

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Nur Rizqo¹, Hamsi Mansur², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹nurrizqo30@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

This research aims to developing Learning Media, know the feasibility of Snakes and Ladder mathematic, to knowing the motivation to learn the mathematical media in flat-woke material for grade 2 at SDN 4 Sungai Ulin. This was Research and Development (R&D,) using an ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: Analysis, stage, Development, Implementation, and Evaluation. The assessment results from media experts get an average score of 4.9 "Very Good" category. The results of the assessment of material experts got an average score of 4.9 which was included in the category of "Very Good". Individual testing scores get a value of 4.5 "Very Good" category. Appraisal of feasibility by pilot students in small groups 4.3 "Very Good"category. Appraisal of feasibility by students testing large groups of 4.5 "Very Good"category. This snake and ladder mathematic media can increase learning motivation seen from the increase in scores from 45.9 to 68.5. The results of the N-gain test are 0.76 "High" category. Thus, the flat snake ladder media are feasible to be used as a learning medium and can increase motivation to learn mathematics.

Keywords: *R&D, Snake & Ladder Learning Media, Study Motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakkan media ular tangga matematika, dan motivasi belajar pengembangan media matematika pada materi bangun datar kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R &D), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Hasil penilaian dari ahli media mendapat nilai rata-rata skor 4.9 kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian dari ahli materi mendapat nilai rata-rata skor 4.9 kategori "Sangat Baik". Penilaian uji coba perorangan mendapatkan nilai sebesar 4.5 kategori "Sangat Baik". Penilaian kelayakkan oleh siswa uji coba kelompok kecil 4.3 kategori "Sangat Baik". Penilaian kelayakkan oleh siswa uji coba kelompok besar 4.5 kategori "Sangat Baik". Media Ular tangga matematika ini dapat meningkatkan motivasi belajar dilihat dari peningkatan skor dari 45.9 menjadi 68.5. Pada hasil uji N-gain 0.76 kategori "Tinggi". Dengan demikian Media ular tangga bangun datar ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika.

Kata Kunci: R&D, Media Pembelajaran Ular Tangga, Motivasi Siswa.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Sumber daya manusia dapat dikembangkan dengan mengoptimalkan mutu pendidikan pada setiap tingkatan dan satuan pendidikan yang ada dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga dapat berfungsi secara efektif dan efisien di era teknologi ini. Usaha tersebut dapat dilihat dari peningkatan kualitas guru, peningkatan kurikulum, metode belajar yang digunakan, ketersediaan sumber belajar serta sarana dan prasarana belajar yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yang berkualitas.

Proses pembelajaran tersebut tentunya dapat didukung diantaranya dengan peranan guru, penggunaan metode, strategi, teknik dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. seperti yang disampaikan oleh Sudjana dan Rivai bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa, materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar dan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar (Sutirman, 2013, p.17). Dengan demikian, peran guru dalam proses pemilihan media pembelajaran sangat penting karena guru dapat menentukan mana media yang sesuai untuk melatih anak dalam berimajinasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran dan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru ditemukan bahwa fasilitas yang ada di sekolah tersebut masih terbatas. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa ditemukan bahwa siswa merasa pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang kurang menyenangkan karena sulit dipahami oleh siswa. Siswa dikelas juga merasa bosan ketika melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan buku terus-menerus dalam artian pembelajaran yang dilakukan

oleh guru bersifat monoton. Guru juga merasa khususnya pada mata pelajaran matematika guru lebih mudah menggunakan buku dalam proses pembelajaran. Selain itu guru juga merasa bahwa ketika guru mengajar dikelas masih didapati siswa yang asik dengan kegiatannya sendiri, mengantuk dan kurangnya partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran.

Salah satu langkah di atas yang dapat dilakukan oleh guru agar dapat membuat siswa tertarik dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar yang memiliki konsep belajar sambil bermain. Alasan saya memilih media ini yaitu pertama karena permainan dalam pembelajaran matematika adalah metode belajar dengan melakukan kegiatan menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yang menyangkut, aspek kognitif, psikomotorik, atau efektif. Permainan yang mengandung nilai matematika dapat meningkatkan kemampuan menentukan, memecahkan masalah dan lain-lain (Santri, 2016, p.112). Selain itu media pembelajaran dengan menggunakan ular tangga ini tentunya akan lebih membuat siswa merasa proses pembelajaran yang mereka lakukan lebih bermakna karena didalam media ini siswa akan aktif terlibat langsung dalam penggunaan media yang dilengkapi rangkaian materi didalamnya. Hal ini dikarenakan pada usia anak tingkat sekolah dasar sudah memasuki tahap beripikir perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini siswa memasuki tahap pembelajaran yang mengandalkan melalui penyajian materi secara konkret dan visual. Cara ini dapat diatasi dengan penyajian media pembelajaran visual yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Proses media pembelajaran dengan menggunakan media visual ini sama halnya dengan penyampaian pembelajaran biasanya, namun dengan media pembelajaran ini penyampaian pembelajaran akan lebih mudah untuk membuat siswa memperhatikan proses pembelajaran karena media ini dikemas dengan cara belajar sambil bermain yang tentunya dapat membuat siswa untuk lebih mudah aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran dengan media ular

tangga bangun datar ini pengguna bisa merancang bagaimana bentuk dan jalannya media pembelajaran tersebut agar terlihat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Matematika materi Bangun Datar dengan Pendekatan Teori Kognitif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru”.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulis yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) bertujuan untuk mengembangkan, menguji kemanfaatan dan efektivitas produk yang dikembangkan berupa produk teknologi, material organisasi, metode, strategi, model, media alat bantu belajar dan sebagainya.

Ada beberapa alasan mengapa perlu dilakukan penelitian pengembangan. Alasan-alasan itu menurut Van den Akker dapat disebutkan sebagai berikut. Alasan pokok, berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian “tradisional” (misalnya penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan preskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan. Sehingga untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, metode ini dianggap sesuai untuk digunakan dalam pengembangan media ular tangga matematika pada materi bangun datar.

Pengembangan media ular tangga peneliti memilih model ADDIE. Tahap-tahap kegiatan yang terdapat dalam model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru. Sekolah ini bertempat di Jl. Ir. Pm. Noor RT/RW 20/5. Peneliti memilih lokasi ini karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian dilakukan dari bulan

Agustus 2018 sampai dengan bulan Mei 2019.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang menjadi penelitian yaitu siswa kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Dalam teknik ini penentuan sampel diambil berdasarkan pertimbangan tertentu. Siswa pada Kelas 2.1 SD menjadi sampel penelitian karena cenderung memiliki motivasi belajar rendah.

Prosedur Penelitian

1. *Persiapan.*

- a. Tahap persiapan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti memperoleh suatu masalah yang dialami oleh peserta didik. Data yang diperoleh ini kemudian dikaji untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik tersebut.
- b. Melakukan studi pustaka tentang pengembangan media yang sesuai dan menyenangkan sehingga didapatkan media permainan ular tangga sebagai solusi mengatasi masalah tersebut dan melakukan penggalan data tentang motivasi peserta didik.
- c. Mempersiapkan media berupa pengembangan media ular tangga yang disesuaikan pada mata pelajaran matematika bangun datar kelas 2 SD.
- d. Melakukan persiapan pengumpulan data dengan membuat angket validasi media serta angket untuk mengetahui motivasi peserta didik.
- e. Melakukan uji validasi terhadap produk media yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini nantinya akan diketahui apakah media tersebut layak digunakan sebagai sebuah media pembelajaran.

2. *Pelaksanaan*

Dalam tahapan ini dilakukan proses selanjutnya berupa penerapan media yang sudah dikembangkan tadi kepada peserta didik dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. *Analisis*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang telah didapat selama

penelitian yang dilakukan. Kemudian data tersebut diolah dan disusun menjadi sebuah laporan tentang hasil analisa yang sudah dilakukan sebagai bukti secara tertulis.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi yaitu dengan mengamati proses pembelajaran pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media. Selanjutnya, Dokumentasi yaitu dengan menampilkan bukti akurat berupa foto-foto selama kegiatan penelitian. Selanjutnya, kuisisioner/angket yaitu berupa kumpulan daftar pertanyaan yang dibagikan kepada responden. Angket tersebut dalam penelitian ini dapat dijadikan data untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat seseorang tentang validitas sebuah media dengan menyerahkan angket berupa kumpulan pertanyaan, angket tersebut diberikan kepada para ahli media dan ahli materi, serta instrument ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap media.

Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data ini dilakukan proses perubahan data yang didapatkan menjadi hasil informasi yang dapat ditarik kesimpulan berupa angka kriteria sebuah penelitian. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari angket deskriptif ahli materi, ahli media dan angket peserta didik yang digunakan dengan model skala Likert. Pengukuran hasil kelayakkan media peneliti menggunakan rumus jarak kelas interval sehingga diperoleh klasifikasi penilaian kualitatif sebagai berikut:

<i>Klasifikasi</i>	<i>Kriteria</i>
>4.2 s/d 5.0	Sangat Baik
>3.4 s/d 4.2	Baik
>2.6 s/d 3.4	Cukup Baik
>1.8 s/d 2.6	Kurang Baik
1.0-1.8	Sangat Tidak Baik

Pengukuran hasil peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan treatment Menurut Susanto

(Wulandari, 2016, p.88) dapat menggunakan uji N- gain, Sehingga besarnya kriteria faktor Gain yaitu:

Tabel.1. Kriteria Besaran Faktor Gain

<i>Interval</i>	<i>Kriteria</i>
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran permainan ular tangga pada materi bangun datar untuk siswa kelas II di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru. Media pembelajaran ular tangga dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Produk akhir media pembelajaran permainan ular tangga.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli materi, ahli media dan juga hasil dari uji coba siswa. Hasil data dari dari validasi produk yang didapat dari ahli media, ahli materi. Hasil uji coba juga akan disajikan secara umum yaitu hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh 1 orang siswa kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru, hasil uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang siswa kelas 2 di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru dan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 23 orang di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru.

1. Validasi Materi.

Validasi materi dilakukan oleh guru matematika, yang mencakup aspek pembelajaran. Secara keseluruhan perolehan nilai dari validator adalah 4.9 yang masuk dalam kategori sangat baik yang menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga layak digunakan.

2. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yang

mencakup Aspek rekayasa media dan aspek rekayasa visual. Secara keseluruhan perolehan nilai validasi media yaitu 4.9 dengan kategori sangat baik. Demikian berdasarkan perolehan nilai yang didapat oleh validator memiliki kategori “sangat baik” maka media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas 2 SD.

3. Uji Coba

Uji coba dilakukan tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba ini di berupa skor yang dijumlahkan kemudian hasilnya akan dikategorikan sesuai dengan kriteria.

Tabel 2. Skor Uji coba perorangan

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemudahan penggunaan	4.6
2.	permainan Kelengkapan dan kualitas materi	4.5
3.	Visual	4.4
Jumlah Skor		4.3
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari tabel 2 diatas dapat dilihat dari aspek kemudahan penggunaan permainan, kelengkapan dan kualitas materi serta visual diperoleh skor uji coba satu- satu memperoleh nilai sebesar 4.5 yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga bangun datar ini memiliki kategori Sangat Baik.

Tabel 3. Skor Uji coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemudahan penggunaan	4.4
2.	permainan Kelengkapan dan kualitas materi	4.7
3.	Visual	4.6
Jumlah Skor		4.5
Kategori		Sangat Baik

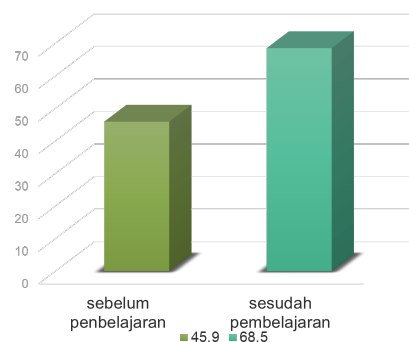
Berdasarkan hasil dari tabel 3 diatas dapat dilihat dari aspek kemudahan penggunaan permainan, kelengkapan dan kualitas materi serta visual diperoleh skor uji coba pada kelompok kecil sebesar 4.5 yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga bangun datar ini memiliki kategori Sangat Baik.

Tabel 4. Skor Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemudahan penggunaan	4.2
2.	permainan Kelengkapan dan kualitas materi	4.4
3.	Visual	4.4
Jumlah Skor		4.3
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan table 4 tersebut dapat dilihat dari aspek penilaian kemudahan Penggunaan permainan, kelengkapan dan kualitas serta visual dari uji coba kelompok Besar diperoleh skor 4.4 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa media ular tangga bangun datar ini memiliki kategori sangat baik.

Media pembelajaran ular tangga yang digunakan pada saat setelah pembelajaran berdasarkan hasil penilaian skor motivasi belajar sesudah dan sebelum menggunakan Uji N gain, dinyatakan bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan masuk dalam klasifikasi tinggi.



Gambar 2. Peningkatan Motivasi Belajar siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil perhitungan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar sebesar 45.9. dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar yaitu sebesar 68.5 Berdasarkan hasil Uji N-gain, peningkatan motivasi belajar siswa meningkat sebesar 0.76 yang masuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar mengalami peningkatan ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga bangun datar.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas II di SDN 4 Sungai Ulin Banjarbaru rendah, maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran ular tangga matematika bangun datar untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menarik dianggap dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga media pembelajaran ular tangga bangun datar tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Miarso yang mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Pembuatan media ular tangga ini dimulai dari menyiapkan segala kebutuhan seperti papan ular tangga, cat warna, aplikasi corel draw X7 untuk mendesain papan ular tangga bangun datar. Lalu desain dibuat sesuai dengan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Materi yang disajikan dalam ular tanggapun disesuaikan dengan materi tentang bangun datar kelas II SD. Media ini dapat digunakan dimana saja dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah selesai media di uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah media tersebut sudah layak digunakan dalam pembelajaran oleh validator (Hamsi, M., Utama, A. H., & Irianti, E., 2019).

Hasil uraian tersebut diperoleh rata-rata hasil uji kelayakan media oleh validator yaitu sebesar 4,9 dengan kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut didapatkan dari segi aspek rekayasa media yang mendapatkan nilai 4,8 dan aspek komunikasi visual yang mendapatkan nilai dari ahli media sebesar 5. Sedangkan hasil uji kelayakan materi oleh validator memperoleh nilai sebesar 4.9 yang memiliki kategori "Sangat Baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika yang dikembangkan oleh peneliti dari ahli media masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan menurut ahli materi media yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Penilaian siswa terhadap media pembelajaran ular tangga dari uji coba kelompok kecil memperoleh 4.5 yaitu masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan Uji Coba Kelompok Besar yaitu 4.4 yang masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Media pembelajaran ular tangga bangun datar matematika ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran 45.9 dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga 68.5 artinya motivasi tersebut mengalami peningkatan sebesar 22. Penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2016) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akutansi SMK Negeri 1 Klaten yang telah membuktikan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82%.

Hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ketika proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berlangsung, siswa terlihat tertarik dengan media yang disajikan melalui papan ular tangga dengan berbagai macam variasi warna, gambar, teks. Siswa semangat memperhatikan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dan mengajukan berbagai macam pertanyaan tentang materi tersebut dari keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan sambil

bermain. Hal ini sesuai dengan teori Ausubel yang beranggapan bahwa aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Namun untuk siswa pada tingkat pendidikan lebih tinggi, maka kegiatan langsung akan menyita banyak waktu. Untuk mereka menurut Ausubel, lebih efektif kalau guru menggunakan penjelasan peta konsep, demonstrasi, diagram dan ilustrasi (Herpratiwi, 2016, p.16).

Media ini juga sesuai dikembangkan karena pada saat usia anak masuk dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret biasanya ciri-ciri siswa mereka sudah mulai berpikir secara logis. Seperti apa yang dikatakan oleh Mukhlisah yaitu upaya yang dapat dilatihkan adalah dengan kegiatan bertahap dalam mengenalkan konsep hitungan, yaitu mengurutkan obyek, mengelompokkan benda berdasarkan ukurannya/ warnanya/ ciri lainnya; memahami jumlah benda berdasarkan volume, tinggi wadah dan sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil pembahasan tersebut bahwa media pembelajaran ular tangga bangun datar matematika dengan pendekatan kognitif dianggap berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Simpulan dan Saran

1. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model Pengembangan ADDIE yaitu tahap Analysis yang dimulai dari menganalisis kebutuhan peserta didik, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah, kedua design, yaitu melakukan rancangan konsep bangun datar dengan beberapa kotak yang berisi gambar, ketiga yaitu development membuat produk, keempat implementation yaitu melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dan kelima tahap evaluation yaitu mengetahui peningkatan motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media tersebut serta mengetahui tingkat keberhasilan suatu produk tersebut, yaitu terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Kelayakkan media pembelajaran menggunakan media papan ular tangga matematika bangun datar ini diukur oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian para ahli tersebut media pembelajaran ular tangga dinyatakan layak.
3. Media pembelajaran perlu digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar karena media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran perlu dirancang dengan melihat karakteristik siswa dan kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah, dkk. (2017). *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*. Malang: UB Press.
- Hamsi, M., Utama, A. H., & Irianti, E. (2019, December). The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation of 5th Grade Students in Elementary School. In International Conference on Education Technology (ICoET 2019). Atlantis Press.
- Hasyim, Adelina. (2016). *Metodelogi Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudatha, Gde Wawan dan Teguh, I Made. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademik.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syafri, Fatima Santri. (2016). *Pembelajaran Matematika Pendidikan Gru SD/MI*. Yogyakarta: Matematika.

Wulandari, Dyah Ayu. (2016). *Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video scribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Yulianto, Nanang. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas IX Akutansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.