

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia yang memiliki derajat mutu serta mampu bersaing di zaman modernisasi tentu sangat perlu dilakukan oleh setiap negara. Kurang berkualitasnya sumber daya manusia akan membuat suatu negara kesulitan dalam mengikuti persaingan yang tentu sangat berdampak akan perkembangan negara tersebut. Maka dari itu, perubahan dan perbaikan harus segera dilakukan demi menghasilkan manusia yang terus membaik serta bisa berlomba di dunia. Perbaikan dan pembenahan mutlak dilakukan pada setiap bidang, termasuk yang paling vital di bidang pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan ialah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Nurkholis (2013: 5) mengatakan “pendidikan ialah proses kesempurnaan dan keseimbangan seseorang ataupun Masyarakat majemuk yang perlu dilakukan selain bertukar ilmu dan keahlian”. Perbedaan pengajaran dengan pendidikan terlihat dari pembentukan karakter dan kesadaran setiap individu

atau masyarakat selain bertukar ilmu dan keahlian. Berdasarkan definisi tersebut, bisa diartikan bahwa peranan pendidikan sangat penting bagi suatu negara untuk mewariskan berbagai nilai seperti kebudayaan, keagamaan, keahlian, dan pemikiran bagi generasi berikutnya, sehingga generasi berikutnya menjadi siap meraih masa depan kehidupan bangsa..

Pada bidang pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan/revisi terutama dalam kurikulum. Sudah beberap kali terjadi perubahan kurikulum terutama di Indonesia. Adapun kurikulum sekarang ialah Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka dapat diartikan sebagai suatu desain pembelajaran dengan mengedepankan kepada siswa kesempatan untuk belajar secara santai, menyenangkan, tenang, bebas dari tekanan dan bebas stress dalam rangka menggali serta menunjukan bakat alami yang dimiliki siswa. Merdeka belajar memiliki fokus terhadap pemikiran kreatif dan kebebasan/kemerdekaan. Siswa diberikan kebebasan mengembangkan bakat, kreatifitas, serta kemampuan berpikirnya tanpa terhambat pihak lain. Seorang tokoh pendidikan bernama Ki Hajar Dewantara memaparkan esensi dari kemerdekaan Taman Siswa ialah kedamaian dan ketertiban masyarakat diperhatikan dengan mengurus diri sendiri sebagai hak dan kewajibannya. Syarat mutlak pendidikan ialah kemerdekaan sebagaimana kodrat dari manusia berusaha memajukan, mempertinggi, memelihara, serta berusaha melengkapi kesempurnaan hidupnya (Nurhalita & Hudaidah, 2021).

Saat ini implementasi dari Kurikulum Merdeka telah terfokus pada perangkat dan pembelajaran yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengembangkan bakat alaminya sehingga nantinya dapat menciptakan siswa yang terampil. Peran

penting kegiatan belajar mengajar dipegang oleh guru/pendidik. Dilihat dari penelitian Arifah, Sukirman & Sujalwo (2019) yang mana penggunaan hanya penggunaan buku saja saat belajar mengajar menjadikan belajar mengajar tidak menarik serta menjadikan siswa pasif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pembelajaran dikelas juga seringkali didominasi ceramah guru dan siswa hanya mendengarkan secara pasif. Tahapan-tahapan belajar mengajar diharapkan mampu dalam memunculkan lebih banyak aktivitas yang melibatkan siswa, sehingga tidak hanya bisa memahami materi tetapi juga mampu memecahkan permasalahan disekitarnya bagi siswa.

Matematika ialah mata pelajaran yang didapatkan siswa melalui pendidikan SD. Walaupun sudah diajarkan sejak dini, bagi sebagian besar siswa berpikir matematika itu pelajaran yang menakutkan Susanto (dalam Sholehah dkk., 2018) berpendapat perlu penanganan serius serta perhatian lebih saat belajar matematika. Tentu ini menjadi krusial, karena banyak sekali penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar belum membawa hasil memuaskan. Mengingat pula pada mata pelajaran matematika konsep-konsep yang bersifat abstrak banyak dimuat, sehingga dibutuhkan ketelitian dalam memahaminya. Selain itu pula terdapat berbagai macam rumus-rumus yang cukup rumit digunakan dalam berhitung membuat siswa merasa malas dan tidak tertarik untuk mempelajarinya, sedangkan guru biasanya memberikan pertanyaan biasa dan siswa diminta untuk mengerjakan apa yang telah dicontohkan guru saja. Hal ini tentu menjadikan pembelajaran matematika ini menjadi kurang bermakna dan siswa tidak memiliki pemahaman yang utuh terhadap konsep matematika yang diberikan.

Hasil PISA 2018 Indonesia yang menilai sejauh mana siswa usia 15 tahun yang telah menyelesaikan pendidikan dasarnya menunjukkan bahwa Indonesia mendapatkan nilai 379 pada bidang matematika (OCED, 2019). Adapun rentang nilai yang digunakan mulai dari 0-1000 yang mana 0 menjadi nilai yang paling rendah. Ini berarti Indonesia memiliki nilai dibawah rerata negara-negara secara keseluruhan sebesar 489. Hal ini tentu dapat menunjukkan adanya kesulitan siswa yang dialami dalam pembelajaran matematika. Joseph (dalam Murdiyasa & Wulandari, 2020) mengungkapkan kesulitan siswa dalam matematika, diantaranya: (1) *Skill* siswa ketika memahami masalah yang rendah; (2) Wawasan yang masih kurang; (3) Kemampuan siswa dalam mengartikan permasalahan yang kurang, (4) Ketidakmampuan siswa dalam menggunakan matematika yang tepat. Selain itu, kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika dikarenakan penerapan metode pembelajaran (*teacher oriented*) serta guru belum mengoptimalkan interaksi dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi pasif, selain itu siswa enggan untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan sungguh-sungguh.

Materi yang dibelajarkan siswa pada mata pelajaran matematika salah satunya ialah pecahan. Materi pecahan merupakan cabang aritmatika yang memiliki hubungan pada kehidupan nyata dan materi lainnya (Malikha & Amir, 2018). Pecahan terdiri dari pembilang, penyebut, dan pembagi. Pada bilangan pecahan biasanya angka pada pembilang memiliki nilai lebih yang lebih kecil daripada angka pada penyebut pecahan. Pembelajaran pecahan yang ada dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan siswa pada materi pecahan

mengalami berbagai macam kesalahan seperti menyederhanakan pembilang dan penyebut (Pratiwi & Alyani, 2022).

Menurut I Made, dkk (2018) mengungkapkan berbagai kesalahan umum lainnya yang terjadi pada siswa yang belum memahami konsep pecahan seperti kekeliruan memahami simbol, keliru memahami pembilang-penyebut, salah menghitung, langkah-langkah penyelesaian yang keliru, dan tulisan yang susah dibaca. Selain itu, siswa juga mendapat banyak kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan dalam bentuk cerita. Sejalan dengan Badriyah, dkk (2020) mengungkapkan faktor internal siswa sulit belajar memecahkan persoalan materi pecahan disebabkan oleh siswa yang sulit memahami soal, ketidakpahaman siswa terhadap konsep pecahan, terburu-buru dan kurang cermatnya siswa ketika berusaha menyelesaikan soal pecahan. Amir & Andong (2022) juga menyatakan kesulitan yang dialami siswa dalam pemahaman konsep materi pecahan, diantaranya: (1) Istilah teknis yang kurang diingat siswa; (2) Arti dari istilah konsep yang tidak mampu dinyatakan siswa; (3) Satu/lebih kondisi obyek dalam pecahan yang tidak mampu diingat siswa; (4) Siswa tidak mampu mengelompokkan objek; (5) Konsep pecahan yang tidak mampu disimpulkan siswa. Berbagai kesulitan yang dialami siswa terhadap konsep pecahan ini menjadikan pengerjaan soal yang berhubungan dengan materi pecahan menjadi terhambat. Kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran pecahan ini pula yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan belum berlangsung secara baik.

Selaras dengan hal-hal tersebut, maka guru memiliki kewajiban dalam menyusun berbagai langkah kegiatan belajar mengajar yang mampu memunculkan interaksi dan aktivitas siswa dengan gurunya. Selain model pembelajaran yang tepat

guna, penerapan media pembelajaran menjadi salah satu dari berbagai usaha dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika terkhusus pada materi pecahan. Media pembelajaran ialah berbagai bentuk usaha berupa alat penunjang proses pembelajaran yang dipergunakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran serta bisa memantik siswa untuk memiliki kemauan belajar (Sukmawati, 2021: 10). Adanya media pembelajaran matematika sangat berkaitan dengan pemikiran abstrak yang diubah kearah kongkrit dan segala sesuatu berbentuk kompleks kemudian disederhanakan. Memantik rangsangan serta motivasi dalam diri siswa dapat melalui penggunaan media pembelajaran tepat (Affiati dkk., 2021). Ada banyak sekali jenis media pembelajaran matematika, salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan ialah permainan/*game* matematika.

Permainan/*Game* matematika bisa digunakan menjadi media pembelajaran yang mengasyikan bagi siswa SD. Yulianti & Ekohariadi (2020) menyatakan bahwa *game* berisikan materi pendidikan dikenal dengan *game* edukasi. Tujuan dari *game* edukasi untuk memantik keinginan belajar siswa terhadap materi yang diajarkan dengan cara bermain, sehingga harapannya rasa senang siswa yang muncul. Rasa senang ini tentu memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. *Game* edukasi ialah *game* dengan rancangan khusus guna mengajarkan, meningkatkan pemahaman, mengembangkan konsep, serta membimbing dan melatih kemampuan dari pengguna *game* tersebut. Salah satu bentuk *game* yang menyenangkan ialah *game* ular tangga.

Game ular tangga ialah permainan tradisional. Permainan ini dapat mengundang siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan mengasah daya ingat. *Game* ular tangga dapat memberi kesempatan bagi siswa dalam berpikir

kreatif dan kebebasan mengekspresikan diri. Aziz (2018) mengemukakan bahwa *game* ular tangga dapat memotivasi siswa, hal ini dikarenakan pada hakikatnya siswa sangat menyukai kegiatan yang berkaitan dengan *game*/permainan. Berdasarkan hal ini, *game* ular tangga dalam kegiatan pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa terutama siswa kelas IV SD.

Hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Kaliakah pada 9 September 2023 terhadap guru kelas IV tentang implementasi pembelajara, ditemukan permasalahan yang terjadi, diantaranya: 1) Penggunaan media pendukung pembelajaran cukup sedikit; 2) Kurang adanya minat siswa untuk belajar matematika karena materi dan tugas saja yang disajikan; 3) Aktivitas belajar siswa yang rendah menjadikan proses belajar mengajar tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran; 4) Siswa sering mengobrol, tidak fokus, bahkan banyak yang main-main saat guru memaparkan isi materi; 5) Penggunaan permainan/*game* pada saat belajar matematika yang jarang, sehingga menurunnya hasil belajar siswa berimbas pada rendahnya keinginan belajar siswa. Selain hal tersebut, keterangan dari guru kelas IV menyatakan bahwa banyak siswa yang mempunyai HP baik itu milik pribadi maupun milik orang tua. Namun, kemampuan dalam merancang perangkat pembelajaran berbentuk elektronik dan interaktif belum dapat dimaksimalkan yang tentunya menjadikan guru belum memanfaatkan teknologi terutama pada mata pelajaran matematika.

Pengembangan *game* ular tangga sangat penting dilakukan guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan *game* ular tangga, tentu menjadi lebih menarik dan dapat mengoptimalkan minat belajar siswa terhadap pelajaran sebab siswa bisa belajar sambil bermain dengan asyik. Seiring

berkembangnya jaman, permainan/*game* yang dahulu berbentuk fisik sudah mulai beralih kedalam bentuk digital, begitu pula dengan *game* ular tangga. Salah satu *software* pembuat media pembelajaran *game* ular tangga adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* diciptakan menjadi *software* pembuat bahan pengajaran interaktif secara mudah dan *simple* (Maulya dkk., 2022). Dilihat dari tampilan sederhana serta memiliki kemiripan dengan *software Microsoft Power Point*. Hal ini tentu memberikan peluang bagi guru yang masih belum mengenal dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu penggunaan *Articulate Storyline 3* terasa lebih mudah digunakan, karena tidak memerlukan *script* yang rumit dan alat-alat yang disediakan terbilang mirip dengan *software Power Point*. *Articulate Storyline 3* juga memungkinkan luaran yang dipublikasikan dan dapat diakses melalui berbagai fitur seperti laptop, *web browser* (file HTML5), dan *handphone* dalam bentuk *application*. Sehingga proses pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis *Articulate Storyline* bisa mudah pengaksesannya oleh siswa. Sehingga solusi alternatif ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan melalui *game*/permainan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, manfaat yang disampaikan dan keunggulan dari penggunaan *Articulate Storyline 3*, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna melihat pengaruh *game* ular tangga dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* terhadap mata pelajaran matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar dengan menarik judul "***Pengembangan Game Matematika Ular Tangga Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Materi Pecahan Kelas IV SD***".

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, tentu dapat menjadi dasar untuk mengidentifikasi permasalahan. Adapun permasalahan yang dapat teridentifikasi sebagai berikut.

1. Kurang memadainya sarana media pembelajaran yang memfasilitasi belajar. Dilihat pada saat observasi, kurang bervariasinya media dan media yang digunakan cenderung sudah lama/usang untuk digunakan. Hal ini tentu membuat guru mengalami kesulitan ketika mencocokkan dan memilih media agar sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan kepada siswa.
2. Minat belajar yang rendah terhadap materi diajarkan guru. Akibat dari kurangnya media pembelajaran yang memfasilitasi guru dalam penyampaian materi, maka guru menggunakan alternatif model pembelajaran konvensional disertai dengan pemberian tugas-tugas. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran terasa jenuh dan monoton bagi siswa.
3. Pemahaman materi siswa sangat rendah terutama materi pecahan. Sehubungan dengan guru yang menggunakan alternatif model konvensional sehingga menjadikan pemahaman siswa menjadi terbatas dan akibatnya hasil belajar rendah.
4. Partisipasi siswa yang kurang dalam kegiatan belajar mengajar menjadikan minat belajar siswa rendah. Sehubungan dengan kurangnya fasilitas media pembelajaran disertai dengan model konvensional, maka mengakibatkan siswa merasa bosan belajar. Tentu menjadikan siswa kurang aktif dan ketercapaian tujuan pembelajaran pun menjadi tidak optimal.

5. Kurang bervariasi penggunaan metode pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru acapkali menerapkan metode ceramah dan penugasan, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Akibatnya siswa menjadi kehilangan fokus dalam belajar, mengobrol dengan temannya, siswa main-main ketika guru masih menjelaskan materi.
6. Kurangnya pemanfaatan permainan/*game* dalam pembelajaran matematika. Kurang mahirnya seorang guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi menjadikan keterbatasan materi yang diberikan dan masih hanya berpatokan pada buku paket. Akibatnya, siswa bosan dan tidak berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan penelitian perlu dilakukan, agar menjadi lebih terfokus dan terarah. Selain itu, adanya berbagai peneliti memiliki keterbatasan dari segi dana dan waktu, menjadikan perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini. Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran *game* matematika ular tangga berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Latar belakang masalah yang disampaikan, tentu dapat menjadi dasar untuk merumuskan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk rancang bangun (*prototype*) media pembelajaran *game* matematika ular tangga berbantuan dengan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media *game* matematika ular tangga berbantuan dengan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana kepraktisan media *game* matematika ular tangga berbantuan dengan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektifitas media *game* matematika ular tangga berbantuan dengan *Articulate Storyline 3* terhadap pemahaman materi pecahan siswa kelas IV SDN 1 Kaliakah?

1.5 Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah dipaparkan, tentu dapat menjadi dasar untuk membuat tujuan penelitian. Adapun tujuan yang dicapai, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bentuk *prototype* media pembelajaran *game* matematika ular tangga berbantuan dengan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan hasil validitas pengembangan media pembelajaran *game* matematika ular tangga berbantuan dengan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan *game* matematika ular tangga berbantuan dengan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.

4. Untuk mengetahui efektifitas *game* matematika ular tangga berbantuan dengan *Articulate Storyline 3* terhadap pemahaman materi pecahan siswa kelas IV SDN 1 Kaliakah.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *game* matematika ular tangga berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kalialah serta memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai inovasi pembelajaran berupa bahan permainan. Penelitian ini juga memiliki manfaat untuk mengatasi keterbatasan yang ada baik dari segi waktu, segi tenaga, serta mampu memantik rasa ingin belajar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi bagi banyak pihak seperti bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

- a) Kepada Siswa

Diharapkan dapat menolong siswa saat proses belajar mengajar serta mampu memotivasi siswa dalam belajar sebab pengemasan media dilakukan menjadi menarik yang akan menimbulkan rasa penasaran dan ingin tahu siswa. Selain itu mampu membantu siswa belajar matematika dengan menyenangkan melalui *Game* Matematika Ular Tangga, sehingga tidak menjadikan mata pelajaran matematika sebagai momok yang menakutkan.

b) Kepada Guru

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai bentuk inovasi baru saat pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar akan semakin menarik dan menyenangkan. Selain itu juga dapat menjadi inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika sehingga pesan (materi pembelajaran matematika) dapat tersalurkan secara inovatif dan menyenangkan.

c) Kepada Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah menjadikan acuan/dasar pihak sekolah dalam merencanakan suatu media pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar siswa serta kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *game* matematika ular tangga.

d) Kepada Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan untuk dasar/inspirasi kepustakaan dalam pengembangan media pembelajaran bagi yang ingin melakukan penelitian. Dapat menambah wawasan guna melakukan pengembangan media pembelajaran yang sekiranya sesuai pada jenjang yang diteliti.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *game* matematika ular tangga berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produknya sebagai berikut.

- 1) Produk berupa media *game* matematika ular tangga. *Game* matematika ular tangga nantinya diimplementasikan guna meningkatkan pemahaman konsep matematika serta melatih keterampilan siswa menggunakan teknologi.
- 2) Dalam pengemasan media *game* matematika ular tangga, dikemas menggunakan *website* hasil publikasi *Articulate Storyline 3*. Perlu diakses melalui *handphone* maupun laptop. Pertama, mengakses *website* hasil publikasi dari *Articulate Storyline 3* lalu klik fitur/tombol *Start* untuk memulai permainan/*game* dan akan memunculkan tampilan awal *game* dengan animasi serta musik permainan yang cocok untuk siswa. Tujuannya untuk menarik minat siswa dalam mengakses produk.
- 3) Produk menggunakan kata-kata familiar dan biasa digunakan siswa pada kesehariannya, serta menyajikan permasalahan matematika yang menggunakan ilustrasi sesuai dengan keseharian siswa.
- 4) Pengembangan *game* matematika ular tangga memiliki keunggulan dalam mempermudah siswa belajar dan memahami materi, serta mampu melatih siswa berpikir secara kritis dan kreatif.
- 5) *Game* matematika ular tangga digunakan sebagai pengantar materi sekaligus penilaian harian siswa. Hal ini tentu dapat membuat waktu menjadi lebih efektif.
- 6) *Game* matematika ular tangga ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran, guna menciptakan suasana pembelajaran yang asik dan menyenangkan di kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru di SD Negeri 1 Kaliakah menunjukkan bahwa minimnya media pembelajaran yang digunakan ketika kegiatan belajar mengajar, hal ini tentu menyebabkan aktivitas belajar siswa yang menurun, sehingga media pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran matematika akan lebih baik menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan dalam menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak, kekurangan guru saat penyampaian materi dapat terwakili dari pengimplementasian media pembelajaran. Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi seharusnya lebih mempermudah kegiatan belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pentingnya peran pengembangan media pembelajaran apabila tujuan kegiatan belajar mengajar belum sejalan dengan penggunaan media saat ini, sehingga tujuan pembelajaran perlu dilakukan analisis dalam memilih penggunaan media. Penelitian pengembangan ini dapat menjadi inovasi terutama berbasis teknologi, sehingga pengguna akan memahami betapa penting penggunaan teknologi digital saat penerapan belajar di sekolah. Pengembangan media *game* ular tangga ini memiliki tujuan untuk mengembas materi pembelajaran dengan menarik, interaktif, dan kreatif serta mempermudah guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Game* matematika ular tangga yang praktis, efisien, dan menyenangkan dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan numerasi.

Fungsi pokok media pembelajaran, terbagi menjadi 6, diantaranya: (1) Penerapan media dapat menjadi alat bantu untuk mewujudkan situasi kelas yang efektif; (2) Bagian penting seluruh kegiatan pembelajaran ialah media

pembelajaran; (3) Media pembelajaran yang digunakan selaras dengan isi dan tujuan yang ditentukan; (4) Media pembelajaran bukan sebagai pelengkap semata pada saat belajar mengajar; (5) Media pembelajaran dapat meningkatkan kecepatan pemahaman siswa terkait materi; (6) Media pembelajaran untuk memperkuat mutu pendidikan (Nurfadhillah dkk., 2021).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Perkembangan siswa dalam meningkatkan pemahaman materi secara konkret dan abstrak sangat erat kaitannya pada peran pendidikan di sekolah dasar. Peningkatan pemahaman materi tentu dibutuhkan suatu media yang berguna bagi pembelajaran hingga membuat siswa memiliki motivasi dan tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan. Maka, perlu adanya suatu media *game* ular tangga yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, serta memacu motivasi belajar siswa.

Media *game* ular tangga perlu dikembangkan karena sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran baik untuk guru maupun siswa. Dengan adanya *game* matematika ular tangga bisa membantu siswa dalam memahami materi, yang mana siswa dapat melihat, mendengar serta menjawab permasalahan melalui *game* tersebut.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian media ini, diantaranya:

1. Pengembangan media *game* matematika ular tangga memerlukan penyesuaian kebutuhan siswa kelas IV SD, hal ini menjadikan pengembangan media *game* matematika ular tangga menyesuaikan dengan kebutuhan lapangan.
2. Pengembangan media *game* matematika ular tangga ini terbatas di SDN 1 Kaliakah, karena keterbatasan penggunaan *game* matematika ular tangga secara elektronik berbasis *Articulate Storyline 3*, maka diperlukan penyesuaian kembali bagi yang ingin mengembangkannya.
3. Pengembangan media *game* matematika ular tangga terbatas pada materi Pecahan kelas IV SD. Sehingga materi lain perlu menyesuaikan apabila dikembangkan dengan media ini.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kekeliruan terkait adanya istilah, maka diberikan beberapa batasan istilah yang dipakai, sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ialah proses bertujuan mengembangkan baik itu sebuah produk ataupun memperbaiki produk yang ada guna menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran diantaranya media pembelajaran demi menyelesaikan permasalahan.
2. Media pembelajaran ialah suatu bentuk alat dengan tujuan membantu pemberian suatu informasi secara mudah kepada penerimanya.

3. *Game* ialah sesuatu yang dapat dimainkan serta memiliki aturan tertentu guna memperlancar permainan dan ada yang menang dan kalah.
4. Ular Tangga ialah bentuk dari permainan tradisional. Permainan ini mampu melatih melatih daya ingat, kesabaran, sportifitas siswa.
5. *Articulate Storyline 3* merupakan *software* pembuat bahan pengajaran interaktif dengan tampilan serta *tools* mirip seperti *Microsoft Power Point*.
6. Pembelajaran matematika adalah suatu proses pembelajaran berkaitan dengan bilangan serta prosedur operasional dalam penyelesaian permasalahan bilangan.

