

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA BERMUATAN BUDAYA TAPANULI SELATAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTS NEGERI 3 PADANGSIDIMPUAN

Oleh :

Roslian Lubis¹⁾, Rahmatika Elindra²⁾, Nurhayu Muhni³⁾
^{1,2,3} Fakultas MIPA, Institut Pendidikan Matematika
iroslianlubis@gmail.com nmuhniborja@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk 1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan edukatif *ular tangga* matematika, 2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan edukatif *ular tangga* matematika, 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan edukatif *ular tangga* matematika penelitian ini merupakan penelitian Research And Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, dimana penelitian ini terdiri atas 5 tahapan yaitu, 1) Tahap Analisis (*Menganalisis*), 2) Tahap Design (*Perancangan*), 3) Tahap Development (*Pengembangan Dan Pembuatan Produk*) 4) Tahap Implementation (*Implimintasi/Eksekusi*) 5) Tahap Evaluation (*Evaluasi*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah 1) lembar angket berupa angket validasi oleh ahli untuk melihat kevalidan produk dan angket respon siswa untuk melihat kepraktisan produk, 2) lembar tes keefektifan produk yang dikembangkan. validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang kemudian dilakukan uji coba produk dengan melihat respon penggunaan produk dan hasil tes siswa berdasarkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang di uji cobakan kepada 20 siswa di kelas VIII MTs Negeri 3 Padangsidimpuan. Berdasarkan hasil penelitian in diperoleh kevalidan produk dengan rata-rata persentase 91,6% dengan kategori "Sangat Valid, kepraktisan produk dengan rata-rata persentase 86,5% dengan kategori "Praktis" dan keefektifan produk dengan rata – rata persentase 89% dengan kategori "Efektif".

Kata Kunci : *Pengembangan Ular Tangga Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*

Abstact

This development research aims to: 1) Determine the validity of the educational game "Snakes and Ladders" mathematics learning media, 2) Determine the practicality of the educational game "Snakes and Ladders" mathematics learning media, 3) Determine the effectiveness of the educational game "Snakes and Ladders" mathematics learning media. This research is a *Research and Development (R&D)* study using the ADDIE development model, which consists of five stages: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, and 5) *Evaluation*. Data collection techniques in this study were questionnaires, tests, and documentation. The instruments used were 1) a questionnaire in the form of a validation questionnaire by experts to determine the product's validity and a student response questionnaire to determine its practicality, 2) a test sheet for the effectiveness of the developed product. Validation was carried out by media experts and material experts, who then conducted a product trial by observing the response to product use and student test results based on mathematical problem-solving abilities. The trial was conducted on 20 students in grade VIII of MTs Negeri 3 Padangsidimpuan. Based on the results of this study, the product's validity was obtained with an average percentage of 91.6%, categorized as "Very Valid," the product's practicality was obtained with an average percentage of 86.5%, categorized as "Practical," and the product's effectiveness was obtained with an average percentage of 89%, categorized as "Effective."

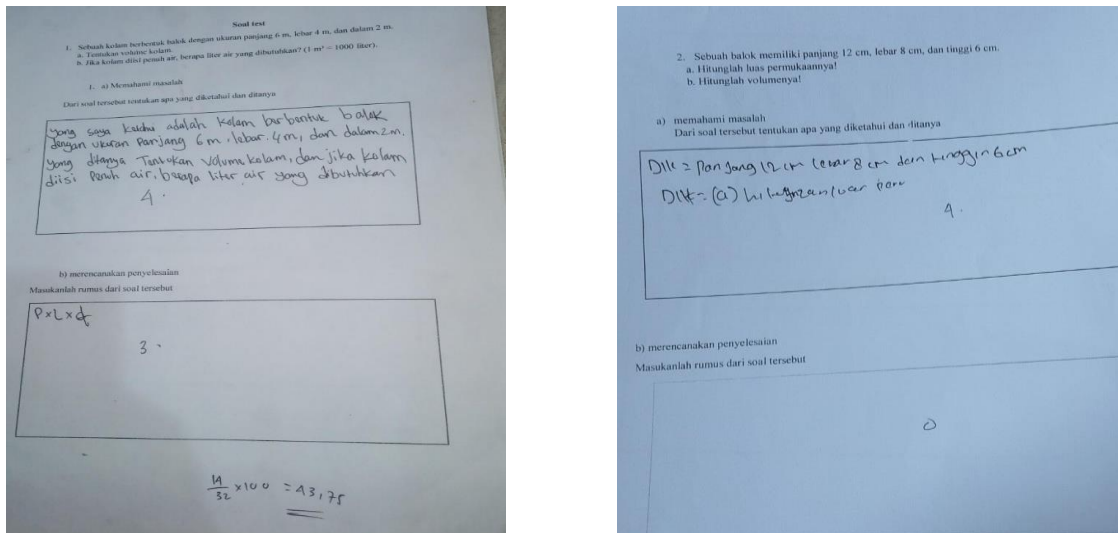
Keywords : *Snakes and Ladders Development Mathematical Problem-Solving Ability*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya baik disekolah ataupun dimasyarakat. Mata pelajaran matematika harus dikuasai karena sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran lain. Menurut undang – undang no 22 tahun 2006 menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah yaitu agar siswa mempunyai kemampuan untuk memahami konsep, dan mengaplikasikan konsep secara luas, akurat efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah matematika sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika. (Rizky&Marhaeni,2023) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan sebuah keterampilan dasar peserta didik untuk membantu menangani masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah matematika dirancang agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang bervariasi dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukatif ular tangga matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Oktober 2025 di MTs Negeri 3 Padangsidempuan khususnya di kelas VIII-1 ditemukan fakta lapangan berupa rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika yang masih sangat rendah, berdasarkan dari salah satu jawaban siswa kita bisa melihat bahwa siswa masih mengosongkan jawaban dikarenakan tidak bisa mengerjakan soal tersebut .Hal ini bisa di lihat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika masih sangat rendah .



Gambar 1.1 Lembar jawaban salah satu siswa kemampuan pemecahan masalah matematika

Berdasarkan jawaban siswa tersebut dapat diketahui bahwa siswa masih kurang mampu dalam memahami masalah dan membuat rencana penyelesaian, banyak siswa menjadi bingung untuk menyelesaikan soal tes. Kesalahan tersebut hampir dilakukan oleh seluruh siswa. Untuk memperbaiki jawaban sesuai dengan langkah – langkah dalam menyelesaikan soal berbentuk kemampuan pemecahan masalah matematis dengan indikator 1) memahami masalah dimana siswa menuliskan apa yang diketahui dan ditanya, 2) merencanakan penyelesaian dimana siswa memasukkan rumus yang berkaitan dengan soal tersebut, 3) melaksanakan rencana dimana siswa menyelesaikan soal tersebut dengan baik dan benar, 4) memeriksa kembali dimana siswa tersebut menuliskan satuan dengan benar

Berdasarkan hasil observasi wawancara pada tanggal 13 oktober 2025 dengan salah satu guru matematika di MTs Negeri 3 Padangsidempuan yaitu ibu Rubiah Sri Rezeki Manik.S.Pd mengatakan bahwa “dari zaman dulu siswa selalu statemen bahwa matematika itu rumit, sulit dan payah sehingga saya mengubah itu sangat susah akan tetapi, bagi yang suka matematika mereka belajar dengan giat dan bagi yang tidak suka matematika mereka akan takut belajar matematika. Beliau juga mengatakan bahwa bahan ajar beliau masih manual yang didapat dari buku dan internet terkadang juga beliau membuat pelajaran agar lebih menyenangkan dengan cara membuat bakwan sebagai sampel x dan bakso sebagai sampel y agar siswa mau belajar matematika.

Maka demikian, perlu dilakukan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran matematika berbasis permainan edukatif ular tangga. Pada permainan ini terdapat kartu soal dimana kartu tersebut berisi soal dan terdapat pion untuk menjalankan permainan dan dadu sebagai alat untuk menentukan berapa kali pion dijalankan dan dipapan ular tangga terdapat kotak berisi bacaan kartu soal oleh karena itu siswa yang mendapatkan kartu tersebut harus menjawab soal sesuai nomor kartu. Dan permainan tersebut dinyatakan menang ketika sampai pada kotak finish.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) menurut Sugiyono (2021:396) yaitu suatu karya ilmiah yang digunakan untuk merancang, mengembangkan serta memvalidasi suatu produk agar kualitasnya menjadi lebih baik dan menghasilkan produk baru. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang nantinya dimanfaatkan dalam proses pengembangan penelitian. Maka dari pemaparan pendapat para ahli tersebut peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga dalam pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *Research And Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE, dimana penelitian ini terdiri atas 5 tahapan yaitu, 1) Tahap Analisis (*Menganalisis*), 2) Tahap Design (*Perancangan*), 3) Tahap Development (*Pengembangan Dan Pembuatan Produk*) 4) Tahap Implementation (*Implimintasi/Eksekusi*) 5) Tahap Evaluation (*Evaluasi*). Maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk, dan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas VIII-1 MTs Negeri 3 Padangsidempuan.

Instrumen Dan Teknik Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data dan mengukur kualitas permainan edukatif ular tangga berupa lembar angket validasi, lembar angket respon siswa dan lembar soal tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektivan dan respon siswa permainan edukatif ular tangga yang dikembangkan. Validator ahli terdiri dari 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selanjutnya di uji cobakan kepada 20 orang siswa kelas VIII-1 MTs Negeri 3 Padangsidempuan. Memberikan lembar angket respon siswa, dan terakhir memberikan lembar soal test kemampuan pemecahan masalah untuk mengetahui kepraktisan dan keefektivan *permainan edukatif ular tangga* yang dikembangkan.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik angket, teknik tes dan teknik dokumentasi. Teknik pengisian angket ini ialah untuk mengetahui kevalidan dan respon siswa terhadap penggunaan permainan edukatif ular tangga, teknik tes dilakukan dengan memberikan soal tes kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa. Dokumentasi yang digunakan bisa berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil-dalil atau hukum-hukum dan lainnya.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini akan di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data deskriptif kuantitatif yaitu pengelolaan data dalam bentuk angka –angka dan presentase mengenai objek yang diteliti. Teknik analisis deskriptif dijadikan sebagai penelitian kevalidan terhadap media. Kemudian data kuantitatif ini diperoleh dari soal tes. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil lembar validasi berupa saran dan komentar yang diberikan validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan penggunaan media pembelajaran yg dikembangkan.

Tabel 1. Penilaian Aspek Validitas

No	Nilai	Kategori
1	81 % - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40 %	Kurang valid
5	0% - 20 %	Tidak valid

Tabel 2. Penilaian Kepraktisan

No	Nilai	Kategori
<u>1</u>	81 % - 100%	Sangat praktis
<u>2</u>	61% - 80%	Praktis
<u>3</u>	41% - 60%	Cukup praktis
<u>4</u>	21% - 40%	Kurang praktis
<u>5</u>	0% - 40 %	Tidak praktis

(sumber : Arikunto , 2010)

Tabel 3. Penilaian Efektifitas

No	Nilai	Kategori
<u>1</u>	81 % -100%	Sangat efektif
<u>2</u>	60% - 80%	Efektif
<u>3</u>	40% -60%	Kurang efektif
<u>4</u>	20% - 40 %	Tidak efektif
<u>5</u>	<20%	Sangat tidak efektif

Sumber : modifikasidari Arikunto dalam Fitriyana, Mailizar dan seruni(2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian yang dilakukan melalui 5 tahapan, berikut ini hasil yang didapat dari masing-masing tahapan yang telah dilalui dalam penelitian ini:

1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan untuk mengetahui apa tujuan dikembangkannya media pembelajaran ini dan sasaran untuk siapa media pembelajaran ini dikembangkan proses yang telah dilaksanakan pada tahap analisis ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran menggunakan permainan edukatif ular tangga adalah analisis kebutuhan. Hasil analisis kebutuhan pada penelitian ini berupa wawancara bersama guru mata pelajaran matematika MTS Negeri 3 Padangsidempuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran di sekolah tersebut, maka dilakukan tahap berikutnya.

b. Analisis Kurikulum

Hasil dari analisis kurikulum yang diperoleh adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan materi bangun ruang yaitu berupa pengertian dari kubus dan balok serta rumus untuk mencari luas dan keliling.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Tahap analisis karakteristik siswa ini dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa terhadap pembelajaran matematika, pembelajaran yang digunakan siswa dan model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa pada materi bangun ruang . Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa kelas VIII-1 MTS Negeri 3 Padangsidempuan dan pembahasan sebelumnya yang telah diuraikan tentang kemampuan pemecahan masalah bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami langkah – langkah dalam penyelesaian masalah.

2 Tahap *Design* (Desain)

Hasil dari tahap analisis desain ini dijadikan sebagai dasar dalam membuat desain media pembelajaran. Adapun beberapa kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap desain adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Materi

Berdasarkan dari masalah yang ditemukan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran berupa permainan ular tangga matematika berupa soal matematika bangun ruang.

b. Merancang Model Produk

Pada tahap ini peneliti merancang kerangka pada pembelajaran menggunakan permainan edukatif ular tangga dari desain, isi, materi dan menentukan komponen yang dapat mendukung apa saja dalam tahap realisasi media.

1. Adapun hasil rancangan media video pembelajaran adalah sebagai berikut: Papan ular tangga didesain berbantuan aplikasi canva, yang dimana terdapat banyak fitur yang dapat membantu tampilan papan ular tangga menjadi lebih menarik.

2. Menentukan komponen pendukung dari media, seperti menentukan gambar, animasi, latar belakang, warna, serta mencari referensi desain dan referensi soal.
3. Penyusunan instrumen Validasi dan Angket respon siswa terhadap kemenarikan permainan edukatif ular tangga dan soal tes yang akan diberikan.

c. Penyusunan Instrumen Validasi, Angket Respon Siswa dan Soal Tes

Instrumen validasi merupakan alat untuk pengumpulan data yang digunakan dalam proses validasi, yang mana pada proses validasi ini media yang dikembangkan akan dinilai kevalidannya oleh beberapa tim ahli. Bentuk instrumen validasi tersebut berbentuk angket chek list yang masing-masing terdiri dari beberapa pertanyaan yang memiliki 5 skala penilaian dan pada angket validasi juga diberikan kolom kritik serta saran yang mana ditujukan kepada validator. Kemudian selain angket validasi peneliti juga menyusun angket respon siswa yang ditujukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran matematika yang telah dikembangkan, angket tersebut terdiri dari 18 pertanyaan dan 5 skala penilaian.

2. **Tahap Development (Pengembangan)**

a. Pembuatan Media

Tahap selanjutnya pada proses pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga adalah Development (Pengembangan). Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yang akan digunakan untuk merancang media pembelajaran matematika berupa permainan edukatif pembelajaran yang akan dibuat.. Untuk membuat media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga berbantuan canva peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

1. Peneliti membuka aplikasi canva melalui website dan mengunduh aplikasi canva di aplikasi PlayStore.
2. Setelah dibuka dan masuk ke aplikasi canva peneliti mulai melakukan desain yang akan dibuat pada permainan edukatif ular tangga dimana harus mencari ide tentang animasi ataupun background yang akan dibuat di papan ular tangga.
3. Setelah itu peneliti menentukan isi dari setiap kotak dadu baik berupa tantangan ataupun suatu hukuman.
4. Selanjutnya produk yang sudah didesain dari canva selanjutnya disimpan setelah produk sudah disimpan maka produk tersebut dicetak dalam ukuran yang besar.
5. Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika dan waktu pembelajaran diatur dengan guru mata pelajaran.

b. Validasi Media

Selain untuk mengembangkan media, pada tahapan pengembangan ini terdapat kegiatan validasi. Validasi ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kegiatan validasi ini menggunakan bantuan angket yang telah disusun oleh peneliti. Adapun beberapa kegiatan validasi yang dilakukan oleh peneliti sampai mendapatkan nilai yang valid ataupun apabila ada penilaian dari para ahli atau validator yang belum memenuhi nilai valid, maka produk yang dikembangkan harus di revisi sesuai dengan saran atau arahan dari para validator. Adapun tim ahli yang bertugas sebagai validator ahli Media, ahli Materi dan Ahli Bahasa merupakan 3 Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS) yaitu Bapak Marzuki Ahmad, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Ayathollah Khomeni, S.Pd., M.Pd. dan ibu Dr Sinar Devi.,M.,Pd

3. **Tahap Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan setelah media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh beberapa validator. Kegiatan uji coba lapangan media pembelajaran matematika dilakukan terhadap 20 siswa kelas VIII MTS Negeri 3 Padangsidimpuan. Kegiatan uji coba ini diawali dengan membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menjelaskan cakupan penilaian pada pembelajaran kemudian apersepsi guru mengenai materi keliling dan luas kubus dan balok. Pada proses tersebut yaitu menjelaskan bagaimana cara permainan ular tangga matematika tersebut dimainkan setelah itu dalam proses permainan dimana setiap tim bergantian untuk melempar dadunya dan secara bergantian

jika ada suatu pertanyaan didalam kotak dadu maka harus dijawab dimana dengan mengambil kartu sesuai nomor kotak dadu jika sebuah tim sudah sampai di finis itulah yang dinyatakan pemenang. Setelah kegiatan uji coba dilakukan, peneliti membagikan lembar soal tes serta angket respon siswa kepada siswa yang dimana akan digunakan untuk mengetahui hasil kemampuan pemecahan masalah setelah, setelah itu siswa melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan permainan edukatif ular tangga.

4. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahapan peneliti untuk mengevaluasi keseluruhan model disetiap tahapan, yang mana pada produk yang telah dikembangkan akan dievaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Sehingga pada tahap evaluasi ini peneliti menganalisis data hasil validasi, angket respon siswa dan test yang diberikan kepada siswa, serta komentar dan saran dari berbagai pihak. Jika pada proses evaluasi disimpulkan bahwa media masih belum layak digunakan, peneliti harus melakukan perbaikan.

Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga ini pada materi bangun ruang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Permainan edukatif ular tangga ini telah melewati tahap validasi ahli media, materi dan bahasa serta instrumen soal tes dan angket respon siswa. Tahap validasi dilakukan untuk memperoleh saran, kritik serta masukan dalam pembelajaran edukatif ular tangga sehingga layak diuji cobakan untuk siswa MTs.

Media pembelajaran matematika berbasis permainan edukatif ular tangga dikembangkan pada penelitian ini secara keseluruhan mendapatkan respon positif dari siswa pada saat dilakukan uji coba. Permainan edukatif ular tangga didesain berbasis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi bangun ruang untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran edukatif ular tangga untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa memiliki keterbatasan penelitian yaitu:

1. Uji coba produk hanya dilakukan sampai tahap uji coba lapangan dengan 20 siswa kelas VIII-1 MTs N 3 Padangsidimpuan.
2. Waktu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini relatif padahal sesungguhnya pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama.
3. Pada proses pengembangan ular tangga matematika hanya sampai pada tahap uji ahli produk, uji kevalidan, uji kepraktisan dan sampai pada uji keefektifan.
4. Tahap evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap evaluasi formatif, yaitu meminimalisir kekurangan yang ada dalam produk dan untuk memperbaiki kualitas produk pengembangan.

Kelayakan media ular tangga ditinjau berdasarkan hasil validasi ahli media, materi dan bahasa, serta uji coba produk dengan angket respon siswa dan soal tes. Dari keseluruhan tahapan pengembangan yang telah diuraikan sebelumnya, diperoleh hasil penilaian "layak" digunakan dalam pembelajaran matematika di MTs. Perolehan data uji validasi dilakukan dengan pemberian lembar angket validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata 91,2% dengan kategori "sangat valid", validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata 92% dengan kategori "sangat valid", dan validasi oleh ahli bahasa diperoleh rata-rata 94% dengan kategori "sangat valid" sehingga layak untuk digunakan.

No	Aspek Yang Dinilai	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	91,2%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	92%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid
Persentase total pencapaian		92,4%	Sangat Valid

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan, peneliti menemukan yang dapat disimpulkan dari beberapa kesalahan siswa ketika menjawab soal kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, adalah sebagai berikut: Tingkat kemampuan pemecahan masalah masih rendah, kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, banyak siswa yang mengatakan bahwa matematika pelajaran yang sulit untuk dipahami, siswa merasa takut saat mengikuti pembelajaran matematika, guru bertindak sebagai satu-

satunya sumber belajar, menyajikan pelajaran dengan metode konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru bahkan tanpa media pendukung. Adapun solusi yang ditawarkan dalam masalah ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Edukatif Ular Tangga Bermuatan Budaya Tapanuli Selatan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri 3 Padangsidempuan menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dikatakan kategori baik.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga berbasis kemampuan pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga didapatkan dari hasil validator ahli yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dimana pada validator ahli media mendapatkan nilai dengan rata-rata 91,2%% dengan kategori "Sangat Valid", ahli materi dengan memperoleh nilai rata-rata 92% dengan kategori "Sangat Valid" dan ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 94% dengan kategori "Sangat valid". Berdasarkan hasil dari ketiga validator tersebut didapatkan hasil bahwa media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga "Sangat Valid" atau layak untuk digunakan.
2. Kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga didapatkan dari hasil uji coba produk yang dikembangkan dengan membagi lembar angket respon siswa. Hasil penilaian yang diperoleh dari keseluruhan responden diperoleh nilai rata-rata persentase 86,5% dengan kategori "Sangat Praktis".
3. Keefektivan media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga didapatkan dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah dengan hasil nilai rata-rata 89% dengan kategori "Sangat Efektif".

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran pemanfaatan produk di antaranya yaitu:

1. Saran Bagi Siswa

Dengan media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga diharapkan peserta didik lebih efektif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena memperoleh media belajar tambahan.

2. Saran Untuk Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran menggunakan permainan edukatif ular tangga ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar.

3. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif ular tangga yang dikembangkan hanya berpusat pada materi Kubus dan balok kelas VIII MTs. Sehingga diharapkan bagi peneliti selanjutnya dengan materi yang lebih luas dan mendalam lagi.

5. REFERENSI

- Annam, Kamil. (2023). Pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 2(1).
- Asiah, Nur, Shawmi, Ayu Nur, Megantara, Silvi, Wibowo, Djoko Rohadi, Islam, Universitas, Raden, Negeri, Lampung, Intan, Islam, Universitas, Raden, Negeri, Palembang, Fatah, & Author, Corresponding. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI*. 8(1).
- Karim, Muhammad Busyro. (n.d.). *ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF*. 103–113.
- Rahman, Arif. (2022). *Model-Model Pemecahan Masalah dalam Pendidikan Matematika*. Bandung: Pustaka Algi.
- Rosita, Ita, & Abadi, Agung Prasetyo. (2019). *KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS BERDASARKAN LANGKAH-LANGKAH POLYA*. 1059–1065.