

## **Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Pada Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya**

**Dian Pazira\*, Siti Istianingsih, Asri Fauzi**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

\*Corresponding Author: [dianpazira761@gmail.com](mailto:dianpazira761@gmail.com)

### **Article History**

Received : June 16<sup>th</sup>, 2025

Revised : July 17<sup>th</sup>, 2025

Accepted : August 02<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Media pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif sehingga membuat peserta didik jenuh dan tidak fokus, hal tersebut membuat kemampuan berhitung peserta didik berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga berbasis kearifan lokal suku Sasak yang berorientasi pada kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik non-tes berupa angket dan teknik tes berupa soal kemampuan berhitung. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, angket respon peserta didik, dan instrumen tes. Pengembangan media melibatkan validasi oleh ahli media, ahli materi, serta guru kelas. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat valid dengan persentase penilaian dari ahli media sebesar 93,3%, ahli materi dosen sebesar 87,14%, dan ahli materi guru sebesar 88,57%. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013), skor penilaian yang memenuhi syarat kevalidan dapat dikategorikan sangat valid jika mendapat persentase 81-100%. Kepraktisan media dinilai melalui uji coba kelompok kecil (9 siswa) dan uji coba kelompok besar (20 siswa), masing-masing memperoleh skor kepraktisan 95,78% dan 96,6%, sedangkan respon guru mencapai 100%, yang menandakan bahwa media ini sangat praktis. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013), skor penilaian yang memenuhi syarat kepraktisan untuk media dapat dikategorikan sangat praktis jika mendapat persentase 81-100%. Efektivitas media ditunjukkan dari hasil tes kemampuan berhitung peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar klasikal 100% pada kedua uji coba. Sesuai dengan kriteria keefektifan yang ditetapkan oleh Depdiknas (2006) yaitu persentase ketuntasan klasikal sebesar 80% dari jumlah peserta didik. Temuan ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Media ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta melestarikan kearifan lokal.

**Keywords:** Pengembangan Media, Permainan Ular Tangga, Kearifan Lokal, Kemampuan Berhitung, Matematika

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan manusia sebagai upaya dan proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan peserta didiknya untuk suatu profesi, namun juga mampu mempersiapkan untuk memecahkan

permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari (Hernaeny dkk., 2021). Salah satu ilmu pembelajaran dasar di sekolah yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang ilmu adalah matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam banyak aspek kehidupan manusia. Matematika juga memberikan pengaruh dan kontribusi yang sangat besar terhadap kehidupan sehari-hari mulai dari yang sederhana hingga kompleks, serta dalam proses pemecahan masalah.

Matematika memiliki sifat yang abstrak sehingga peserta didik memerlukan pemikiran yang jelas dan juga bahasa matematika yang mumpuni. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan sebagaimana yang tercantum dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 yang telah disempurnakan mengenai tujuan pembelajaran matematika untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah, yaitu (1) Memahami konsep matematika (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah dan merancang model matematika (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lainnya, dan (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika tersebut, kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang sangat diperlukan peserta didik.

Namun pada kenyataan di lapangan berdasarkan studi pendahuluan berupa hasil wawancara kepada wali kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya, diperoleh hasil bahwa 8 peserta didik yang berhitung dengan baik, peserta didik dengan kategori baik yaitu peserta didik yang mampu menjawab soal yang diberikan dengan benar dan dikerjakan secara mandiri, 11 peserta didik memiliki kemampuan berhitung cukup baik, peserta didik dengan kategori cukup baik yaitu peserta didik yang mampu menyelesaikan soal secara mandiri namun pada tingkat kesulitan tertentu memerlukan bimbingan dari guru dan 10 peserta didik memiliki kemampuan berhitung yang kesulitan menyelesaikan soal secara mandiri dan sangat memerlukan bimbingan dari guru. Wali kelas II menjelaskan perbedaan kemampuan berhitung peserta didik terjadi karena adanya perbedaan cara belajar, gaya belajar dan bakat yang

dimiliki peserta didik. Peserta didik kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya juga menganggap pelajaran matematika sulit untuk dipahami.

Menurut Piaget dikutip oleh Ibda Fatima (2015) tentang perkembangan kognitif anak, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit yaitu usia 6-12 tahun. Teori Piaget dalam Anita Yus(2013) mengatakan salah satu cara belajar anak yang berada pada tahap ini yaitu belajar sambil bermain, bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi anak. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognisi anak berkaitan dengan perkembangan kecerdasan anak, selain itu keterlibatan seorang anak dalam permainan memberikan peluang untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangannya.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik yaitu dengan mengembangkan sistem pembelajaran melalui media permainan. Salah satu media permainan yang sedang dikembangkan saat ini adalah permainan ular tangga. Dalam penelitian ini, penyusun akan menerapkan media permainan ular tangga ini terhadap peserta didik SD Negeri 1 Krama Jaya. Menurut Ratnaningsih dikutip oleh (Eka Setiawati, dkk, 2019) permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat yaitu, memeberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta dan bahasa anak, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan dan belajar untuk bekerjasama. Kelebihan dari permainan ular tangga dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik dan sangat praktis, ekonomis, mudah untuk dimainkan. Permainan ular tangga sangat familiar dikalangan masyarakat, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memperkenalkan dan mengajarkan permainan ini kepada peserta didik. Media permainan ular tangga akan menarik perhatian sekaligus mencegah perasaan bosan para peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dari hasil wawancara dengan wali kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya beliau mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran jarang sekali disisipkan pengetahuan tentang kearifan lokal kepada peserta didik. Sehingga banyak didapatkan peserta didik yang kurang memahami tentang

kearifan lokal khususnya daerah mereka sendiri. Alhasil banyak peserta didik yang masih buta dengan kearifan lokal daerahnya sehingga sering kali berkibat memudarnya kearifan lokal. Hal ini tentunya akan member dampak yang kurang baik terhadap para peserta didik dalam jangka panjang. Selain itu salah satu pendorong terjadinya penelitian ini adalah karena sebelumnya penelitian serupa pernah dilakukan oleh Wijaya, dkk (2018) di SD Negeri 01 Cidora. Namun dalam penelitian tersebut, Wijaya hanya menggunakan media permainan ular tangga pada umumnya. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti melakukan pengembangan media permainan ular tangga yang berbasis kearifan lokal.

Pada penelitian ini peneliti memilih kearifan lokal di suku sasak tentang makanan tradisional yang ada di suku Sasak. Dengan hal ini peserta didik dapat lebih mengenal dan mengetahui apa saja makanan tradisional yang ada di suku Sasak. Apalagi di zaman sekarang banyak anak-anak yang tidak mengetahui makanan khas daerah mereka. Oleh karena itu penelitian ini juga bertujuan selain mengukur kemampuan berhitung peserta didik, namun juga agar peserta didik SD Negeri 1 Krama Jaya bisa mengenal dan mengetahui makanan tradisional yang ada di suku Sasak.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di SD Negeri 1 Krama Jaya. Subjek dalam penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya. Objek penelitian ini adalah media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal berorientasi pada kemampuan berhitung peserta didik kelas II. Tahapan penelitian ini yang pertama yaitu menganalisis kebutuhan, peserta didik dan materi. Tahap kedua yaitu mendesain media permainan ular tangga dengan mempertimbangkan unsur kearifan lokal suku Sasak menggunakan aplikasi Canva. Tahapan ketiga yaitu pengembangan, tahapan ini mencakup pembuatan media validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas, produk divalidasi dan diperbaiki berdasarkan masukan para ahli untuk memastikan kevalidan media. Tahapan keempat yaitu implementasi, pada tahapan ini media yang telah dikembangkan diuji cobakan pada kelompok kecil (9 orang) dan kelompok besar (20 orang), guru juga

diminta memberikan penilaian terhadap kepraktisan media. Tahapan terakhir atau kelima yaitu evaluasi, pada tahapan ini evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan media terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis data kevalidan yang didapatkan dari angket ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data kepraktisan didapat dari respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data keefektifan didapat dari hasil tes peserta didik berbentuk pilihan ganda

## HASIL

### *Analysis (analisis)*

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 1 Krama Jaya, khususnya dalam pembelajaran Matematika. Fokus analisis meliputi kebutuhan sekolah, karakteristik peserta didik, dan materi ajar. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi permasalahan terkait media pembelajaran yang digunakan, terutama dalam konteks pembelajaran Matematika yang minim inovasi dan kurang mengakomodasi kearifan lokal. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan buku teks dan gambar dari internet sebagai media pembelajaran, tanpa adanya alat bantu yang inovatif dan kontekstual. Analisis terhadap peserta didik kelas II menunjukkan adanya perbedaan tingkat perhatian dan kemampuan dalam pembelajaran. Sebagian peserta didik tampak fokus, sementara yang lain menunjukkan kejenuhan dan kurang tertarik karena metode pengajaran yang monoton. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, dari 29 peserta didik, hanya 8 yang tergolong memiliki kemampuan berhitung baik, 11 tergolong cukup baik, dan 10 lainnya mengalami kesulitan dalam berhitung dan sangat membutuhkan bimbingan guru. Selanjutnya, analisis materi difokuskan pada Bab II Matematika, yaitu "Penjumlahan dan Pengurangan". Materi ini dianggap penting karena merupakan dasar dari operasi hitung dan menjadi indikator utama dalam mengukur kemampuan berhitung peserta didik. Berdasarkan ketiga hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, seperti permainan ular tangga berbasis kearifan

lokal. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendukung peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II secara lebih efektif.

### **Design (Desain)**

Tahap desain merupakan proses merancang bentuk atau konsep produk media pembelajaran yang akan dikembangkan, dalam hal ini berupa media permainan ular tangga. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Seluruh elemen media dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk memastikan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Desain utama permainan berupa papan ular tangga berukuran 3 x 3 meter, dicetak dalam bentuk spanduk. Desain ini mengintegrasikan unsur kearifan lokal, khususnya budaya Suku Sasak di Nusa Tenggara Barat, agar peserta didik lebih mengenal budaya daerahnya melalui pembelajaran. Selain papan permainan, disusun pula panduan permainan berukuran A4 yang memuat informasi tentang cara bermain, aturan permainan, dan petunjuk penggunaan media. Sebagai pelengkap materi pembelajaran, disediakan lembar materi dan lembar soal yang juga didesain menggunakan aplikasi Canva dan dicetak pada kertas A4. Lembar materi mencakup operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 0–100, sedangkan

lembar soal digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik setelah bermain. Selain itu, terdapat kartu soal kuis berukuran 7 x 5 cm yang diberikan ketika peserta didik berhenti di kotak permainan bergambar makanan khas Suku Sasak. Media permainan juga dilengkapi dengan dadu berbahan kain berukuran 20 x 20 cm yang diisi busa. Dadu ini dirancang agar aman digunakan oleh peserta didik dalam aktivitas bermain sambil belajar. Seluruh elemen dalam desain ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, serta relevan secara budaya dan pedagogis.

### **Development**

Pada tahap pengembangan terdiri dari pembuatan media sesuai dengan desain yang sudah disusun sebelumnya. Media yang sudah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah itu, dilakukan perbaikan terhadap media ular tangga sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi sebagai validator. Media ular tangga berbasis kearifan lokal yang sudah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh kritik dan saran dengan tujuan agar dapat mengetahui apakah media permainan ular tangga yang dikembangkan valid atau tidak untuk digunakan di sekolah. Tahap validasi dilakukan oleh dua dosen dan satu guru, untuk validasi media satu dosen, sedangkan validasi materi oleh satu dosen dan satu guru.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Media

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah rata-rata setiap indicator	Hasil persentase	Kriteria
Tampilan Media	27	70	93,3%	Sangat Valid
Penyajian Media	23			
Bahan Media	20			

Berdasarkan hasil persentase penilaian persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa persentase kevalidan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang

berorientasi pada kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD yaitu 93,3%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media sangat valid dan layak digunakan dengan revisi.

**Tabel 2.** Hasil validasi Materi oleh Dosen Ahli

Aspek	Jumlah skor	Jumlah rata-rata tiap indicator	Hasil persentase	Kriteria
Relevansi materi	9	61	87,14%	Sangat valid
Kelayakan materi	29			
Bahasa	23			

Berdasarkan hasil perhitungan persentase hasil validasi materi, dapat disimpulkan bahwa

tingkat validasi materi media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang mencapai

87,14% yang menunjukkan bahwa dari segi materi atau isi media maka media permainan ular tangga yang berorientasi pada kemampuan

berhitung peserta didik sangat valid digunakan sesuai revisi.

**Tabel 3.** Hasil validasi materi oleh Guru Ahli

Aspek	Jumlah skor	Jumlah rata-rata tiap indicator	Hasil persentase	Kriteria
Relevansi materi	8	62	88,57%	Sangat valid
Kelayakan materi	32			
Bahasa	22			

Tahap validasi materi kepada dosen ahli memberikan tingkat persentase 87,14% dengan kategori sangat valid dengan revisi. Perbaikan yang diminta yaitu sesuaikan materi soal berbasis kearifan lokal yang ada pada kartu soal dan diminta untuk menambahkan jumlah soal. Sedangkan validasi materi yang dilakukan oleh salah satu guru sekolah dasar mendapatkan persentase 88,57% masuk kedalam kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

### **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji coba penerapan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal di kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik dan kelompok besar dengan 20 peserta didik. Implementasi produk dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengukur respons peserta didik dan guru terhadap kepraktisan serta keefektifan media permainan. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui angket respon yang diisi oleh peserta didik dan guru setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sementara itu, efektivitas produk diukur melalui tes kemampuan berhitung peserta didik. Tes ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir, yang disesuaikan dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 0–100. Hasil dari tes ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media permainan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Pelaksanaan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dilakukan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok, masing-masing terdiri dari lima orang. Setelah permainan selesai, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal kemampuan berhitung serta mengisi angket

penilaian terhadap media permainan yang telah digunakan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai efektivitas media serta memperoleh tanggapan langsung dari peserta didik mengenai pengalaman belajar yang mereka alami

### **Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk menilai keefektifan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal. Evaluasi didasarkan pada hasil angket respon dari peserta didik dan guru, serta hasil tes kemampuan berhitung peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media tergolong sangat tinggi, dengan rata-rata respon peserta didik sebesar 96,56% dan guru sebesar 100%. Sementara itu, hasil tes kemampuan berhitung menunjukkan nilai rata-rata 90 pada uji coba kelompok kecil dan 92 pada kelompok besar, dengan tingkat ketuntasan 100% di kedua kelompok. Berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah melampaui batas ketuntasan. Dengan demikian, media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.

Media dikatakan efektif jika media yang sudah memenuhi kriteria tingkat keefektifan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku disekolah yaitu skor 75 untuk mata pelajaran matematika. Skor penilaian yang dapat memenuhi syarat dari keefektifan untuk media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dapat dilihat berdasarkan berdasarkan kriteria keefektifan yang ditetapkan oleh Depdiknas (2006) yaitu persentase ketuntasan klasikal sebesar 80% dari jumlah peserta didik. Umar dkk. (2022) mengemukakan bahwa materi yang telah diberikan guru di dalam kelas merupakan factor penting dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil tes peserta didik terhadap media permainan ular

tangga yang kemudian dihitung dengan rumus ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sebanyak 29 peserta didik kelas II mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menunjukkan bahwa hasil tes peserta didik tinggi setelah menggunakan media permainan ular tangga yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya.

Media permainan ular tangga yang dikembangkan juga memiliki kekurangan yaitu penggunaan media terbatas hanya pada materi Matematika yang memuat materi penjumlahan dan pengurangan yang berbasis kearifan lokal makanan khas suku Sasak. Hal ini sejalan dengan pendapat Lukman (2023) bahwa kekurangan media ular tangga yaitu tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran. Adapun kendala dalam mengimplementasikan media adalah waktu yang terbatas sehingga saat bermain perlu dioptimalkan penggunaannya agar pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik.

### **Pembahasan**

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu memvalidasi media yang akan digunakan. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yang merupakan dosen PGSD Universitas Mataram yaitu bapak Gozin Najah Rusyada, M.Pd. hasil dari validator yaitu media Ular tangga berbasis kearifan lokal sangat valid dan layak digunakan sesuai revisi. Adapun hasil revisiannya yaitu bagian warna latar luar desain. Sebelum revisi warna latar luarnya yaitu warna hitam, setelah revisi warna latar luarnya yaitu warna putih. Selanjutnya yaitu pada motif samping desain, sebelum revisi motif dibagian atas desain ada motif songket, sedangkan setelah revisi motif songket bagian atas dihapus karena menurut validator media itu terlalu ramai. Produk akhir dari penelitian ini adalah media permainan ular tangga berbasis kearifan local yang berorientasi pada kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD. Media ini ditujukan untuk dapat memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD. Pengembangan media telah melewati beberapa

proses pengembangan berdasarkan alur model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

### **Analisis**

Tahap analisis pada model penelitian dan pengembangan ADDIE bertujuan untuk mengetahui penyebab terjadinya masalah dalam proses pembelajaran, kemudian menemukan solusi perbaikan, dan memberikan saran strategi menyelesaikan masalah berdasarkan bukti ilmiah yang valid yang menunjukkan potensi keberhasilan pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan, peserta didik dan materi.

Analisis yang pertama yaitu analisis kebutuhan, diketahui bahwa di kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan guru dan peserta didik, serta gambar dari internet untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Media dalam proses pembelajaran sangat berperan penting karena dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar peserta didik. Kustandi dkk. (2020) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi oleh guru kepada peserta didik, sehingga penting untuk digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Magdalena dkk. (2021) mengungkapkan bahwa pentingnya media pembelajaran dalam penyampaian materi di kelas akan menambah minat belajar peserta didik. Analisis yang kedua yaitu analisis peserta didik kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya diketahui bahwa sebanyak 10 dari 29 peserta didik masih sangat kurang kemampuan berhitungnya. Adapun rinciannya sebagai berikut dari 29 peserta didik diperoleh hasil 8 peserta didik yang berhitung dengan baik, peserta didik dengan kategori baik yaitu peserta didik yang mampu menjawab soal yang diberikan dengan benar dan dikerjakan secara mandiri, 11 peserta didik memiliki kemampuan berhitung cukup baik, peserta didik dengan kategori cukup baik yaitu peserta didik yang mampu menyelesaikan soal secara mandiri namun pada tingkat kesulitan tertentu memerlukan bimbingan dari guru dan 10 peserta didik memiliki kemampuan berhitung yang kesulitan menyelesaikan soal secara mandiri dan sangat

memerlukan bimbingan dari guru. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas agar dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan lebih memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sughirti (2016) minat peserta terhadap suatu mata pelajaran menjadi kunci keberhasilan dalam belajar. Ketika peserta didik tertarik, maka akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih giat yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Analisis yang ketiga yaitu analisis materi. Materi Matematika BAB II “Penjumlahan dan Pengurangan” materi ini sangat penting diajarkan karena penjumlahan dan pengurangan adalah dasar dari operasi hitung. Materi ini diajarkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung peserta didik. Suharsono (2020) dalam "*Dasar-Dasar Matematika*", menekankan bahwa penjumlahan dan pengurangan adalah dua operasi yang sangat esensial dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bukunya, Suharsono juga menyebutkan bahwa penguasaan kedua operasi ini sangat mempengaruhi pemahaman seseorang terhadap matematika secara keseluruhan, termasuk untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi konsep-konsep matematika yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dari ketiga analisis tersebut diperlukan buah media yang cocok untuk digunakan sesuai kebutuhan, peserta didik dan materi. Media yang cocok digunakan dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan analisis kebutuhan, peserta didik dan materi yaitu media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal. Media permainan ular tangga ini selain berorientasi pada kemampuan berhitung peserta didik juga dapat memperkenalkan peserta didik tentang makanan khas suku Sasak dan juga memberikan suasana baru serta memfasilitasi motivasi belajar peserta didik karena peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam penggunaannya.

### **Design**

Tahap desain yaitu merancang media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah disesuaikan dengan aspek kebutuhan, peserta didik dan materi. Pada tahap desain ini media permainan ular tangga dibuat

menggunakan aplikasi Canva. Terdapat beberapa komponen media ular tangga yang dibuat yaitu spanduk ular tangga, panduan permainan, lembar materi, kartu soal kuis, dan dadu. Penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran di kelas dapat disisipkan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran tersebut. Materi yang dimuat pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal ini adalah materi BAB II “Penjumlahan dan Pengurangan”. Didalam media permainan ular tangga ini disisipkan tentang makanan khas suku Sasak sehingga selain untuk mengetahui kemampuan berhitung peserta didik media ini juga untuk memperkenalkan makanan khas suku Sasak.

### **Development**

Pada tahap ini, media permainan ular tangga mulai dikembangkan sesuai desain yang telah dirancang pada tahap desain. Setelah selesai dibuat atau dikembangkan, kemudian media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media dan ahli materi. Gumilar dkk. (2022) menyatakan bahwa tujuan validasi media tujuan validasi media yaitu untuk mengukur tingkat kevalidan dari sebuah media yang dikembangkan sebelum digunakan di lapangan. Sedangkan validasi materi yaitu memiliki tujuan untuk mengukur dan menilai keabsahan materi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, media permainan ular tangga mulai dikembangkan sesuai desain yang telah dirancang pada tahap desain. Setelah selesai dibuat atau dikembangkan, kemudian media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media dan ahli materi. Gumilar dkk. (2022) menyatakan bahwa tujuan validasi media tujuan validasi media yaitu untuk mengukur tingkat kevalidan dari sebuah media yang dikembangkan sebelum digunakan di lapangan. Sedangkan validasi materi yaitu memiliki tujuan untuk mengukur dan menilai keabsahan materi yang akan dikembangkan.

Hasil penilaian dari validator ahli materi oleh dosen ahli pada aspek relevansi materi dengan perolehan nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat valid, aspek kelayakan materi memperoleh nilai sebesar 82,85% dengan kriteria sangat praktis, dan aspek bahasa dengan perolehan

nilai 92% dengan kriteria sangat valid. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 87,14% dengan kriteria sangat valid. Adapun hasil penilaian dari validator ahli materi oleh wali kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya pada aspek relevansi materi dengan prolehan nilai 80% dengan kriteria valid, aspek kelayakan materi memperoleh nilai sebesar 91,42% dengan kriteria sangat valid, dan aspek bahasa memperoleh nilai sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,57% dengan kriteria sangat valid. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013), skor penilaian yang memenuhi syarat kevalidan untuk media dapat dikategorikan sangat valid jika mendapat persentase 81-100%. Sedangkan untuk mendapatkan kategori valid jika mendapat persentase 61-0%. Materi dalam media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat valid untuk digunakan sesuai saran ahli materi yaitu menambahkan soal pada soal kuis sesuai dengan kotak makanan khas yang ada pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal.

### **Implementation**

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada peserta didik kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya. Tahap implementasi adalah kegiatan penggunaan produk pengembangan pada kegiatan pembelajaran (Hadi & Agustina, 2016). Uji coba produk dilakukan dengan 2 (dua) tahapan yaitu tahap pertama dengan 9 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil dan tahap kedua 20 peserta didik untuk uji coba kelompok besar.

Hasil respon peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap media permainan ular tangga diperoleh persentase tingkat pencapaian kepraktisan media sebesar 95,78% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba kelompok besar mendapat persentase sebesar 96,6% dengan kriteria sangat praktis. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013), skor penilaian yang memenuhi syarat kepraktisan untuk media dapat dikategorikan sangat praktis jika mendapat persentase 81-100%. Berdasarkan uji coba media pada peserta didik kelas II diperoleh hasil bahwa media permainan ular tangga memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian dari guru yang diperoleh dari angket respon guru diperoleh persentase tingkat pencapaian kepraktisan media ular tangga sebesar 100%. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013), maka media ular tangga dikategorikan sangat praktis digunakan jika mendapat persentase 81-100%. Oleh karena itu sesuai dengan hasil penilaian guru maka media ular tangga dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Evaluation**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir untuk mengetahui tingkat keefektifan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Tingkat keefektifan media dapat diketahui berdasarkan hasil tes belajar peserta didik setelah selesai menggunakan media ular tangga berbasis kearifan lokal. Evaluasi yang diberikan kepada peserta didik berupa tes formatif sebanyak 10 soal pilihan ganda sesuai dengan materi yang terdapat pada lembar soal yang telah diberikan. Media dikatakan efektif jika media yang sudah memenuhi kriteria tingkat keefektifan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku disekolah yaitu skor 75 untuk mata pelajaran matematika. Skor penilaian yang dapat memenuhi syarat dari keefektifan untuk media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dapat dilihat berdasarkan berdasarkan kriteria keefektifan yang ditetapkan oleh Depdiknas (2006) yaitu persentase ketuntasan klasikal sebesar 80% dari jumlah peserta didik. Berdasarkan hasil tes peserta didik terhadap media permainan ular tangga yang kemudian dihitung dengan rumus ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sebanyak 29 peserta didik kelas II mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menunjukkan bahwa hasil tes peserta didik tinggi setelah menggunakan media permainan ular tangga yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya.

Media permainan ular tangga yang dikembangkan juga memiliki kekurangan yaitu penggunaan media terbatas hanya pada materi Matematika yang memuat materi penjumlahan

dan pengurangan yang berbasis kearifan lokal makanan khas suku Sasak. Hal ini sejalan dengan pendapat Lukman (2023) bahwa kekurangan media ular tangga yaitu tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran. Adapun kendala dalam mengimplementasikan media adalah waktu yang terbatas sehingga saat bermain perlu dioptimalkan penggunaannya agar pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba, media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang berorientasi pada kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya telah melalui tahapan penelitian yang sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memenuhi tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dari aspek validitas, media dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian para ahli. Persentase kevalidan dari ahli media mencapai 93,3%, sementara dari ahli materi (dosen) sebesar 87,14% dan dari guru ahli sebesar 88,57%. Ketiganya menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respons sangat positif dari peserta didik dan guru. Uji coba pada kelompok kecil menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95,78%, dan kelompok besar sebesar 96,6%. Respon guru juga mencapai 100%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat mudah digunakan dan diterima dalam proses pembelajaran. Dari aspek efektivitas, hasil tes kemampuan berhitung peserta didik menunjukkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% baik pada uji coba kelompok kecil maupun besar. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan ini sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas II SD, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan pendekatan berbasis kearifan lokal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah SDN Krama Jaya dan Dewan

Guru khususnya wali kelas II yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SDN Krama Jaya. Terima kasih juga saya ucapkan kepada Dosen Pembimbing I ibu Dr. Siti Istianingsih, M.Pd, dosen Pembimbing II Bapak Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing saya selama proses pembuatan tugas akhir Skripsi dan Artikel.

## REFERENSI

- Affiah, N. & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209-216.
- Agustin, D. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR) Terhadap Hasil Belajar Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tema Keberagaman Budaya DI SDNegeri Dringu Tahun Ajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Panca Marga)
- Althaf Zhafirah, A. N. I. S. A. H., Azwar, B., & Septiana, A. (2024). *Pengaruh Media Pck (Permainan Congklak Kelipatan) untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di SDNegeri 50 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup).
- Amar's, A. C. C., & Arsyad, J. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4 5 Tahun Melalui Media Dadu di Ra Dharul Ikhlas Lubuk Pakam* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Islam Sumatera Utara Medan).
- Annisa, H. S., Istianingsih, S., Hidayati, V. R., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3768-3780.
- Apriliana, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Konsep Pemecahan Soal Cerita (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas V SD Pertiwi Kota Bandung* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

- Ardini, Pupung Puspa & Lestaringrum, Anik. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Adjie Media Nusantara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Penerbit: RajaGrafindoPersada.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDNegeri Baturagung. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2). 66-75
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130.
- Fajarini, Ulfah. 2014. Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Sosio Didaktika*, 1(2), 230-237
- Fatikasari, C., Roshayanti, F., & Nuroso, H. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Kelas 2 SDNegeri Plamongansari 02. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8764-8773.
- Fatima, I. (2015). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Penerbit: Universitas Pendidikan.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Febriyani, A., Hakim, A. R., & Hakim, N. (2022). Peran Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 87-100..
- Firnanda, W. P. (2023). *Pengembangan Medai Number Card Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Pembangunan GLAGAH* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Lamongan).
- Gee, E., & Harefa, D. (2021). Analysis of Students' Mathematic Analisis Kemampuan Koneksi dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Musamus Journal of Primary Education*, 4(1), 1-11.
- Gumilar, G., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 11(3), 100-107.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education*, 11(1), 90-105.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan teknologi informasi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.
- Herimanto, B. (2010). *Kearifan Lokal dan Keragaman Budaya di Indonesia*. Penerbit: Pustaka Pelajar.
- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 22-35.
- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 22-35.