

## **Pengembangan Media Pembelajaran *Big Snake And Ladder Game* Berbasis Budaya Palembang pada Materi Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas VII SMP**

**Nabila Roshalita, Refi Elfira Yuliani\*, Amrina Rizta**

Universitas Muhammadiyah Palembang

roshalitanabila@gmail.com, refielfirayuliani@gmail.com\*, rina.fkipmtk@gmail.com

Received: 30 January 2025, Revised: 25 February 2025, Accepted: 30 March 2025

### **Abstrak**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama pada pendidikan dasar sampai sekolah menengah atas. Media pembelajaran merupakan salah satu sebagai alat bantu dalam kegiatan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat proses dan menghasilkan media pembelajaran big snake and ladder game berbasis budaya Palembang materi bilangan bulat untuk siswa kelas VII SMP yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah *development research* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek ujicoba yang digunakan adalah siswa kelas VII.7 di SMP Negeri 26 Palembang dengan jumlah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan *walkthrough* dan lembar angket. Tahap validasi pada pengembangan media pembelajaran *big snake and ladder game* pada materi bilangan bulat untuk siswa kelas VII SMP melalui 2 tahap validasi. Penelitian yang dikembangkan dinyatakan kualitas baik dengan hasil berikut: 1) uji kevalidan dengan rata-rata skor 83,76% dengan kriteria “sangat valid”; 2) uji kepraktisan dengan skor rata-rata respon guru 83,33% dan rata-rata penilaian respon peserta didik uji coba terbatas (*small group*) 92% dengan kriteria “sangat praktis” serta rata-rata penilaian respon uji coba kelompok besar (*field test*) 85,81% dengan kriteria “sangat praktis”.

**Kata Kunci:** Berbasis Budaya Palembang, *Big Snake And Ladder Game*

### **Abstract**

Mathematics is one of the of the most important subjects in elementary through high school education. Learning media is one of the as a tool in activities in the teaching and learning process. This research aims to see the process and produce learning media big snake and ladder game based on Palembang culture.Palembang integer material for VII grade junior high school students that are valid and practical. This type of research is Development research ADDIE model (*Analysis, Design,Development, Implementation, Evaluation*). The subjects used were students of Class VII.7 at SMP Negeri 26 Palembang with a total of 26 students. Data collection techniques using Using walk-through and questionnaire sheets. Validation stage on Development of big snake and ladder game learning media on integers. Integers for VII grade junior high school students through 2 stages of validation. The research Developed is declared good quality with the following results: 1) Validity test with an average score of 83.76% with the criteria “very valid”; 2) Practicality test with an average teacher response score of 83.33% and an average student response score of (*small group*) 92% with the criteria “very practical” as well as the average rating of the students’ response in the large group test (*field test*). Large group test (*field test*) 85.81% with “very practical” criteria.

**Keywords:** Based On Palembang Culture, Big Snake And Ladder Game

## PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran matematika sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, adalah untuk memungkinkan peserta didik yaitu: 1) menemukan konsep matematika memahami hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep atau perhitungan dengan cekatan, tepat, produktif, dan akurat dalam menyelesaikan masalah. 2) memanfaatkan contoh dan pola, membuat asumsi melalui manipulasi matematika, mengumpulkan bukti, atau memahami pemikiran dan artikulasi matematika. 3) berpikir kritis, yang mencakup kapasitas untuk memahami masalah, membuat model matematika, dan menguraikan suatu masalah. 4) menyampaikan ide, tabel, uraian, dan media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah. 5) memiliki sifat yang menghargai manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, rasa ingin tahu, dan minat pada matematika serta kapasitas untuk memecahkan masalah dengan tekun dan pasti. Sejak awal tahun ajaran 2022, pemerintah mulai menerapkan pada jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA. yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar adalah proses belajar mengajar yang diharuskan membuat siswa kreatif dan inovatif dalam melakukan proses belajar berlangsung. Media pembelajaran adalah segala macam benda maupun alat yang digunakan untuk menunjang proses dalam pembelajaran (Batubara, 2020).

Di Indonesia matematika merupakan salah satu dari berbagai mata pelajaran utama pada pendidikan dasar sampai sekolah menengah atas. Sejak awal tahun ajaran 2022, pemerintah mulai menerapkan pada jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA yaitu kurikulum merdeka (Kamarullah, 2017). Kegiatan pembelajaran di kelas efektif bila guru menggunakan lingkungan belajar untuk menyajikan konsep kepada siswa. Untuk mengatasi kebosanan di kelas, guru bisa menggunakan lingkungan pembelajaran berbasis permainan, misalnya permainan edukatif dalam proses kegiatan pembelajaran.

Media permainan dapat meningkatkan motivasi siswa di dalam kelas, penggunaan media yang kreatif dan tampilan yang menarik meningkatkan motivasi untuk menumbuhkan minat dan semangat belajar. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan pembelajaran permainan edukatif. Media ular tangga merupakan permainan edukatif yang dipilih untuk melatih siswa dalam memecahkan permasalahan matematika. Pada proses permainan berlangsung siswa akan diminta untuk menjawab soal yang telah disiapkan. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis, permainan ular tangga merupakan bentuk permainan yang suatu menggunakan kerjasama dan

keterampilan olahraga untuk memanipulasi pengalaman. sosial dan moral anak dengan kebutuhan belajar (Wiranada, 2020). Teori dari Piaget dalam Syiam, Nurhapsari menjelaskan bahwa permainan ular tangga melihtakan. banyak anak dalam permainan yang bercirikan serangkaian aturan permainan yang objektif, penalarin dan logika.

Tujuan pembelajaran jelas, topik diberikan dalam keterampilan pemahaman, kebenaran konsep, alur pengalaman belajar jelas, petunjuk penggunaan jelas, ada persepsi, ada tujuan, model, dan kegiatan disertai kritik, mampu meningkatkan. motivasi belajar siswa, ada penilaian. disertai hasil dan diskusi, memiliki pendahuluan yang menarik, gambar. kegiatan, pesan, warna disajikan secara ramah, dan komunikatif, cerdas, alur mudah dipahami, dan bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa (Wati, 2016).

Kegiatan pembelajaran di kelas efektif bila guru menggunakan lingkungan belajar untuk menyajikan konsep kepada siswa. Untuk mengatasi kebosanan di kelas, guru bisa menggunakan lingkungan pembelajaran berbasis permainan, misalnya permainan yang bermanfaat selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif sangat jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Proses pembelajaran matematika di SMP Palembang masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana. Salah satu guru matematika di SMP Palembang secara tidak langsung menyatakan bahwa hanya buku cetak yang digunakan dalam pelaksanaan. pembelajaran. Bahan ajar dan media adalah alat peraga sederhana yang memudahkan pembelajaran, tetapi guru sering kali hanya menggunakan buku cetak untuk menyampaikan materi. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran permainan edukatif yang diubah menjadi *big snake and ladder game*. Pengembangan tersebut dibedakan dari segi papan yang terdiri 100 kotak bergambar budaya Palembang dan juga yang membedakan dari pada permainan yang sejenisnya adalah dari segi kartu soal yang berbasis Budaya Palembang.

## **METODE PENELITIAN**

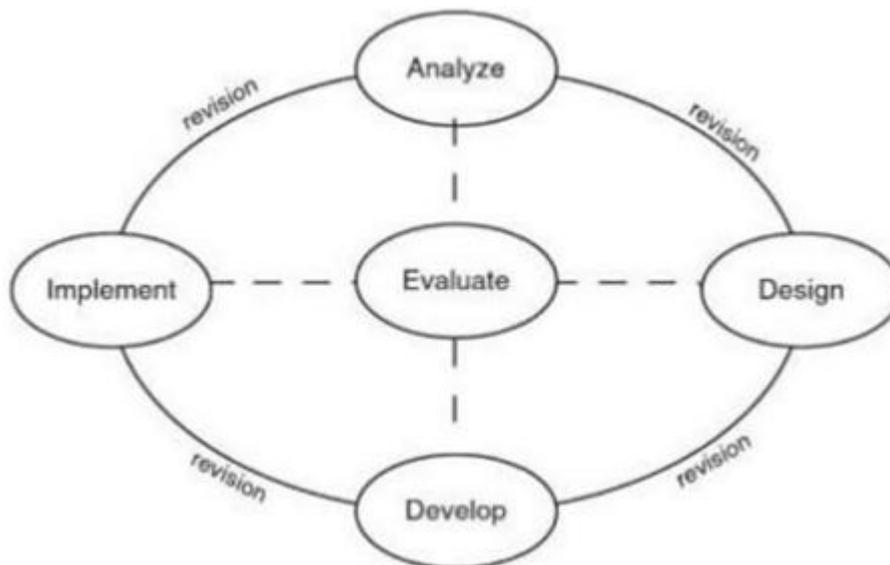
Pada bidang teknologi pembelajaran, dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang memiliki tujuan untuk membuat suatu barang atau bahan yang dapat digunakan dalam pembelajaran penelitian pengembangan atau yang dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *development research* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat produksi tertentu dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan.

Menurut (Gay, 1990) Penelitian Pengembangan adalah upaya menguji teori yang dilakukan untuk menciptakan produk yang berguna dan Pickett untuk digunakan di sekolah efektif untuk digunakan di sekolah.

*Development research* yang biasa disebut pengembangan merupakan suatu metode yang dipakai dalam riset ini. Lima tahapan model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Evaluasi (*Evaluation*) yang dikenal sebagai dengan ADDIE (Branch, 2009).

Penelitian ini melihat subjek siswa yang berada di kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Studi ini dilakukan di SMP Negeri 26 Palembang, yang berlokasi di Lorong Mekar 1 Jl. H Sanusi, Kel. Suka Bangun, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961. Subjek terdapat pada peserta didik di kelas VII.7 dengan jumlah peserta didik 26 peserta didik di tahun ajaran 2023/2024.

Pada tahap *analysis* mencakup menganalisis permasalahan yang ada yang menentukan pengajaran analisis siswa, memeriksa sumber daya manusia yang dapat digunakan, dan analisis materi. Kemudian, pada tahap *design* mencakup perencanaan pembuatan produk yang akan dikembangkan pada tahap *development* yaitu pembuatan produk, validasi produk secara terbatas. Pada tahap *Implementation* dan *Evaluation* yaitu menggunakan produk dengan pelaksanaan *field test* dan melakukan penilaian terhadap media oleh peserta didik dan pendidik. Adapun skema tahapan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa angka atau skor dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, respon guru dan respon peserta didik. Data deskriptif kualitatif berupa deskripsi dari hasil proses pembuatan, kritik, dan saran serta pertanyaan wawancara pada guru. Adapun hasil dari pengumpulan data dalam penelitian ini adalah *walkthrough*, angket validasi materi dan media, angket respon guru dan angket respon peserta didik yang dilakukan pada saat ujicoba media.

Setelah data dari seluruh responden dan sumber data lainnya telah terkumpul atau terkumpul secara lengkap, maka akan digunakan teknik analisis data. Adapun teknik analisis yang dipakai tergantung pada tujuan penelitian : Analisis uji Kelavalidan. Kelayakan ataupun kevalidan media pembelajaran *big snake and ladder game* dilakukan uji kevalidan kepada salah satu dosen ahli. Rumus uji kevalidan terhadap media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang pada materi bilangan bulat untuk siswa kelas VII SMP hasilnya dihitung dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang di capai}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

| Presentase (%) | Kriteria Kevalidan |
|----------------|--------------------|
| 0 – 19 %       | Sangat Tidak Valid |
| 20 – 39 %      | Tidak Valid        |
| 40 – 59 %      | Kurang Valid       |
| 60 – 79 %      | Valid              |
| 80 – 100 %     | Sangat Valid       |

Tabel 2. Pedoman Instrumen Validasi

| Skor | Kategori       |
|------|----------------|
| 1    | Kurang Relevan |
| 2    | Cukup Relevan  |
| 3    | Relevan        |
| 4    | Sangat Relevan |

Analisis respon guru dan peserta didik. Data respon guru matematika dan peserta didik melalui angket. Dalam pengolahan angket menggunakan skala *likert*, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai respon guru matematika dan peserta didik

F : Frekuensi jawaban responden

N : Jumlah responden (Guru Matematika dan Peserta Didik)

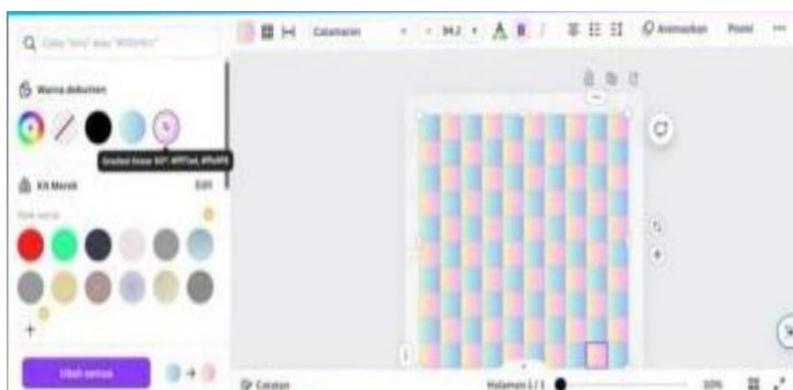
100 : Bilangan Konstanta (tetap)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Big Snake And Ladder Game* akan dijelaskan dan dideskripsikan berdasarkan tahapan model ADDIE yaitu: Tahap *analysis*, tahap pertama ini dilakukan sebelum merancang. Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang ada, menentukan tujuan pengajaran, analisis siswa, memeriksa sumber daya manusia yang dapat digunakan, dan analisis materi. Pada analisis permasalahan yang ada didapatkan dari wawancara guru pada proses pembelajaran masih jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Bahan ajar pembelajaran yang digunakan sekolah hanya dari buku yang telah tersedia di sekolah dan media yang dibuat guru secara sederhana dan berbagai sumber lain yang dimiliki guru. Analisis siswa, karakter peserta didik dan lingkungan sekolah sangat beragam yang dipengaruhi oleh lingkungan dan keluarga, tetapi yang menjadi catatan siswa sering sekali merasa bosan dan kurang minat belajar disebabkan proses pembelajaran yang hanya tertuju pada guru dan buku paket saja. Memeriksa sumber daya yang dapat digunakan adalah siswa kelas VII SMP Negeri 26 Palembang membutuhkan suasana belajar baru dengan metode belajar yang lebih menarik untuk memudahkan mereka dalam memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan penulis, diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan dalam proses pembelajaran. Dan analisis materi, penelitian melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran media sesuai dengan jenjang kelas yang digunakan pada kelas VII materi bilangan bulat (Operasi Hitung Campuran).

Tahap *design*, tahap perancangan ini merupakan proses pembuatan rancangan media pembelajaran *big snake and game* berbasis budaya Palembang. Dalam pembuatan media tersebut, tahap ini penting memudahkan dalam proses pembuatan media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang. Tahap perancangan, yang menjadi pokok utamanya adalah design papan permainan, dadu permainan *big snake and ladder game* matematika.

Tahap *development*, proses pembuatan permainan *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang. Pembuatan papan *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Pengembangan pembuatan papan *big snake and ladder game*

Selanjutnya itu menambahkan unsur budaya Palembang dan meletakkan ular tangga pada kotak-kotak papan *big snake and ladder game* yang dibuat.



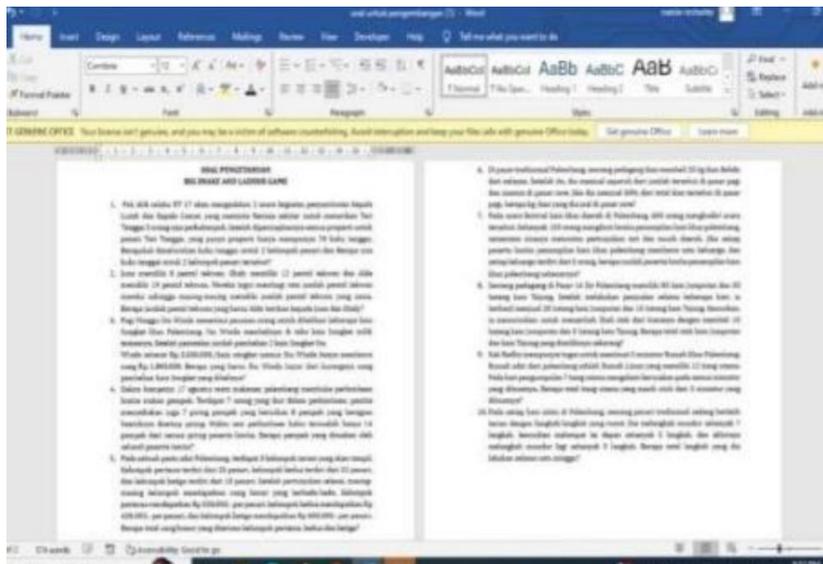
Gambar 3. Penambahan ular dan tangga pada papan *big snake and ladder game*

Lanjut pada proses pembuatan dadu. Pada proses pembuatan dadu, tahapan pertama dengan menggunting kain flannel menjadi 6 bagian warna-warni yang sama besar dengan ukuran lebih kurang 5,5 cm, kemudian kain flannel yang telah digunting kemudian dijahit keseluruhan sisi agar dapat menyatu dan masukan busa drakon agar dadu terbentuk ruang kubus. Kemudian bagian luar ditempel pada kain flannel dan songket untuk mata dadu agar terlihat menarik disetiap sisinya dadu.

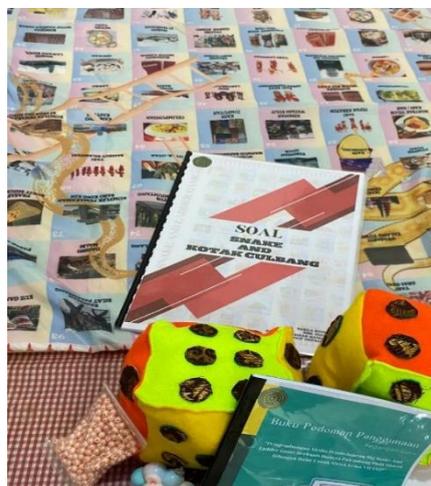


Gambar 4. Dadu

Peneliti membuat lembar soal pengetahuan dengan cara mengetik soal di aplikasi *word* kemudian dicetak. Soal pengetahuan yang digunakan merupakan soal cerita yang terdapat konteks unsur budaya Palembang di dalamnya dan bersifat berpikir kritis.



Gambar 5. Soal pengetahuan berbentuk cerita pada permainan edukasi



Gambar 6. Produk Permainan Edukasi *Big Snake and Ladder Game*

Setelah membuat suatu rancangan produk yang ada, dilanjutkan dengan melakukan validitas dengan bermacam validitas seperti validitas materi dan validitas media. Validitas materi, kegiatan validitas dilakukan oleh seorang ahli materi yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Adapun validasi oleh ahli materi, yaitu Soraya Djamilah, S.Pd., Gr., M.Pd dengan rata-rata 75,84%.

Tabel 3. Hasil Presentase Validasi Ahli Materi

| Aspek                 | Presentase (%) | Kriteria     |
|-----------------------|----------------|--------------|
| Penggunaan Kebahasaan | 66,67          | Valid        |
| Isi Soal Materi       | 85,00          | Sangat Valid |
| Rata-rata keseluruhan | 75,84          | Valid        |

Validasi untuk ahli media dilakukan oleh seorang ahli media yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Palembang. Adapun validasi oleh ahli materi, yaitu Muslimin, S.Pd, M.Pd. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek                              | Presentase (%) | Kriteria     |
|------------------------------------|----------------|--------------|
| Desain Media                       | 100,00         | Sangat Valid |
| Kualitas Gambar dan Tampilan Media | 100,00         | Sangat Valid |
| Penggunaan Media                   | 75,00          | Valid        |
| Rata-rata keseluruhan              | 91,67          | Sangat Valid |

Data dari tabel menunjukkan skor bahwa pada validator media kevalidan media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang yang telah ditentukan oleh validator dengan nilai presentase 91,67% dalam kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang ini dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu media dalam proses pembelajaran.

Produk sesudah divalidasi oleh dua validator selanjutnya diujicobakan kepada 5 peserta didik yang dibuat menjadi satu kelompok. 5 peserta didik kelas VII SMP Negeri 26 Palembang yang bukan subjek penelitian. Pada tahap ini dilakukan dengan maksud melihat media pembelajaran yang telah divalidasi revisi sebagai produk awal divalidasi diujicobakan serta melihat kesulitan dan kurang menariknya yang dialami peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *big snake and ladder game*

tersebut berkelompok. Kelima peserta didik tersebut diminta untuk melakukan aktivitas permainan dan menjawab soal yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan selama aktivitas permainan *big snake and ladder game* selama ujicoba *small group* bahwa sebagian besar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang terdapat pada media pembelajaran *big snake and ladder game* tersebut, hanya ada satu peserta didik yang kurang percaya diri dalam menjawab soal cerita bersifat berfikir kritis ini sehingga membuat peserta didik diam dan bertanya kepada teman kelompoknya akan ketepatan menjawab soal yang sedang dikerjakannya. Setelah itu siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti berdasarkan saran dan komentar terkait. Adapun komentar saran dari peserta didik pada tabel berikut:

Tabel 5. Saran dan kritik ujicoba *small group*

| <b>Nama Peserta Didik</b> | <b>Komentar</b>   |
|---------------------------|---|
| <b>NDM</b>                | Tambahkan tangga agar bisa cepat ke garis finish, lalu untuk gambar sudah cukup menarik dan gambarnya sudah bagus untuk permainannya menambah semangat untuk kita belajar matematika.   |
| <b>RA</b>                 | Perbaiki ular tangganya karena terlalu dikit sarannya itu warna permainannya bisa lebih terang.   |
| <b>AS</b>                 | Belajar sambil bermain sangat menyenangkan tidak merasa bosan. Coba diperbaiki warna ular tangga sedikit diterangin atau diubah menjadi lebih menarik   |
| <b>MZAR</b>               | Belajar sambil bermain sangat menyenangkan tidak merasa bosan. Coba diperbaiki warna ular tangga sedikit diterangin atau diubah menjadi lebih menarik pada permainan <i>big snake and ladder game</i> ular dan tangganya kurang banyak bisa ditambahkan lagi ular dan tangganya dan warna pada permainannya kurang menarik tambahkan lagi warna yang lain agar cukup menarik. |
| <b>AO</b>                 | Tambahkan ular karena bisa mendapatkan poin lebih banyak, semuanya sudah bagus hanya warna yang digunakan kurang menarik dan tidak terang.  |



Gambar 7. Papan media *big snake and ladder game* setelah direvisi

Selanjutnya siswa diminta mengisi lembar angket dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan materi bilangan bulat (operasi hitung campuran). Setelah media diuji cobakan, peserta didik diminta untuk memberi tanggapan atau komentar saran. Tanggapan tersebut dikumpulkan melalui angket dengan pertanyaan sebanyak 14 butir berupa kertas yang wajib diisi oleh peserta didik. Data hasil respon peserta didik diolah menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Uji coba skala kecil dilakukan oleh 5 peserta didik. Hasil pengolahan data respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil respon ujicoba *small group*

| Aspek                   | Presentase (%) | Kriteria       |
|-------------------------|----------------|----------------|
| Kualitas isi dan materi | 90,00          | Sangat Menarik |
| Media                   | 90,00          | Sangat Menarik |
| Respon peserta didik    | 96,00          | Sangat Menarik |
| Rata-rata keseluruhan   | 92,00          | Sangat Menarik |

Berdasarkan yang terlihat pada tabel hasil respon peserta didik ujicoba terbatas, media yang dikembangkan mendapat persentase rata-rata 92,00%. Nilai ini menunjukkan bahwa media mencapai kriteria sangat menarik. Selanjutnya respon guru tersebut ditunjukkan pada nilai yang masuk ke dalam kategori tertentu, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Adapun hasil respon guru sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil respon guru

| Aspek                 | Presentase (%) | Kriteria       |
|-----------------------|----------------|----------------|
| Materi                | 75,00          | Praktis        |
| Media                 | 100,00         | Sangat Praktis |
| Motivasi              | 75,00          | Praktis        |
| Rata-rata keseluruhan | 83,33          | Sangat Praktis |

Total keseluruhan rata-rata yang diperoleh yaitu 83,33% dengan kategori sangat praktis, sehingga berdasarkan data respon guru maka media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap *implementation*, media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang pada materi bilangan bulat yang telah dikembangkan seharusnya diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu uji coba skala besar atau kelas kepada seluruh siswa. Hal ini, bertujuan untuk menilai media dari kualitas isi dan materi, tampilan, media, fungsi sosial, dan manfaat atas keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tanggal 7 Mei 2024 peneliti melakukan uji coba kelompok skala besar yang dilakukan didalam kelas VII.7 yang terdiri dari 21 peserta didik yang bukan peserta didik *small group*. Kegiatan tersebut peneliti memberikan waktu 45 menit untuk peserta didik bermain media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang. Bukan hanya sekedar bermain tetapi peserta didik juga harus menjawab soal yang terdapat pada ketentuan aturan yang telah dijelaskan. Peneliti mengumpulkan data hasil respon peserta didik pada uji coba skala besar (*field test*) yang dilakukan 26 orang peserta didik yang hadir di dalam kelas SMP Negeri 26 Palembang. Hasil pengolahan data respon peserta didik SMP Negeri 26 Palembang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Hasil persentase respon peserta didik (*field test*).

| Aspek                   | Presentase (%) | Kriteria       |
|-------------------------|----------------|----------------|
| Kualitas isi dan materi | 83,97          | Sangat Menarik |
| Media                   | 87,88          | Sangat Menarik |
| Respon peserta didik    | 85,58          | Sangat Menarik |
| Rata-rata keseluruhan   | 85,81          | Sangat Menarik |

Sesuai dengan data tabel pada hasil respon peserta didik ujicoba skala besar, media yang dikembangkan mendapat persentase rata-rata SMP Negeri 26 Palembang yaitu 85,81% dengan kategori “Sangat Praktis”. Nilai ini menunjukkan bahwa media mencapai kriteria sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah mencapai kriteria baik untuk digunakan sebagai media alat bantu pembelajaran pada peserta didik kelas VII SMP/MTs.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang pada materi bilangan bulat untuk siswa kelas VII dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil uji kevalidan terhadap media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang pada materi bilangan bulat untuk siswa kelas VII diperoleh dengan nilai rata-rata validator ahli materi (soal) 75,84% dalam kategori kriteria valid, demikian juga hasil uji kevalidan oleh validator ahli media 91,67% dalam kategori kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran *big snake and ladder game* berbasis budaya Palembang pada materi bilangan bulat (campuran) untuk siswa kelas VII diperoleh dengan nilai rata-rata oleh respon guru 83,33% dalam kategori sangat praktis dan rata-rata nilai respon peserta didik 85,81% dalam kategori sangat praktis, jadi media pembelajaran yang dikembangkan valid dan sangat praktis diterapkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adekayarti, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Berhitung Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram. Diambil kembali dari [https://repository.ummat.ac.id/2793/5/cover-bab-iii\\_OK.pdf](https://repository.ummat.ac.id/2793/5/cover-bab-iii_OK.pdf)
- Aminah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake and Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Stowa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo. Palopo: IAIN PALOPO Diambil kembali dari <http://repository.taimpalopo.ac.id/id/eprint/3102>
- Ananda, R. Z. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Jakarta. Diambil kembali dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dsp/ace/handle/123456789/66825>
- Batubara, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif Semarang: Fatawa Publishing.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design THE ADDIE APPROACH*. London: London: Springer, 009. Doi:10.1007/978-0-387-09506-6
- Gay, LR. (1990). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. Second edition. New York: Publishing Compan Macmillan
- Istiadah, Y., & Khahibah. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX si MTs Darul Ulum Sumber. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sist Lengkung*, 10.
- Kamarullah (2017). Pendidikan Matematika Disekolah Kita. *AlKhawarizmi Furnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. 21. Diambil kemhali dari [https://jurnal ar raniry acid index.php/alkhawa rizmi/article /view/1729](https://jurnal.araniry.ac.id/index.php/alkhawa_rizmi/article/view/1729)
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Wiranda, A. (2020). Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar. Dalam *Skripsi Medan*. Diambil kembali dari <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/5537>