



Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika

Eka Fahmiyanti^{1*}, Sifa Fauziah¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3314>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11st 2026

Correspondence:

Phone: +6289531432541

Abstrak: This study aimed to develop snakes and ladders learning media and determine its validity, practicality, and effectiveness in improving the creative thinking skills of third-grade elementary school students in mathematics. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects were 50 third-grade students at SDN Sertajaya 05. Data were collected through validation sheets from media, material, and language experts, teacher and student response questionnaires, and creative thinking tests administered through pretest and posttest. The results showed that the developed media obtained an average validation score of 92%, categorized as very feasible. Teacher and student responses reached an average of 92%, categorized as very practical. The average pretest score increased from 20.58 to 36.14 on the posttest, with an N-Gain score of 0.58, categorized as moderate. Analysis of creative thinking indicators showed improvements in fluency (0.32), flexibility (0.47), originality (0.67), and elaboration (0.59). Therefore, the developed snakes and ladders learning media is valid, practical, and effective as an alternative mathematics learning medium to support the development of creative thinking skills and create meaningful, active, and enjoyable learning experiences in mathematics classrooms.

Kata Kunci: *Snakes and Ladders Learning Media; Creative Thinking Skills; Mathematics; ADDIE; Elementary School*

Citation: Fahmiyanti, E., & Fauziah, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5278–5284. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3314>

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar karena berperan dalam membangun kemampuan berpikir logis, sistematis, dan pemecahan masalah. Matematika tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga membantu siswa memahami konsep serta menggunakannya dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Safari dan Nurhida (2024) menjelaskan bahwa pemahaman konsep dasar matematika menjadi landasan penting dalam proses pembelajaran karena kesulitan memahami konsep

dasar dapat menghambat siswa ketika mempelajari materi berikutnya. Sejalan dengan hal tersebut, Simamora dkk. (2023) menyatakan bahwa matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan mendukung berbagai bidang pengetahuan.

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa menghasilkan berbagai gagasan, melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, menghasilkan gagasan yang

Email: xxxx@xxx.xxx (*Corresponding Author)

orisinal, serta mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Yuliyanto (2024) memandang berpikir kreatif sebagai kemampuan menghasilkan inovasi dengan menggunakan cara yang baru, sedangkan Sari dan Manurung (2021) mengaitkan kreativitas dengan kemampuan menciptakan ide baru atau sesuatu yang memiliki nilai. Rovi'ah (2025) menambahkan bahwa kreativitas tidak berhenti pada menghasilkan ide, tetapi juga mencakup kemampuan mengembangkan ide tersebut menjadi solusi yang efektif dan inovatif.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat melalui beberapa indikator. Septian dan Herianingtyas (2021) mengemukakan empat indikator berpikir kreatif, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (elaborasi). Fluency berkaitan dengan kemampuan menghasilkan banyak ide atau jawaban, flexibility berkaitan dengan kemampuan menghasilkan berbagai cara dalam menghadapi suatu masalah, originality berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan yang unik, sedangkan elaboration berkaitan dengan kemampuan mengembangkan ide secara rinci. Greenstein (2012) juga menjelaskan bahwa keempat aspek tersebut dapat digunakan untuk melihat perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Akan tetapi, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas III SDN Sertajaya 05, pembelajaran matematika masih banyak menggunakan buku paket dan metode ceramah. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan pada materi bangun datar. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, terutama ketika harus memberikan jawaban yang beragam dan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang berbeda.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Daniyati dkk. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, memudahkan siswa memahami materi, serta meningkatkan motivasi dan kreativitas. Rusman (2018) juga menjelaskan bahwa media dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi sekaligus meningkatkan semangat dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang sederhana dan sudah dikenal oleh anak-anak sehingga mudah diadaptasi menjadi media

pembelajaran. Menurut Siti (2023), ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu sebagai penentu langkah pemain. Dalam konteks pendidikan, permainan tersebut dapat dikembangkan dengan memasukkan materi dan pertanyaan pembelajaran ke dalam setiap bagian permainan.

Penggunaan media ular tangga memberikan beberapa keuntungan dalam pembelajaran. Idris dkk. (2022) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, merangsang kemampuan memecahkan masalah sederhana, serta melibatkan siswa secara langsung. Kusuma Ardi dan Dessty (2023) juga menjelaskan bahwa media ular tangga sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain dan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi serta melatih kemampuan berpikir siswa. Penelitian Ahmad dan Titis (2024) menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika karena siswa menjadi lebih antusias dan aktif selama pembelajaran. Penelitian Yustitia dkk. (2024) mengenai ular tangga numerasi juga menunjukkan bahwa media ular tangga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang layak digunakan di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian validator. Sementara itu, penelitian Wati (2021) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media permainan ular tangga. Temuan lain dari Akbar dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga juga dapat digunakan untuk mendukung pemahaman konsep matematika siswa.

Meskipun penelitian mengenai permainan ular tangga telah banyak dilakukan, masih terdapat ruang untuk mengembangkan media yang secara khusus ditujukan untuk siswa kelas rendah dan berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif. Penelitian sebelumnya sebagian besar mengembangkan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, minat, atau pemahaman konsep. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media ular tangga berukuran besar yang dipadukan dengan kartu pertanyaan berbasis indikator berpikir kreatif untuk materi bangun datar kelas III. Pengembangan tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa yang membutuhkan pembelajaran konkret, visual, interaktif, dan menyenangkan. Astria dan Kusuma (2023) menegaskan pentingnya pembelajaran yang dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran

ular tangga pada materi bangun datar, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli, mengetahui kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa, serta mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III pada mata pelajaran matematika.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada tahapan yang sistematis dan saling berkaitan sehingga sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran (Hidayat dkk., 2021).

Penelitian dilaksanakan di SDN Sertajaya 05, Kabupaten Bekasi, pada tahun 2026. Subjek penelitian adalah 50 siswa kelas III. Pemilihan siswa kelas III disesuaikan dengan materi bangun datar serta karakteristik perkembangan siswa yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, dan interaktif.

1. *Analysis* (Analisis): dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta media yang telah digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi buku dan metode konvensional sehingga diperlukan media yang lebih menarik dan interaktif.
2. *Design* (Perancangan): dilakukan dengan menentukan materi bangun datar berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Matematika Fase B. Pada tahap ini dirancang papan permainan, kartu soal, dadu, bidak, serta buku panduan. Papan permainan berukuran 3 × 3 meter dan terdiri atas 35 kotak. Desain visual dibuat menggunakan aplikasi Canva.
3. *Development* (Pengembangan): dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk fisik. Media terdiri atas papan ular tangga, dadu berbahan flanel, siswa sebagai bidak, kartu soal, dan buku panduan. Papan dicetak menggunakan bahan flexi 260 gsm berukuran 3 × 3 meter. Kartu soal disusun berdasarkan empat indikator berpikir kreatif, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration.
4. *Implementation* (Implementasi): dilakukan dengan menerapkan media pada 50 siswa kelas III SDN Sertajaya 05. Siswa belajar secara berkelompok,

melempar dadu, bergerak pada papan permainan, mengambil kartu soal, mendiskusikan jawaban, dan menyampaikan hasil diskusi.

5. *Evaluation* (Evaluasi): dilakukan melalui penilaian ahli, respons guru dan siswa, serta pengukuran efektivitas melalui pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respons guru dan siswa, serta tes kemampuan berpikir kreatif. Instrumen tes terdiri atas 12 butir soal yang masing-masing mewakili empat indikator berpikir kreatif.

Analisis kelayakan dan kepraktisan menggunakan persentase skor. Kriteria kelayakan dan respons menggunakan rentang 81–100% untuk kategori sangat layak atau sangat praktis. Efektivitas dianalisis menggunakan N-Gain dengan kategori tinggi apabila $\geq 0,70$, sedang apabila $0,30 < 0,70$, dan rendah apabila $< 0,30$.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media Ular Tangga

Pengembangan media pembelajaran ular tangga menghasilkan media permainan edukatif untuk pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III. Pengembangan dilakukan melalui lima tahapan ADDIE. Tahap analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk bangun datar yang hampir sama, mengenali sisi dan sudut ketika bentuk diputar, serta membutuhkan pengalaman belajar yang dapat dilakukan secara langsung. Guru juga membutuhkan media yang menarik, mudah digunakan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, media dirancang dalam bentuk ular tangga berukuran besar sehingga siswa dapat terlibat secara langsung sebagai pemain. Media terdiri atas papan permainan berukuran 3 × 3 meter dengan 35 kotak, dadu flanel berukuran 15 × 15 cm, siswa sebagai bidak, kartu pertanyaan, dan buku panduan.

Penggunaan siswa sebagai bidak menjadi salah satu karakteristik media yang dikembangkan. Setiap kelompok memilih satu siswa untuk berdiri sebagai bidak dan bergerak sesuai hasil lemparan dadu. Ketika berhenti pada kotak tertentu, siswa dapat memperoleh kartu pertanyaan yang harus didiskusikan bersama kelompok. Konsep ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, komunikasi, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat.

Kartu pertanyaan menjadi komponen penting karena tidak hanya berfungsi sebagai kuis, tetapi juga dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kreatif. Pertanyaan disusun berdasarkan indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Dengan

demikian, siswa diarahkan untuk menghasilkan lebih dari satu jawaban, menemukan alternatif penyelesaian, menghasilkan gagasan berbeda, dan menjelaskan gagasan secara rinci.

Pengembangan tersebut sejalan dengan Idris dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran dan merangsang kemampuan memecahkan masalah. Penelitian Yustitia dkk. (2024) juga memperlihatkan bahwa permainan ular tangga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

1. Kevalidan (Kelayakan) Media

Kelayakan media diperoleh melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor 92% dan termasuk kategori sangat layak. Secara rinci, ahli media memberikan skor 100%, ahli materi 100%, sedangkan ahli bahasa memberikan skor 75%; pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Produk dari Para Ahli

Validator Ahli	Skor Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	75%	Layak
Rata - Rata	92%	Sangat Layak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari sisi tampilan, isi, dan kebahasaan. Tingginya penilaian ahli media dan materi menunjukkan bahwa komponen permainan, tampilan, serta materi bangun datar telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, penilaian ahli bahasa sebesar 75% menunjukkan bahwa aspek kebahasaan berada pada kategori layak dan masih dapat disempurnakan berdasarkan masukan validator.

Temuan ini sejalan dengan Yustitia dkk. (2024), yang memperoleh kategori sangat layak dalam pengembangan media ular tangga numerasi. Penelitian Akbar dkk. (2024) juga memperlihatkan bahwa media ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk mendukung proses pemahaman siswa.

Kelayakan media juga didukung oleh desain produk yang memperhatikan karakteristik siswa kelas III. Penggunaan gambar, ukuran papan yang besar, warna, kartu pertanyaan, dan aktivitas bermain membuat media lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku. Alwasi dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media yang memberikan representasi visual dan pengalaman konkret dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep bangun datar.

2. Kepraktisan Media

Kepraktisan media diketahui melalui respons guru dan siswa setelah media digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa respons guru memperoleh skor 95%, sedangkan respons siswa memperoleh skor 88,4%. Keduanya termasuk kategori sangat praktis. Rata-rata respons guru dan siswa sebesar 91,7%, yang dibulatkan menjadi 92%. disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan Media

Responden	Skor Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
Guru Mata Pelajaran	95%	Sangat Praktis
Peserta Didik (Respon Siswa)	84,4%	Sangat Praktis
Rata - Rata	92%	Sangat Praktis

Tingginya respons guru menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat membantu pelaksanaan pembelajaran. Media telah dilengkapi dengan buku panduan sehingga guru dapat memahami komponen, aturan permainan, langkah pelaksanaan, penggunaan kartu soal, serta cara melakukan penilaian. Sementara itu, respons siswa menunjukkan bahwa media dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi bergerak sebagai bagian dari permainan, bekerja sama dengan anggota kelompok, berdiskusi, dan menyampaikan jawaban.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Kusuma Ardi dan Dessty (2023) bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar karena sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Penelitian Ukhti Hanifah dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat menumbuhkan ketertarikan, semangat, dan antusiasme siswa selama pembelajaran.

Penelitian Wati (2021) memperkuat temuan tersebut karena penggunaan media permainan ular tangga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mengurangi kebosanan siswa. Dengan demikian, media ular tangga yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi ketika digunakan secara langsung dalam pembelajaran.

3. Efektivitas Media

Efektifitas media dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya

peningkatan rata-rata nilai dari 20,58 pada pretest menjadi 36,14 pada posttest. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,58, sehingga berada pada kategori sedang.

Tabel 3. Hasil Pretest, Posttest, N-Gain

Data	Nilai	Kategori
Rata-Rata Pretest	20,58	Kurang Efektif
Rata-Rata Posttest	36,14	Efektif
N-Gain	0,58	Sedang

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memberikan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Walaupun N-Gain berada pada kategori sedang, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran sebelum penggunaan media. Selama permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, mendiskusikan permasalahan, serta menyampaikan alternatif penyelesaian.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator	N-Gain	Kategori
Fluency (Kelancaran)	0,32	Sedang
Flexibility (Keluwasan)	0,47	Sedang
Originality (Keaslian)	0,67	Sedang
Elaboration (Keterincian)	0,59	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh indikator mengalami peningkatan. Indikator originality memperoleh N-Gain paling tinggi sebesar 0,67, diikuti elaboration sebesar 0,59, flexibility sebesar 0,47, dan fluency sebesar 0,32.

Peningkatan pada indikator originality menunjukkan bahwa media ular tangga memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan gagasan yang berbeda. Hal tersebut terlihat pada kartu soal yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat desain atau solusi yang tidak harus sama dengan jawaban teman. Aktivitas semacam ini sesuai dengan konsep berpikir kreatif yang dikemukakan Septian dan Herianingtyas (2021), khususnya aspek keaslian dalam menghasilkan gagasan yang berbeda dari orang lain.

Indikator elaboration memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,59. Peningkatan tersebut berkaitan dengan aktivitas siswa dalam menjelaskan alasan dan

mengembangkan jawaban. Ketika memperoleh kartu pertanyaan, siswa tidak hanya diminta menyebutkan jawaban, tetapi juga mendiskusikannya bersama kelompok dan menyampaikan hasil pemikirannya.

Indikator flexibility memperoleh N-Gain sebesar 0,47. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat satu persoalan melalui beberapa kemungkinan. Misalnya, siswa dapat mengelompokkan bangun datar dengan cara yang berbeda atau menggunakan beberapa bentuk bangun datar untuk menghasilkan suatu gambar. Aktivitas tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir lebih luwes.

Sementara itu, indikator fluency memperoleh N-Gain sebesar 0,32 dan menjadi indikator dengan peningkatan paling rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menghasilkan banyak ide masih membutuhkan latihan yang lebih berkelanjutan. Kurnia (2021) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen, berimajinasi, dan menyampaikan ide.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Nisa Nurul Awaliyah dkk. (2025) yang membahas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penggunaan permainan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas yang lebih aktif dan tidak monoton.

Penelitian Putri dan Andaryani (2025) juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendukung keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Hal tersebut relevan dengan karakteristik media yang dikembangkan dalam penelitian ini karena siswa belajar secara berkelompok dan dituntut menyampaikan hasil pemikirannya.

Selain itu, penelitian Suyitno dan Pujiastuti (2022) mengenai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika menunjukkan pentingnya penerapan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan gagasan. Media ular tangga dalam penelitian ini memberikan ruang tersebut melalui kartu pertanyaan yang dirancang berdasarkan indikator berpikir kreatif.

Penelitian Sholeh dan Fahrurrozi (2021) juga menekankan bahwa pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan konteks dan pengalaman siswa dapat mendukung perkembangan kreativitas. Dalam media yang dikembangkan, materi bangun datar dikaitkan dengan benda dan situasi yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga

siswa lebih mudah menghubungkan konsep dengan pengalaman konkret. Keberhasilan media juga berkaitan dengan karakteristik siswa kelas III yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dapat disentuh, dimainkan, diamati, dan digunakan secara langsung lebih sesuai dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan abstrak. Media ular tangga memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas fisik, diskusi, dan penyelesaian masalah.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa keterbatasan. Penggunaan permainan membutuhkan pengelolaan waktu dan kelas yang baik. Siswa yang belum memahami aturan permainan dapat menyebabkan suasana kelas menjadi lebih ramai. Selain itu, terdapat kemungkinan siswa cepat merasa bosan apabila permainan tidak dikombinasikan dengan variasi aktivitas pembelajaran. Keterbatasan tersebut juga ditemukan dalam kajian mengenai media ular tangga yang menyebutkan bahwa permainan membutuhkan persiapan dan pengelolaan yang cukup agar kegiatan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga telah memenuhi tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Media memperoleh validasi rata-rata 92%, respons pengguna rata-rata 92%, dan N-Gain sebesar 0,58. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran matematika yang membantu menciptakan pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dihasilkan berupa ular tangga berukuran 3 × 3 meter dengan 35 kotak, dadu flanel, siswa sebagai bidak, kartu soal, dan buku panduan.

Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan rata-rata 92% dengan kategori sangat layak. Hasil respons guru memperoleh 95% dan respons siswa 88,4%, dengan rata-rata 92% dan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 20,58 pada pretest menjadi 36,14 pada posttest, dengan N-Gain sebesar 0,58 dalam kategori sedang.

Pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif juga terjadi peningkatan, yaitu fluency sebesar 0,32, flexibility sebesar 0,47, originality sebesar 0,67, dan elaboration sebesar 0,59. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika materi bangun datar dalam mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, kesehatan, dan karunia-Nya sehingga penelitian dan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pelita Bangsa, Fakultas Keguruan dan Tarbiyah, serta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan selama proses penyelesaian studi.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Dr. Sifa Fauziah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Awalina Barokah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SDN Sertajaya 05, khususnya guru kelas III, serta seluruh siswa kelas III yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang telah memberikan doa, bantuan, semangat, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

References

- Ahmad, K., & Titis, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143-151.
- Akbar, A. F., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8956-8962. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5169>
- Alwasi, T. F., Shalaisa, S., Widiarti, N., & Komariah. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle

- Bangun Datar untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas I pada Materi Menyusun dan Mengurai Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 50–61.
- Astria, R., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112–119. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2647>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Gulo, S. S., Harefa, A. R., Telaumbanua, Y. N., dkk. (2022). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis dengan Menggunakan Model Pembelajaran Reciprocal. *Jurnal*, 1(1), 1–10.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Corwin Press.
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 329–338.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Nizar, M., dkk. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning.
- Idris, M., Suryani, I., dkk. (2022). Penerapan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SD Negeri 32 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 139–144. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10718>
- Kurnia, A. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Soal Tes Pilihan Ganda pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(1), 27–32. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i1.1147>
- Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Muntu, G. A. (2023). Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Baca Teks Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*, 6(1), 102–110.
- Nisa Nurul Awaliyah, N. E. Z., & A. E. (2025). Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa, 5(1), 89–94.
- Putri, Y. M., & Andaryani, I. T. (2025). *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(02), 908–926. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp908-926>
- Rovi'ah, R. (2025). Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah.
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9817–9824.
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015–1024.
- Septian, M., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Cililitan 02 melalui Problem Based Learning (PBL) Berbasis Contextual Content.
- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215.
- Sholeh, A., & Fahrurrozi. (2021). Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Berbasis Blended untuk Meningkatkan Kreativitas Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1743–1753.
- Simamora, L., Hernaeny, U., & Hasanah, U. (2023). Pengaruh Kemandirian Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa, 3, 5082–5092.
- Suyitno, A., & Pujiastuti, E. (2022). Systematic Literature Review: Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika, 06(03), 3158–3166.
- Thaha, R. M., Farid, J. A., Rachmat, M., Manyullei, S., & Nasir, S. (2022). Pengaruh Edukasi Menggunakan Permainan Ular Tangga terhadap Pemilihan Jajanan Sehat Siswa Sekolah Dasar, 10, 465–470.
- Ukhti Hanifah, T. W., & Sukartono. (2024). Memanfaatkan Media Snakes and Ladders dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(2), 296–306.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, 2(1), 68–73.
- Yuliyanto, A. (2024). Sikap dan Potensi Peserta Didik. *Eureka Media Aksara*.
- Yustitia, V., Nur, Y., Rakhmah, I., Astuti, I. P., & Untari, E. (2024). Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar, 7(1), 32–43.