

Pengembangan Media *Travel Snake-Ladder Game* Dalam Pembelajaran Matematika pada Sekolah Dasar

Juhaeni¹, Dwi Ariyanti², Nifilatus Sa'adah³, *Safaruddin⁴

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, Indonesia

⁴ Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

*Email: sarhi339@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i5.257>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 18 Juni 2023

Revisi Akhir: 23 September 2023

Disetujui: 03 Oktober 2023

Terbit: 31 Oktober 2023

Kata Kunci:

Bilangan pecahan;

Media Pembelajaran;

Travel snake-ladder game.



ABSTRAK

Travel snake-ladder game adalah media pembelajaran berbasis permainan yang terkait dengan permainan kelompok yang beranggotakan hingga empat anak dengan menggunakan papan permainan, pion, dadu, *smart card*; materi, soal, *ice breaking*, dan pilihan jawaban. Media ini dibuat untuk memudahkan siswa kelas V SD dalam pengerjaan matematika yang nantinya akan berdampak pada pemahaman siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), yakni suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, yakni *travel game* dan permainan ular tangga menjadi produk baru, yakni *travel snake-ladder game*. Subjek pada penelitian ini adalah tiga siswa kelas V SDN Margorejo I yang terletak pada kota Surabaya dan dipilih dengan menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, wawancara, dan uji coba perorangan. Data dari instrumen dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *travel snake-ladder game* layak digunakan untuk pembelajaran matematika mengenai bilangan pecahan pada kelas V SD. Hasil uji validitas media *travel snake-ladder game* oleh ahli mata pelajaran dan ahli media pembelajaran mendapatkan penilaian hampir mencapai "sangat baik" dengan skala 4,58. Hasil uji coba dan wawancara dengan tiga siswa SDN Margorejo 1 juga mendapatkan nilai "sangat baik". Media pembelajaran *travel snake-ladder game* memberikan efektivitas pada pembelajaran matematika mengenai bilangan pecahan pada kelas V SD dengan skala sebesar 85%.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membangun peradaban bangsa. Pendidikan merupakan satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter lewat pendidikan yang bermutu, bangsa, dan negara akan menjunjung tinggi martabat di mata dunia. Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia di dunia, karena dengan pendidikan akan menentukan peradaban manusia pada masa yang akan datang. Peranan pendidikan dalam hal ini tidak hanya penting bagi perkembangan individu saja, melainkan perkembangan pembangunan bangsa dan negara. Pada dasarnya tujuan pendidikan tidak hanya untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar, namun juga melalui proses pendidikan siswa dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia dewasa dan mampu berdiri sendiri ketika sudah beranjak ke fase dewasa (Windaqi, 2022).

Menurut Pendidikan untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan bermasyarakat dan bangsa yang lebih baik untuk kedepannya. Saat ini pendidikan sendiri belum mampu mendorong dan memotivasi setiap individu untuk bersikap kritis, sehingga masih terciptanya sikap acuh

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unwidha.ac.id:880

Internet Source

4%

2

repository.ung.ac.id

Internet Source

3%

3

media.neliti.com

Internet Source

3%

4

www.coursehero.com

Internet Source

2%

5

fkip.ummetro.ac.id

Internet Source

2%

6

download.garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

1%

7

www.journal.iel-education.org

Internet Source

1%

8

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

1%

9

repository.unpas.ac.id

Internet Source

1%