

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan individu melalui kontak dengan lingkungan belajar yang kaya yang mencakup komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik serta teknologi kontemporer (Fitriyah et al., 2024). Pendidikan berfungsi sebagai sarana pengembangan diri yang membantu peserta didik menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Pentingnya pendidikan juga ditegaskan oleh UNESCO melalui *Global Education Monitoring Report* (2023), yang menjelaskan bahwa pendidikan berperan sebagai sarana pengembangan kapasitas individu, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap, sehingga mampu mendukung kehidupan yang bermakna sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap terciptanya masyarakat yang adil dan berkelanjutan.

Peran pendidikan dalam mendorong kemajuan peradaban bangsa ditegaskan dalam Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki peran strategis dalam mendukung kemajuan peradaban bangsa (Fitrah et al., 2024). Ketentuan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual sekaligus membentuk karakter peserta didik guna

mendukung kemajuan peradaban bangsa. Pengembangan potensi peserta didik perlu dilakukan agar mereka tumbuh menjadi individu yang memiliki keimanan kepada Tuhan serta wawasan pengetahuan yang baik. Bayangkan bahwa generasi muda akan tersesat tanpa pendidikan yang layak, tetapi mereka dapat menjadi pilar penting kemajuan negara jika mereka menerimanya.

Dalam konteks pendidikan dasar, Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi utama yang paling krusial. SD adalah lembaga pendidikan formal pertama yang diikuti anak-anak usia 6-12 tahun, dimana mereka sudah mulai belajar secara terstruktur untuk membangun dasar pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai hidup. Pendidikan di SD dirancang bukan hanya menyampaikan pelajaran secara akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa secara holistik melalui kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, interaktif, dan dekat dengan pengalaman kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, siswa dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri, kreatif, serta memiliki rasa tanggung jawab (Hadiamsyah et al., 2025).

Proses pembelajaran di sekolah dasar disusun secara bertahap dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak agar mereka dapat memahami materi dengan lebih mudah serta memiliki dasar pengetahuan yang kuat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Kurikulum di SD mencakup mata pelajaran inti yang terintegrasi, di mana setiap pelajaran tidak berdiri sendiri, melainkan saling mendukung. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik mempelajari berbagai mata pelajaran yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka, di antaranya Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa

Inggris, Seni Budaya, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) (Kurniawan et al., 2024).

Matematika merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa, karena penerapannya yang luas dalam konteks kehidupan sehari-hari. Perkembangan ekonomi, teknologi, juga industri sangat bergantung pada matematika. Oleh karena itu, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan secara berjenjang mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Meskipun demikian, tidak sedikit siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Perspektif ini mendorong individu untuk segera menyerah bahkan sebelum mereka mulai belajar (Janah et al., 2023).

Pada era digital, pembelajaran matematika di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan merepresentasikan konsep matematika melalui situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga matematika dapat dimanfaatkan sebagai sarana berpikir, bukan sekadar materi yang dihafalkan (Widyatma & Ramadhani, 2024). Kondisi pembelajaran matematika yang masih didominasi oleh peran guru, terutama akibat bertambahnya jumlah siswa, mengakibatkan pemanfaatan berbagai model dan strategi pembelajaran yang dapat mendorong berpikir kritis belum terlaksana secara maksimal. Para siswa tidak dihadapkan pada pengalaman dunia nyata, mereka hanya diajarkan konten teoretis. Karena itu, sebagian besar siswa masih belum mampu menggunakan pengetahuan yang mereka peroleh selama proses tersebut untuk memecahkan masalah. Oleh

karena itu, perlu untuk mempelajari ide-ide matematika terkait secara berurutan dan berkelanjutan.

Dalam mata pelajaran matematika, materi pecahan kerap dianggap sebagai konsep yang menantang untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar. Pecahan mewakili bagian dari keseluruhan, yang biasanya digambarkan melalui arsiran. Bilangan pecahan bisa ditulis dengan menggunakan bilangan bulat, pada bilangan tersebut terdapat pembilang dan penyebut. Pembilang terletak disebelah atas dan penyebut terletak di bagian bawah (Rahma et al., 2025). Kendala yang dialami siswa tidak disebabkan oleh rendahnya tingkat kecerdasan, tetapi lebih dipengaruhi oleh karakteristik materi yang bersifat abstrak serta metode pembelajaran yang belum sepenuhnya selaras dengan tingkat perkembangan anak usia 7-12 tahun.

Hasil belajar matematika di SD hanya berada di interval cukup bahkan perlu bimbingan pada kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). KKTP ini seperti panduan resmi dari sekolah untuk mengukur seberapa baik siswa mencapai target pelajaran jika siswa di level yang cukup, berarti mereka paham dasar tapi masih membutuhkan bantuan ekstra untuk maju (Saputri & Fendiyanto, 2025). Hal ini terbukti dari nilai hasil ulangan matematika, hanya lima anak yang mencapai interval baik. Itu artinya, mayoritas siswa 70% masih bergulat dengan materi dasar dan bisa berlanjut ke semester berikutnya jika tidak diatasi.

Siswa sekolah dasar umumnya masih berada pada tahap operasional konkret sehingga kemampuan mereka dalam memahami konsep yang bersifat

abstrak belum berkembang secara optimal. Pada usia ini, objek fisik lebih mudah dipelajari anak-anak daripada simbol. Guru sering langsung mengajarkan simbol pecahan tanpa visualisasi yang cukup, sehingga siswa akan merasa seperti sedang menghafal rumus daripada memahami konsep (Hidayatullah & Zainil, 2025). Ini yang membuat pecahan terasa seperti asing dan rumit.

Untuk memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berhasil, bermakna, dan sesuai dengan tujuan, pendidik harus mahir dalam memilih materi pendidikan yang tepat. Guru juga dapat menumbuhkan kepercayaan pada siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan (F. Wati et al., 2025). Pemilihan media yang tidak tepat dapat mengganggu pembelajaran, membingungkan siswa, atau bahkan menurunkan tingkat pemahaman. Media pembelajaran adalah teknologi yang membuat pengajaran dan pembelajaran lebih mudah dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dapat membantu guru mengoptimalkan proses penyampaian materi sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif. Dengan bantuan media pembelajaran yang menarik dan memotivasi, siswa dapat menyelesaikan tugas dan memahami pelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang edukatif sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Peran pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung utama dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika yang membutuhkan

pemahaman lebih dalam untuk menyederhakan konsep pecahan (Kurniadi et al., 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung pembelajaran matematika, terutama pada materi pecahan yang memerlukan penyajian konsep secara lebih konkret. Peran media ular tangga edukatif sangat besar dalam proses belajar karena mampu memperbaiki pemahaman konsep pecahan serta meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Di samping itu, media ular tangga berperan sebagai motivator utama selama pembelajaran, karena meningkatkan motivasi siswa dalam belajar pecahan dengan bermain game, bukan belajar formal. Dari kelebihan yang ada bahwa media ular tangga edukatif sangat mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar (Faizah et al., 2025).

Salah satu bentuk permainan yang dimainkan dengan alat bantu pembelajaran tertentu ialah Ular Tangga. Media pembelajaran ini menyerupai permainan ular tangga, namun peserta harus menjawab pertanyaan di kotak-kotak tertentu. Seorang pemain diharuskan menjawab pertanyaan jika mereka mendarat di salah satu kotak tersebut. Penggunaan media tersebut berpotensi membantu siswa memahami materi secara lebih baik, meningkatkan capaian belajar, serta mendorong tumbuhnya minat terhadap kegiatan belajar (Wardani et al., 2024). Siswa diharapkan memperoleh pemahaman dan penguasaan yang lebih baik tentang konsep pecahan dengan menggunakan aplikasi ular tangga ini.

Temuan lapangan yang diperoleh dari observasi serta wawancara di SD Negeri Pedasong 01 Kabupaten Cilacap pada hari Senin, 6 Oktober 2025 dengan guru kelas III yaitu Ibu Eka Daryani, S.Pd., diketahui bahwa jumlah siswa kelas III terdiri dari 17 orang siswa, wawancara ini membahas tentang permasalahan yang dihadapi guru selama mengajar matematika di kelas III. Ibu Eka mengungkapkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dihadapinya, salah satunya yaitu pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan masih belum optimal. Di samping itu, sebagian peserta didik belum mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal. (Eka et al., 2025).

Keterbatasan media pembelajaran edukatif yang menjadi hambatan besar dan siswa yang rentan bosan dalam proses pembelajaran. Keterbatasan konsentrasi pada siswa juga menjadi masalah, dimana siswa sulit untuk memperhatikan mereka sepanjang penjelasan materi. Ibu Eka menambahkan bahwa tanpa media yang kreatif, guru akan sulit dalam menyampaikan materi yang disampaikan termasuk matematika pecahan, sehingga pengetahuan siswa tidak dapat terserap dengan baik. Permasalahan tersebut dapat dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran yang masih menekankan penyampaian materi secara satu arah, sehingga kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif menjadi terbatas (Eka, 2025).

Selain itu, Ibu Eka juga mengeluhkan terkait minimnya bahan ajar, seperti media pembelajaran yang edukatif serta pemilihan metode pembelajaran untuk membantu memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan

kurangnya pelatihan guru yang diadakan oleh sekolah, seperti pelatihan pembuatan bahan ajar/media edukatif. Guru hanya fokus pada buku modul pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah dan belum sering menggunakan sumber belajar yang beragam (Nisa & Salito, 2025). Termasuk media pembelajaran yang edukatif yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan karena siswa kelas III SD masih berada pada tahap operasional konkret (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui media ular tangga yang nyata dan menarik. Konsep pecahan adalah salah satu materi matematika yang bersifat cukup abstrak bagi siswa kelas III SD sehingga masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bagian dari suatu keseluruhan. Di samping itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dan kurang memiliki motivasi dalam belajar.

Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media ular tangga edukatif yang memadukan belajar dan bermain untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret, meningkatkan keaktifan belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (V. Z. Putri et al., 2025). Karena dalam materi tersebut, akan mempelajari berbagai konsep pecahan, dimana terdapat banyak latihan soal. Ditambah dengan siswa sekarang banyak yang kurang suka dengan pelajaran pecahan, pengembangan

media pembelajaran ular tangga ini sudah tepat sekali. Hal ini selaras dengan pernyataan guru kelas III yaitu Ibu Eka pada saat proses wawancara.

Melalui media ular tangga edukatif, tujuannya adalah agar proses belajar mengajar lebih bervariasi belajar matematika dan memahami materi konsep pecahan di kelas III SD. Konsep pecahan sendiri sering kali menjadi momok bagi siswa usia 8-9 tahun karena sifatnya yang abstrak, siswa harus memahami bahwa konsep pecahan adalah pembagian dari bagian-bagian yang sama, yang tidak selalu terlihat nyata dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran tradisional seperti menulis rumus di papan tulis atau mengerjakan ulangan berulang kali membuat siswa bingung dan cepat menyerah, karena mereka tidak dapat melihat atau merasakan pecahan secara langsung (Nur, 2025). Tujuan penggunaan media pembelajaran ular tangga adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III terhadap materi pecahan. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan bermain.

Penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan media ular tangga edukatif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III sekolah dasar, antara lain dilakukan oleh Fitri Halidah, melalui penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Perolehan nilai pre-test yaitu 70,25 dan rata-rata post-test 82,75 mengindikasikan bahwa produk media ular tangga yang dikembangkan sesuai serta efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan

penilaian validator ahli materi untuk media ular tangga adalah 86%, sedangkan skor ahli media adalah 90% (Halidah et al., 2024).

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ismi Anggraini mengangkat judul Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. Berdasarkan hasil temuan, produk ular GUTOP memperoleh kriteria valid dari para validator. Ahli media memberikan persentase rata-rata 83,3%, dosen PGSD UNRAM menilai sebesar 86,36% dengan kategori sangat valid, serta guru kelas V memberikan penilaian tertinggi yaitu 97,72% yang termasuk kategori sangat valid. Pengujian pada kelompok besar menghasilkan tingkat kepraktisan sangat tinggi dengan persentase rerata 93,19%, sedangkan pada kelompok kecil diperoleh persentase rerata sebesar 96,42% yang juga termasuk klasifikasi sangat praktis. Berdasarkan akumulasi hasil persentase validasi para ahli serta aspek kepraktisan, media GUTOP yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak digunakan (Anggraini et al., 2023).

Persamaan penelitian terletak pada pemanfaatan permainan edukatif ular tangga. Akan tetapi, penelitian ini mengembangkan penggunaan media ular tangga menggunakan bahan banner, bukan hanya menggunakan bahan kertas karton, papan kayu, atau berbasis digital (Kotimah, 2024). Di samping itu, subjek penelitian yang digunakan juga berbeda dari studi sebelumnya.

Merujuk pada latar belakang di atas, penelitian ini mengangkat judul **Pengembangan Media Ular Tangga Edukatif Materi Konsep Pecahan Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Pedasong 01 Adipala**. Dalam

pengembangannya media permainan ular tangga edukatif ditingkat sekolah dasar, khususnya siswa kelas III, harus mempertimbangkan minat dan karakteristik mereka.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti menentukan beberapa masalah berikut yang muncul dalam penelitian ini berdasarkan uraian sebelumnya pada latar belakang masalah, yaitu.

1. Penggunaan media serta bahan ajar yang bervariasi dalam pembelajaran Matematika masih kurang optimal.
2. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam membantu siswa memahami materi pecahan.
3. Minimnya pengaplikasian media pembelajaran yang menarik dan edukatif.
4. Rendahnya minat serta motivasi siswa terhadap mata pelajaran matematika konsep pecahan.
5. Hasil belajar siswa sebagian masih berada di bawah standar KKTP (Kriterian Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran matematika pecahan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada uraian masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi sejumlah batasan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut: 1) Penggunaan media serta bahan ajar yang bervariasi dalam pembelajaran Matematika masih kurang optimal, 3) Minimnya pengaplikasian

media pembelajaran yang menarik dan edukatif., 4) Rendahnya minat serta motivasi siswa terhadap mata pelajaran matematika konsep pecahan., dan 5) Hasil belajar siswa sebagian masih berada di bawah standar KKTP (Kriterian Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran matematika pecahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat ditetapkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Bagaimanakah pengembangan media ular tangga edukatif materi matematika konsep pecahan siswa kelas III di SD Negeri Pedasong 01 Adipala?
2. Bagaimanakah kelayakan media ular tangga dalam mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan edukatif bagi siswa kelas III di SD Negeri Pedasong 01 Adipala?
3. Bagaimanakah kepraktisan siswa pada media ular tangga materi konsep pecahan dan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 01 Adipala yang masih di bawah standar KKTP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk mengidentifikasi pengembangan dan hasil berupa media ular tangga edukatif tentang materi konsep pecahan untuk siswa kelas III di SD Negeri Pedasong 01 Adipala.
2. Untuk mengidentifikasi kelayakan media ular tangga edukatif mengenai materi konsep pecahan bagi siswa kelas III di SD Negeri Pedasong 01 Adipala.
3. Untuk mengidentifikasi kepraktisan dari media ular tangga edukatif mengenai materi konsep pecahan untuk siswa kelas III di SD Negeri Pedasong 01 Adipala.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa tambahan pengetahuan dan wawasan, serta berbagai manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai referensi untuk menambah keilmuan tentang penggunaan media ular tangga edukatif dalam meningkatkan pemahaman mengenai materi konsep pecahan bagi siswa kelas III.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat meningkatkan wawasan dalam pengembangan media ular tangga edukatif hingga berguna sebagai bekal mengajar. Sekolah juga akan mendapatkan produk luaran berupa media ular tangga edukatif yang bisa dijadikan referensi guru dalam mengajar.

b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media ular tangga edukatif untuk meningkatkan kreativitas serta kualitas pembelajaran sehingga membuat siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dan menambah variasi pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Siswa memperoleh panduan belajar yang lebih mudah dan bisa dilakukan secara individu dengan menggunakan media ular tangga edukatif dari guru sehingga mengoptimalkan hasil belajar mereka.

G. Spesifikasi Produk

Produk hasil pengembangan ini berupa sarana pembelajaran dalam bentuk media ular tangga edukatif pada materi konsep pecahan. Adapun spesifikasi pengembangan Media Ular tangga yaitu:

1. Produk yang dirancang bagi siswa dan guru kelas III Sekolah Dasar.
2. Ukuran dan Format Media Ular Tangga
 - a. Ukuran : 150 cm x 200 cm X-Banner.
 - b. Format : cetak berwarna dengan kualitas gambar yang baik.
 - c. Jumlah banner : tergantung pada kompleksitas materi dan jenis kegiatan.
3. Desain Visual Media Ular Tangga
 - a. Tata letak : sederhana, menarik, dan mudah diikuti

- b. Font : menggunakan campuran beberapa font yang mudah dibaca dengan ukuran teks yang sesuai. Contoh: Times New Roman dan Arial Black.
- c. Warna : dominan warna cerah dan menarik, sesuai tema permainan.
- d. Ilustrasi : memanfaatkan gambar, diagram tabel, atau ilustrasi lainnya untuk membantu pemahaman peserta didik.
- e. Layout : menggunakan grid atau garis bantu untuk mengatur elemen-elemen desain.
- f. Bahasa : menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

4. Konten Media Ular Tangga

- a. Media ular tangga yang dikembangkan mengacu pada capaian pembelajaran (CP) serta alur tujuan pembelajaran (ATP).
- b. Media ular tangga dilengkapi dengan beberapa latihan soal materi pecahan.
- c. Media ular tangga dilengkapi dengan aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan untuk mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan.
- d. Media ular tangga dilengkapi umpan balik dan refleksi untuk membantu guru mengevaluasi pemahaman siswa.

- e. Media ular tangga dilengkapi dengan evaluasi dan penilaian untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Penilaian tersebut berbentuk latihan soal.

