



Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar

Via Yustitia¹, Yasmine Nur Izzah Rakhmah², Indra Puji Astuti³, Erny Untari⁴

via.yustitia@unipasby.ac.id^{1*}, indra.pa@unipma.ac.id³, erny.untari@unipma.ac.id⁴

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

³Program Studi Manajemen

⁴Program Studi Teknik Informatika

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

^{3,4}Universitas PGRI Madiun

Received: 27 12 2023. Revised: 05 01 2024. Accepted: 08 01 2024.

Abstract : The low numeracy skills of students are caused by a lack of practice, the results of literature studies and interviews with class V teachers at SDN Sugihrejo 1 show that students' AKM numeracy scores are low. So, researchers are interested in creating numeracy snakes and ladders learning media for fifth grade elementary school students. The research objectives are: 1) describe the process of developing Snakes and Ladders Numeracy Learning Media for fifth grade elementary school students; 2) describe the feasibility of the Snakes and Ladders Numeracy Learning Media product for fifth grade elementary school students. This type of R&D (Research and Development) research uses a 4D model which is only carried out up to three stages of development, namely, 1) definition; 2) planning (design); and 3) development. This research resulted in 1) a development process that produced numeracy snakes and ladders learning media for fifth grade elementary school students; 2) the assessment results from 3 expert validators regarding media assessment are in the "Very Appropriate" category with an average percentage of 88%. and the assessment from the class V homeroom teacher at SDN Sugihrejo 1 got a percentage of 89%. In the content assessment by three validator lecturers, they got a percentage of 89% and the guardian teacher V SDN Sugihrejo1 got 83%, including the "Very Eligible" category. Meanwhile, the language assessment by 3 expert validators received the "Very Appropriate" category, obtaining a percentage score of 81% and the content assessment from the class V homeroom teacher at SDN Sugihrejo 1 obtained a percentage of 85%. It can be concluded that the results of the development of the numeracy snakes and ladders learning media have received the "Very Appropriate" criteria for use in learning.

Keywords : Snakes and ladders game, Learning media, Numeracy.

Abstrak : Rendahnya kemampuan numerasi siswa hal ini disebabkan karena kurangnya latihan, hasil *study literature* dan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sugihrejo 1 menunjukkan hasil nilai AKM numerasi siswa rendah. Maka, peneliti tertarik membuat media pembelajaran ular tangga numerasi untuk siswa kelas V SD. Tujuan penelitian yaitu: 1) mendeskripsikan proses pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga

Numerasi untuk siswa kelas V SD; 2) mendeskripsikan kelayakan produk Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi untuk siswa kelas V SD. Jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development) menggunakan model 4D yang hanya dilakukan sampai tiga tahap pengembangan yaitu, 1) pendefinisian (define); 2) perancangan (design); dan 3) pengembangan (development). Penelitian ini menghasilkan 1) proses pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran ular tangga numerasi untuk siswa kelas V SD; 2) hasil penilaian dari 3 validator ahli terkait penilaian media termasuk kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata presentase 88%. dan penilaian dari guru wali kelas V SDN Sugihrejo 1 mendapatkan presentase 89%. Pada penilaian isi oleh tiga dosen validator mendapatkan presentase 89% dan dari guru wali V SDN Sugihrejo 1 mendapatkan 83% termasuk kategori “Sangat Layak”. Sedangkan dari penilaian bahasa oleh 3 validator ahli mendapatkan kategori “Sangat Layak” diperoleh presentase nilai 81% dan penilaian isi dari guru wali kelas V SDN Sugihrejo 1 diperoleh presentas 85%. Dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga numerasi ini mendapatkan kriteria “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Permainan ular tangga, Media pembelajaran, Numerasi.

PENDAHULUAN

Pada era 4.0 ini, merupakan masa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat menuntut individu agar mampu berfikir secara kritis, logis, dan sistematis, kreatif serta mampu melakukan interaksi sosial dengan baik. Dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi disekolah dapat dilihat dari banyaknya kegiatan yang mengharuskan siswa dan guru menggunakan teknologi. Hal ini dapat terlihat pada pembelajaran di sekolah dimana saat ini Ujian Nasional atau UN diubah menjadi Assesmen Kompetensi Minimum (AKM). Menurut Hera & Sari, (2015) Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Survei Karakter, terdiri dari kemampuan bernalar menggunakan membaca (literasi), kemampuan bernalar menggunakan matematika (numerasi), dan penguatan Pendidikan karakter. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta mempunyai kemampuan bekerja sama.

Saat ini AKM digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dimana aspek yang diukur adalah kemampuan literasi membaca dan literasi numerasi (Novita et al., 2021). Namun faktanya siswa cenderung masih kurang dalam memahami soal-soal numerasi pada Preetest dan Posttest AKM yang sudah dilaksanakan beberapa tahun ini, hasil *study literature* dan hasil wawancara peneliti terbukti bahwa pada saat ini hasil nilai AKM siswa kelas V SDN Sugihrejo 1 tergolong rendah. Menurut penelitian dari Sari, Lukman, & Wahid, (2021), menyimpulkan bahwa siswa dalam menyelesaikan soal geometri pada AKM-Numerasi

tergolong rendah. Kepala Badan Standart Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud-ristek juga menyatakan bahwa hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) sangat menyedihkan dan tergolong masih sangat rendah pemahaman siswa terkait numerasi.

Numerasi memungkinkan seseorang menggunakan pengetahuan sebagai alat untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan misalnya berbelanja dan menggunakan transportasi umum (Yustitia et al., 2022). Matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang diharapkan tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan untuk menggunakan perhitungan atau rumus, namun siswa mampu melibatkan kemampuan bernalar dan analitisnya dalam memecahkan masalah sehari-hari atau kemampuan numerasi. Untuk mendukung proses belajar matematika dalam memecahkan masalah sehari-hari dibutuhkan latihan-latihan agar mendorong siswa untuk melatih kemampuan, pengalaman dan ketangkasan yang lebih tinggi dari apa yang telah siswa pelajari. Sejalan dengan pernyataan Salvin, (2015) yang menyatakan bahwa latihan merupakan tahap mendasar dalam proses memindahkan informasi baru dalam daya ingat kerja ke daya ingat jangka panjang.

Pada proses pembelajarannya latihan yang diberikan dapat disajikan dalam bentuk media pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (dalam Reza, 2021) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sehingga agar tercapainya tujuan dari Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) maka diperlukan alat bantu pembelajaran sebagai alat untuk membantu mengembangkan dan melatih kemampuan numerasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu media pembelajaran. Pemilihan media hendaknya sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa disesuaikan tingkat perkembangan anak.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sugihrejo 1, Bapak Nur Cholis, S.Pd., ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalam mengembangkan kemampuan numerasi siswa: 1) pada kurikulum 2013 sumber belajar yang diperoleh dan dapat digunakan hanyalah buku guru dan buku siswa yang berupa buku tematik; 2) daya serap siswa kelas V terhadap materi yang diajarkan rendah karena terlalu banyaknya materi yang harus dipahami siswa yang saling berkaitan; 3) siswa cenderung suka bermain sambil belajar, namun SDN Sugihrejo 1 memiliki keterbatasan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru saat proses belajar mengajar, media pembelajaran hanya berupa buku paket siswa dan buku paket guru, sehingga kurangnya interaksi secara langsung melalui media pembelajaran yang dapat merangsang dan melatih pola pikir siswa; 4) kurangnya latihan siswa dalam melatih kemampuan numerasi juga

menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan numerasi di SDN Sugihrejo 1. Dimana salah satu fokus peneliti dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mencari dan memecahkan masalah soal-soal dalam konteks numerasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat melatih kemampuan numerasi siswa. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas.

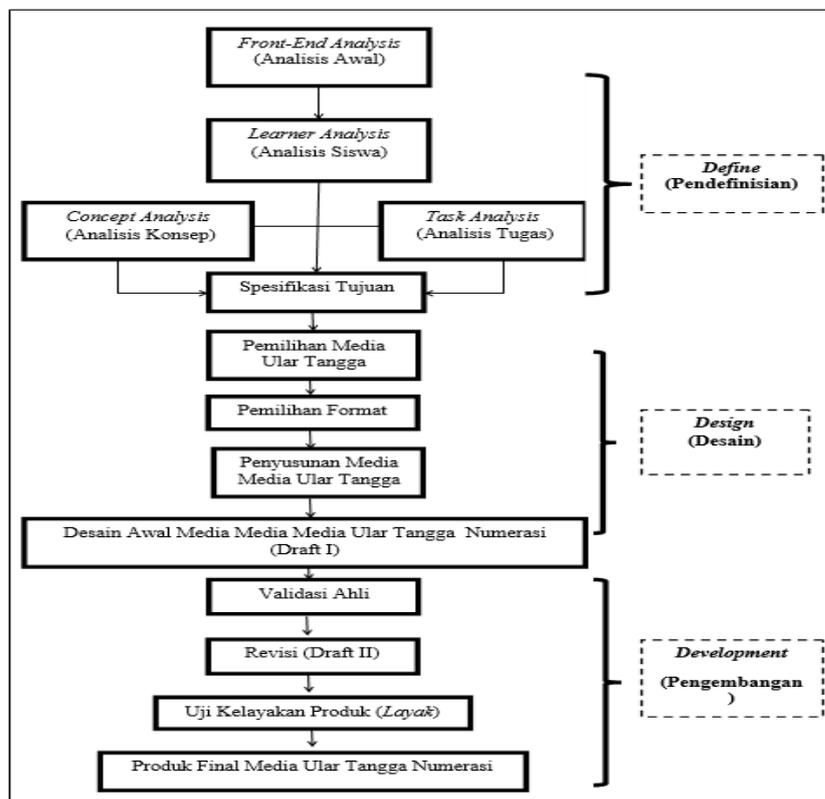
Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media belajar visual yang menyenangkan berbasis permainan seperti penerapan permainan ular tangga yang didesain menjadi media pembelajaran ular tangga numerasi pada mata pelajaran matematika di kelas V SD. Permainan ular tangga dapat menjadi media permainan edukatif jika didesain dengan baik dan menarik. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Rifliani, (2022) bahwa media ular tangga membawa efektivitas terhadap hasil belajar matematika siswa. Adapun alasan penulis memilih untuk mengembangkan media pembelajaran pada permainan ular tangga ini karena permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat familiar dikalangan para siswa sekolah dasar sehingga permainan ini sangat efektif dan praktis jika digunakan pada proses belajar mengajar. Hal ini didukung dengan pernyataan Ariyanto et al., (2020) bahwa permainan ular tangga ini dapat mendidik, menghibur dan praktis. Selain itu juga, menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat melatih kesabaran, belajar bekerja sama, anak memiliki kemampuan berimajinasi, mengingat aturan, meningkatkan kemampuan kognitif dan melatih kemampuan motorik (Irawan & Wardani, 2016).

Rifki (dalam Wati, 2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Menurut Suppiah Nachiappan (dalam Chabib et al., 2017) menjelaskan bahwa media permainan ular tangga selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, permainan ular tangga juga dapat membantu siswa berkomunikasi dengan teman sebaya. Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa dengan lingkungannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menginovasi produk yang sudah sebelumnya, yaitu media pembelajaran

ular tangga. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang hanya sampai pada 3 tahapan pengembangan saja yakni, 1) *Define* atau analisis kebutuhan; 2) *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, dan 3) *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media. Prosedur penelitian di tunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara (tidak terstruktur) dan angket beserta instrumennya. Penelitian ini menggunakan Analisis Data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kritik dan saran dari para validator. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari data hasil validasi dari para validator kelayakan media pembelajaran ular tangga numerasi. Hasil dari validasi kemudian dilakukkann perhitungan dengan menggunakan rumus serta dikategorikan dalam kriteria yang dapat dilihat berdasarkan table dan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian

Kriteria	Range
Sangat layak	81% – 100%
Layak	61% – 80%

Kriteria	Range
Cukup layak	41% – 60%
Kurang layak	21% – 40%
Tidak layak	0% – 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Define*, hasil *study literatur* dan wawancara pada tahap analisis awal yang dilakukan di SDN Sugihrejo 1 peneliti dapat mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi pada saat ujian AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) dimana tingkat kemampuan numerasi siswa SDN Sugihrejo 1 rendah dan menurun dikarenakan kurangnya wawasan dan latihan siswa terhadap dasar-dasar soal numerasi. Berikut adalah gambar hasil nilai AKM siswa kelas V SDN Sugihrejo 1:

Nama Indikator	Nilai Sekolah Anda	Capaian
Kemampuan literasi	1.83	Mencapai kompetensi minimum
Proporsi peserta didik dengan	0%	Mahir
Proporsi peserta didik dengan	75%	Cakap
Proporsi peserta didik dengan	16.67%	Dasar
Proporsi peserta didik dengan	8.33%	Perlu Intervensi Khusus
Kompetensi membaca teks inf	52.85	Belum Tersedia
Kompetensi membaca teks sa	49.86	Belum Tersedia
Kompetensi mengakses dan m	59.97	Belum Tersedia
Kompetensi menginterpretasi	45.29	Belum Tersedia
Kompetensi mengevaluasi dar	50.08	Belum Tersedia
Kemampuan numerasi	1.71	Di bawah kompetensi minimum
Proporsi peserta didik dengan	0%	Mahir

Gambar 2. Hasil Nilai AKM Siswa Kelas V SDN Sugihrejo 1

Dari gambar tersebut terlihat bahwa kemampuan numerasi siswa kelas V SDN Sugihrejo 1 dibawah kompetensi minimum. Selain itu kurang aktifnya siswa dalam berlatih soal-soal numerasi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas V SDN Sugihrejo 1 menunjukkan bahwa siswa lebih suka belajar sambil bermain daripada hanya mendengarkan materi saja. SDN Sugihrejo 1 memiliki keterbatasan fasilitas sekolah yang tidak memungkinkan untuk menggunakan media daring atau online melalui PC maupun HP. Dengan media visual yang dimaksud adalah media pembelajaran yang komponennya menarik menggunakan gambar-gambar serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi dan dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi. Oleh sebab itu, peneliti tertarik memilih media permainan ular tangga untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Pada pemilihan konsep, peneliti membuat konsep pokok media pembelajaran yang akan digunakan pada proses belajar mengajar untuk menunjang kemampuan numerasi siswa kelas V

SDN Sugihrejo 1. Pada analisis konsep ini konsep-konsep yang telah diperoleh disusun dan dirinci dengan konsep-konsep lain yang sesuai atau relevan dengan materi yang akan dibahas pada media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Perumusan Tujuan Pembelajaran yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, membantu siswa berlatih soal-soal numerasi serta dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan numerasi matematika.

Tahap *Design*, pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media yang tepat yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran pembelajaran ular tangga numerasi untuk siswa kelas V SD sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang dibutuhkan di SDN 1 Sugihrejo. Hasil pemilihan format yang digunakan dalam media pembelajaran tercantum soal-soal kuis numerasi, petunjuk penggunaan media, pembahasan materi numerasi dan kunci jawaban soal-soal kuis numerasi yang dikemas dalam bentuk buku. Format background media dibuat multicolour dimana keseluruhan media pembelajarn disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk kemudian diharapkan penerapannya berdampak pada peningkatan kemampuan numerasi dan hasil AKM siswa kelas V SD.

Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan aspek-aspek yang disesuaikan dengan tujuan masing-masing angket. Rancangan awal perangkat pembelajaran yang disusun adalah media pembelajaran ular tangga numerasi yang dilengkapi dengan kartu kuis numerasi. Media pembelajaran matematika dalam bentuk permainan ular tangga numerasi ini dirancang berbeda dari permainan ular tangga lainnya. Peneliti juga menambahkan beberapa item yang nantinya akan membuat permainan berjalan menarik, yakni peneliti menambahkan kartu kuis, kartu poin, serta buku petunjuk yang dilengkapi dengan informasi peraturan permainan ular tangga, pembahasan materi numerasi dalam media permainan ular tangga, dan jawaban dari kuis. Materi pada media ini disampaikan dalam bentuk kartu kuis yang menyangkut permasalahan dalam kehidupan sehari-hari terkait materi numerasi. Selain itu dalam tampilan media ini disajikan dengan tampilan warna background menarik yang tidak monoton agar siswa tidak merasa bosankan dalam menggunakannya.

Tahap *Development*, dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (development). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Media pembelajaran ular tangga numerasi yang telah dirancang, selanjutnya akan direalisasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini

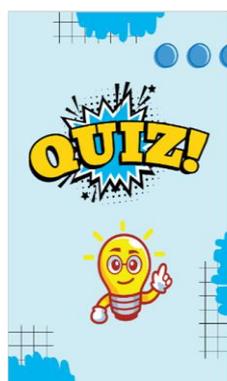
peneliti menghasilkan produk media pembelajaran ular tangga numerasi untuk siswa kelas V SD. Berikut ini adalah gambar hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga numerasi yang telah dikembangkan oleh peneliti melalui revisi dan saran dari para validator:



Gambar 3. Papan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi



Gambar 4. Kartu Point Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi



Gambar 5. Kartu Kuis Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi



Gambar 6. Buku Panduan Penggunaan Ular Tangga Numerasi

Media pembelajaran ular tangga numerasi yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan, menambah pengalaman dan menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari materi matematika terutama pada materi numerasi. Setelah media ular tangga numerasi divalidasi oleh validator ahli terkait penilaian media, isi dan bahasa dan diberi komentar oleh validator ahli kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan dan perbaikan produk. Validasi Ahli (Penilaian Ahli). *Expert appraisal* merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dimana Validator untuk media yang peneliti kembangkan ini terdiri dari 3 dosen validator, 1 guru wali kelas V SDN Sugihrejo I. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh 3 dosen validator mencakup tiga penilaian yakni penilaian media, isi dan bahasa. Hasil penilaian tersebut disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi

No.	Penilaian	Validator			Rata -rata	Nilai Maks	Persentase	Kriteria
		1	2	3				

1	Media	66	70	63	66	75	88%	Sangat Layak
2	Isi	82	84	75	80	90	89%	Sangat Layak
3	Bahasa	51	52	46	49	60	81%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penilaian dari validator 1, 2 dan 3 yang ditunjukkan pada tabel hasil validasi media pembelajaran ular tangga numerasi. Dalam tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil penilaian media keseluruhan adalah 88%, hasil penilaian isi diperoleh presentase 89%, serta hasil penilaian bahasa diperoleh presentase nilai 81%. Apabila presentase yang diperoleh mencapai 81% - 100% maka media pembelajaran ular tangga dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan demikian hasil validasi berdasarkan penilaian media oleh 3 dosen validator media pembelajaran ular tangga numerasi dapat dikatakan “Sangat Layak”. Adapun penilaian dari Guru wali kelas V terhadap media pembelajaran ular tangga numerasi diperoleh menggunakan lembar validasi. Hasil Validasi oleh Guru yang telah dilakukan dapat dilihat dari tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Produk Oleh Guru Wali Kelas V

No.	Penilaian	Nilai yang diperoleh	Nilai Maks	Persentase	Kriteria
1	Media	67	75	89%	Sangat Layak
2	Isi	75	90	83%	Sangat Layak
3	Bahasa	51	60	85%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil penilaian oleh guru wali kelas V mendapatkan nilai yang termasuk dalam rentang 81% sampai 100% dengan kategori sangat layak dimana hasil penilaian media oleh guru wali kelas V mendapatkan presentase nilai 89%. Presentase hasil penilaian isi mendapatkan nilai presentase 83%. Kemudian hasil penilaian bahasa mendapatkan presentase 85%. Dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun catatan dan sarannya adalah media yang digunakan sudah layak dengan memasukkan materi numerasi sesuai dengan AKM kelas V SD. Dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa perolehan skor dari hasil validitas dari setiap ahli berada pada interval yang menunjukkan kategori “Sangat Layak” dimana pada penilaian media memperoleh presentase 88%, berdasarkan penilaian Isi media oleh 3 dosen validator media pembelajaran ular tangga numerasi memperoleh presentase 89%, hasil validasi berdasarkan penilaian bahasa mendapatkan presentase 81%. Kemudian penilaian media oleh guru wali kelas V mendapatkan presentase nilai 89%. Presentase hasil penilaian isi mendapatkan nilai presentase 83%. dan hasil penilaian bahasa mendapatkan presentase 85%. Dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Dengan demikian media pembelajaran ular tangga numerasi mendapatkan kategori “Sangat Layak” sebagai suatu media pembelajaran dari segi materi, media dan bahasa. Dengan skor perolehan validasi yang Sangat Layak tersebut maka media pembelajaran ular tangga numerasi dinyatakan “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian et al., (2022) yang mengembangkan Game GURICA pada materi pecahan, Game yang dikembangkan berhasil memperoleh skor rata rata dengan kriteria sangat tinggi dan dari ahli media juga memperoleh kriteria penilaian sangat tinggi, sedangkan untuk total rata rata keseluruhan hasil validasi praktisi memperoleh presentase sebesar 89% pada kategori sangat tinggi. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Rahayu et al., (2022) Hasil dari penelitian tersebut meyakini bahwa hasil analisis penilaian yang diperoleh dari validator bahasa, materi dan media memenuhi kriteria Layak. Kemudian hasil analisis kepraktisan siswa dan guru memenuhi kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dari kedua penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan permainan-an ular tangga pada pembelajaran di sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran ular tangga numerasi dilakukan peneliti dengan tahapan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yakni: 1) *define*; 2) *design*, 3) *development* dan 4) *disseminate*. Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 3 tahapan saja karena pengembangan media pembelajaran ular tangga numerasi untuk siswa kelas V SD ini hanya difokuskan pada tahap pengembangan dan kelayakan media saja. Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator ahli terkait penilaian media masuk ke dalam kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata presentase 88%. dan penilaian dari guru wali kelas V SDN Sugihrejo 1 mendapatkan presentase 89%. Pada penilaian isi berdasarkan hasil penilaian dari tiga dosen validator mendapatkan presentase 89% dan dari guru wali V SDN Sugihrejo1 mendapatkan 83%. Dengan demikian penilaian isi masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan dari penilaian bahasa yang diberikan oleh 3 validator ahli mendapat kategori “Sangat Layak” diperoleh presentase nilai 81% dan penilaian isi dari guru walikelas V SDN Sugihrejo 1 diperoleh presentas 85%. Dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga numerasi ini mendapatkan kriteria “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 96. <https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>
- Dian, N., Gabriela, P., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(8), 292–301. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6668837>
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD DI SEKOLAH DASAR. *Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 29. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Irawan, A., & Wardani, M. A. (2016). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *J. Inov. Dan Teknol. Pembelajaran*, 1(4), 342–348. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v2i22016p342>
- KEMENDIKBUDRISTEK. (2021). Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar. *Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar*, 1, 22. http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/06/2_Modul_Literasi_Numerasi.pdf
- Kurniati, P., Fita, M., Untari, A., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407–414. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28506>
- Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & ... (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal of ...*, 2(2), 1–14. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/269>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>

- Sari, D. R., Lukman, E. N., & Wahid, M. R. M. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN SISWA SD DALAM MENYELESAIKAN SOAL GEOMETRI ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(4), 186–190. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i2.1387>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, 2(1), 68–73. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1728/568>
- Yustitia, V., Siswono, T. Y. E., & Abadi, A. (2022). Numeracy of prospective elementary school teachers with low self-efficacy: A case study. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(9), 3289–3302. <http://dx.doi.org/10.18844/cjes.v17i9.8013>
- Yustitia, V., & Siswono, T. Y. E. Abadi.(2021). The effect of mathematics self-efficacy on numeracy skills of prospective elementary school teachers. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(6), 3405-3417. <http://dx.doi.org/10.18844/cjes.v16i6.6590>