd dengan hasil 4,6 sehingga dikategorikan sangat valid.

Validasi ketiga adalah hasil dari validasi materi. Validasi materi dilakukan kepada guru SD Negeri 27 Lubuklinggau yaitu ibu Frily Praditha, S.Pd dengan hasil 4,1 sehingga dikategorikan valid.

Hasil penilaian dari ketiga validasi yaitu validasi bahasa, media, dan materi oleh para ahli yang telah dilakukan terhadap media permainan ular tangga yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa kevalidan media permainan ular tangga yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tetap melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Berikut tabel hasil penilaian ketiga validasi:

Tabel 7 Hasil Penilaian Seluruh Validator

No	Nama Ahli	Skor yang Diperoleh		
		Bahasa	Media	Materi
1	Agung Nugroho, M. Pd.	3,83	-	-
2	Leo Charli, M. Pd.	-	4,6	-
3	Frily Praditha, S. Pd.	-	-	4,1
Jumlah		3,83	4,6	4,1
Keterangan		Valid	Sangat Valid	Valid

b. Kepraktisan media permainan ular tangga

Media permainan ular tangga yang telah divalidasi oleh ketiga validator diantaranya ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan hasil yang valid, peneliti melakukan uji coba kepraktisan kelompok kecil (*small group*) dan uji coba perorangan (*one to one*) kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau dan guru. Uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2021 yang berjumlah 4 orang siswa dilakukan di dalam kelas III yang sudah mendapat izin dari guru kelas III yaitu ibu Frily Praditha, S.Pd. Hasil pelaksanaan uji coba perorangan oleh 4 orang siswa dengan pengisian angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media permainan ular tangga dengan hasil skor rata-rata 3,41 masuk dalam kategori sangat praktis sehingga media permainan ular tangga layak dilakukan uji coba kelompok kecil.

Selanjutnya uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021 yang berjumlah 6 orang siswa dengan pengisian angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media permainan ular tangga dengan hasil skor rata-rata 3,64 masuk dalam kategori sangat praktis.

Uji coba kepraktisan respon guru dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021 dengan guru kelas III di SD Negeri 27 Lubuklinggau yaitu Ibu Frily Praditha, S. Pd. Hasil perhitungan penilaian uji coba angket kepraktisan guru terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan dengan nilai skor rata-rata yaitu 3,37 dengan kategori praktis.

Berdasarkan keseluruhan penilaian kepraktisan media permainan ular tangga yang diuji coba kepada siswa di atas menunjukkan bahwa media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas III dengan kategori sangat praktis sehingga dapat disimpulkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. rekapitulasi hasil penilaian keseluruhan dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8 Hasil Seluruh Uji Coba Kepraktisan

Tahapan	Jumlah Butir Pertanyaan	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-Rata	Kategori
Uji Coba Perorangan	36	123	3,41	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Kecil	54	197	3,64	
Uji Coba Respon Guru	8	27	3,37	Praktis

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan pembuatan media permainan ular tangga ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.*)

Analisis

Tahap analisis ini adalah tahap awal untuk melakukan pengembangan dalam model pengembangan ADDIE. Tahap analisis ini terdiri dari beberapa tahap diantaranya melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi kebutuhan, dan melakukan analisis tugas.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini analisis kebutuhan dilakukan di SD Negeri 27 Lubuklinggau melalui observasi dan wawancara guru kelas III, hal ini bertujuan untuk mengetahui bahan ajar yang terdapat di kelas tersebut sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. berdasarkan hasil observasi tersebut SD Negeri 27 Lubuklinggau cocok untuk dijadikan tempat penelitian pengembangan media permainan ular tangga.

b. Mengidentifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah dilakukan dengan cara observasi langsung kepada guru kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau untuk mengetahui hambatan yang dialami guru dalam menciptakan bahan ajar.

Penulis juga mengidentifikasi masalah yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan bahwa hambatan diantaranya: a) pada proses pembelajaran guru masih menggunakan sistem pembelajaran berbasis konvensional, b) pada saat menjelaskan materi guru masih menggunakan metode ceramah, c) masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, d) media pembelajaran yang digunakan masih belum maksimal terutama dalam pembelajaran matematika karena guru hanya menggunakan media poster yang terbuat dari bahan karton, dan e) belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis permainan sehingga siswa belajar tidak merasa bosan dan menjadi menyenangkan terutama dalam pembelajaran matematika.

c. Analisis Tugas

Pada tahap analisis tugas ini penulis melalui observasi wawancara langsung kepada guru kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis memperoleh informasi bahwa materi bangun datar terdapat pada tema 8 praja muda karena subtema 2 aku anak mandiri. Setelah penulis mendapatkan informasi materi matematika kelas III, kemudian penulis konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai materi yang akan diterapkan dalam pengembangan media permainan ular tangga.

Desain

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap desain yaitu:

- Permainan ular tangga terdiri atas papan permainan, dadu, pion-pion dan kartu soal.
- Mencari gambar yang berkaitan dengan tema 8 untuk diletakkan pada papan yang dapat ditutup dan dibuka seperti papan permainan catur.
- Membuat papan seperti permainan catur dengan ukuran 80 cm x 80 cm dan pion-pionnya serta dadu.
- Merancang desain ular tangga menggunakan aplikasi *Pixel Lab*.
- Setelah gambar yang akan diletakkan pada papan dan desain ular tangga selesai,

selanjutnya dicetak masing-masing 100 cm x 100 cm.

- f. Gambar yang berkaitan dengan tema 8 ditempel pada cover papan tersebut.
- g. Membuat soal-soal materi bangun datar dan merancang desain kartu untuk soal-soal tersebut.
- h. Setelah selesai didesain kartu tersebut dicetak pada kertas *buffalo*.
- i. Merancang langkah-langkah dalam permainan ular tangga.
- j. Merancang instrumen yang akan digunakan pada penelitian pengembangan. Instrumen yang peneliti rancang berupa lembar evaluasi untuk mengukur validasi media, bahasa, dan materi serta lembar evaluasi angket kepraktisan.
- k. Instrumen yang telah dibuat dievaluasi dan direvisi sesuai saran dari dosen pembimbing.

Pengembangan

Produk pengembangan ini berupa media permainan ular tangga yang dibuat seperti papan permainan catur agar lebih mudah untuk dibawa kemana saja. Pada tahap pengembangan ini penulis membuat media permainan ular tangga sesuai dengan rancangan awal yang disusun oleh peneliti. Produk media permainan ular tangga mengenalkan materi bangun datar dan ditujukan untuk siswa kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan ular tangga yang valid dan praktis yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dari para ahli dan hasil yang diuji coba pada siswa kelas III.

Tahap pengembangan ini yaitu media permainan ular tangga yang divalidasi dengan 3 para ahli sesuai bidangnya masing-masing diantaranya ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Setelah divalidasi oleh para ahli dan direvisi kemudian diuji coba *One to One Evaluation* dan kelompok kecil (*Small Group*) untuk mengetahui valid dan praktis dari media yang telah dibuat dan dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Implementasi

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2021 yang berjumlah

4 orang siswa SD Negeri 27 Lubuklinggau yang bertujuan agar media permainan ular tangga yang dikembangkan memiliki kualitas yang diharapkan dapat ditinjau dari aspek kepraktisan serta mengetahui respon dari siswa terhadap media permainan ular tangga.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah diuji coba perorangan selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021 yang berjumlah 6 orang siswa SD Negeri 27 Lubuklinggau. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respon siswa serta kualitas dari media permainan ular tangga dari data angket.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan oleh peneliti dengan bantuan dari dosen pembimbing. Evaluasinya berupa saran dan revisi di setiap tahap pengembangan media permainan ular tangga. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, selanjutnya peneliti melakukan tahap evaluasi dari hasil uji coba media permainan ular tangga pada siswa kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media permainan ular tangga yang dikembangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika yang telah dilakukan pada kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau maka dapat ditarik kesimpulan yaitu penelitian pengembangan ini menghasilkan media permainan ular tangga yang valid dan praktis sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media permainan ular tangga berbahan papan atau kayu untuk di kelas III pada pembelajaran matematika yang dibuat menggunakan model pengembangan ADDIE dengan proses tahapan sebagai berikut: Analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*),

implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

2. Berdasarkan hasil dari kevalidan dan kepraktisan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dikategorikan valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Putra, Gusti.L.A.K.I. Tastra, Dewa.K.I. & Suwatra, IGN.I.W. (2014).

Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN Selat. *E-Jurnal Educatech Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1), 1-10.

Widoyoko, E. P. S. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widoyoko, E. P. S. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.