

## Pengembangan Media *Snake Pouch* dalam Pembelajaran Matematika Sifat-sifat Bangun Datar dikelas III Sekolah Dasar

Selvia Liga Agustia<sup>1</sup>, Nurita Primasatya<sup>2</sup>, Ilmawati Fahmi Imron<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri

Email: [ligaselvia@gmail.com](mailto:ligaselvia@gmail.com)<sup>1</sup>, [nuritaprima@unpkediri.ac.id](mailto:nuritaprima@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ilmawati@unpkediri.ac.id](mailto:ilmawati@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil berupa observasi di salah satu sekolah dasar yang diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga pemahaman pada materi matematika sifat-sifat bangun datar kurang dipahami. Maka perlu adanya media edukatif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Tujuan peneliti ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan menggunakan media *Snake pouch* pada mata pelajaran matematika di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang meliputi: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek yang dilakukan penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar dengan 15 siswa. Penelitian ini menghasilkan media *Snake Pouch*, pada kevalidan dibuktikan oleh ahli materi diperoleh hasil rata-rata 84 (dikategorikan sangat valid) dan ahli media diperoleh hasil rata-rata 88 (dikategorikan sangat valid), respon guru diperoleh hasil rata-rata 92 (dikategorikan sangat praktis) dan respon siswa diperoleh hasil rata-rata 94 (dikategorikan sangat praktis). Untuk ketuntasan klaksikan diperoleh hasil rata-rata 81.

**Kata Kunci:** *Snake Pouch, Sifat-sifat Bangun Datar.*

### Abstract

This research is motivated by the results in the form of observations in one elementary school which is known that the lack of use of learning media so that understanding of the mathematical material properties of flat shapes is poorly understood. So it is necessary to have educative media to increase students' interest in learning in mathematics. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of using Snake pouch media in mathematics in third grade elementary school. This study uses a research and development method with a development model that includes: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the research were grade III elementary school students with 15 students. This study resulted in Snake Pouch media, the validity of which was proven by material experts obtained an average result of 84 (categorized very valid) and media experts obtained an average result of 88 (categorized very valid), the teacher's response obtained an average result of 92 (categorized very practical) and student responses obtained an average result of 94 (categorized as very practical). For completeness of classics, the average result is 81.

**Keywords :** *Snake Puch, properties of two dimention figure.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga dapat menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih bagus. Menurut Rusman (dalam Mar'atusholihah 2015:85) Kurikulum

2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespon berbagai tantangan internal dan eksternal.

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. PBM sendiri merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya PBM. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya suatu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar, antara kegunaan kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.

Pembelajaran di sekolah dasar hendaknya dilakukan sebuah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki dan kebutuhan yang diperlukan oleh anak usia sekolah dasar karena hal ini dapat menumbuhkan potensi peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar siswa sekolah dasar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa lebih banyak diajar secara teori, sedangkan teori saja siswa kurang memahami penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan Pada tahap ini siswa mulai dapat bernalar secara logis mengenai kejadian konkret dan mengklasifikasi objek ke latar yang berbeda. Menurut Permana dan Imron (2016) dalam lingkungan banyak hal yang dapat dipelajari yaitu a) enaktif, belajar yang harus didahului dengan bermacam-macam ketrampilan motorik, b) ikonik, mengingat hal-hal yang penting dan c) simbolik, anak bisa menggunakan kata-kata, menggunakan formula. Guru dapat berperan mengusahakan siswa yang berpartisipasi aktif, minat yang harus ditingkatkan dan selanjutnya perlu bimbingan untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian konsep hasil belajar juga dikemukakan Konsep hasil belajar dikemukakan Rusman ( dalam Novita 2015: 67) bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Namun faktanya saat melakukan observasi magang 1 peneliti menemukan bahwa sebagian besar guru-guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi atau pelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah saat dalam mengajar, dan akhirnya siswa hanya duduk dan mendengarkan guru mengajar didepan kelas, sehingga siswa kebanyakan mengantuk dan kadang sibuk sendiri dengan aktivitasnya. Tingkat kesulitan pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang kelas akan bertingkat sesuai tingkat perkembangan kognitif, semakin tinggi jenjang kelasnya maka semakin sulit materi yang diajarkan. Salah satunya mata pelajaran di sekolah dasar yang tingkat kesulitannya bertambah sesuai tingkat perkembangan kognitif yaitu matematika, karena dianggap sulit karena selalu berhubungan dengan angka rumus, menghitung, memahami dari pelajaran tersebut. Matematika merupakan mata pelajaran yang materinya sangat memperhatikan perkembangan siswa, jika guru kreatif menggunakan media sebagai penyampai pesan yang dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, siswa dapat menyatakan dan memahami langsung juga bisa dipraktekkan. Faisal (dalam Susanto 2016: 186-187), menyatakan bahwa, pembelajaran matematika pada suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan dan konstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi dengan baik. Atmoko, dkk (2017), pembelajaran matematika disekolah dasar merupakan dasar bagi siswa untuk menerima konsep-konsep matematika secara benar. Oleh karena itu pembelajaran matematika di sekolah dasar harus beroptimal untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SDN Sepawon 1 diketahui bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang susah dipahami oleh siswa tentang materi matematika kelas III tentang sifat-sifat bangun datar. Alasannya pada pengamatan dalam pembelajaran matematika kurangnya penggunaan media sehingga kurang pemahaman pada materi matematika sifat-sifat bangun datar. Selain masalah tersebut, data yang diperoleh menunjukkan bahwa masih ada guru yang hanya mengandalkan media buku dan LKS saja, sehingga pembelajaran kurang optimal. Maka perlu adanya media edukatif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sifat-sifat bangun datar.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah, media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran atau menambah wawasan siswa. Siswoyo (dalam Santrock 2014:45), menyatakan siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Orowala (2017), menyatakan media alat bantu siswa untuk memahami materi dengan melihat secara langsung atau praktik, dengan kata lain media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Pemilihan jenis media berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain. Dengan melalui permainan dapat disisipkan materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi mereka juga dapat melakukan proses belajar. Permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang bagi siswa menjadikan rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur. Menurut Soenarko, dkk (2018) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang diperoleh sumber atau penyalurannya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut, bahwa materi yang diinginkan disampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar.

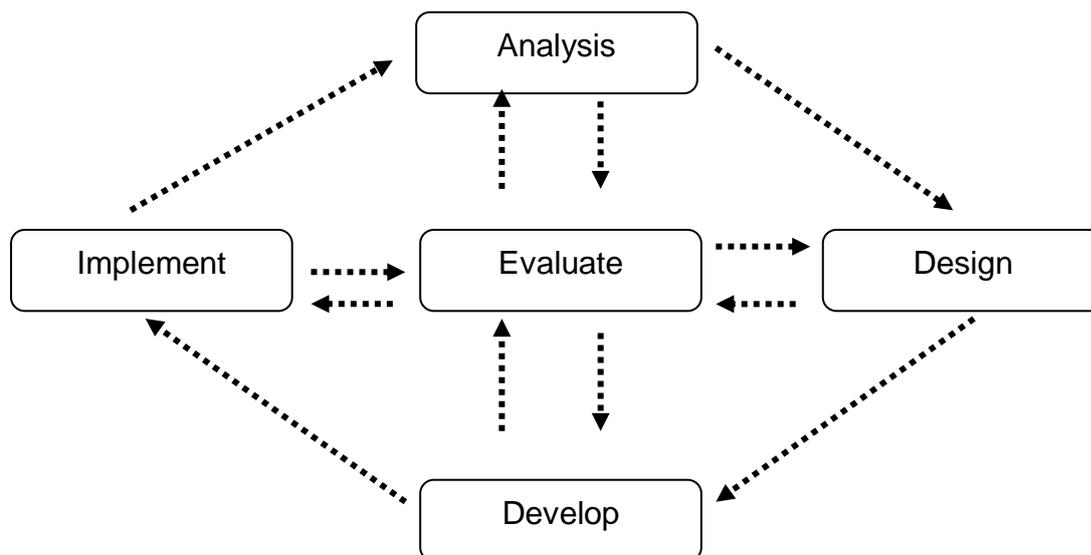
Salah satu untuk meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan media. Peneliti mengembangkan alat permainan edukatif yaitu *Snake pouch* ini merupakan pengembangan dari media permainan ular tangga yang dimodifikasi yang berbeda dengan ular tangga sebelumnya dengan menambah bangun datar yang terbuat dari bahan triplek yang dibelakangnya terdapat materi sifat-sifat bangun datar dan benner untuk *Snake pouch* yang nantinya akan digunakan untuk memasukkan triplek yang berbentuk bangun datar ke setiap *pouch* atau kotak tersebut. Setiap *pouch* terdapat gambar benda berbentuk bangun datar yang diketahui siswa disekitarnya, tak hanya materi dan gambar saja di setiap *pouch* terdapat soal-soal yang nantinya harus dijawab. Permainan ini bisa kelompok dan bisa juga individu.

Keunggulan dari media *Snake pouch* ini dapat digunakan aktivitas belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menumbuhkan motivasi, tidak hanya itu media ini tanpa disadari mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana. Melihat asumsi yang telah dipaparkan diatas yang menjadi latarbelakang pentingnya penelitian ini dilakukan. Maka perlu dilakukan penelitian mengenai "Pengembangan Media *Snake Pouch* Dalam Pembelajaran Matematika Sifat-Sifat Bangun Datar Dikelas III Sekolah Dasar".

Penelitian yang akan penulis lakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan menggunakan media *Snake pouch* pada materi sifat-sifat bangun datar mata pelajaran matematika di kelas III. Subjek penelitian yang dilakukan adalah pada siswa kelas III SDN Sepawon 1 dikarenakan pada pandemi covid-19 ini siswa sekolah dasar di perkenankan masuk dengan sistem TMT (tatap muka terbatas) jadi siswa yang dilakukan uji coba hanya 15 siswa dan membentuk kelompok yang terdiri dari 5 siswa perkelompoknya.

## METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini yaitu jenis metode pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini akan dihasilkan suatu produk media pembelajaran *Snake Pouch*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model langkah-langkah Pengembangan model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, sebagai berikut.



**Gambar 1 Tahapan ADDIE Model**

Berikut tahapan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu mulai dari tahap analisis, melakukan analisis kebutuhan dan melakukan analisis tugas. Tahap analisis merupakan suatu proses pemahaman yang akan dipelajari siswa. Pada tahap awal peneliti ketika magang melakukan pengamatan di SDN Sepawon 1, dalam pengamatan ini pada kegiatan pembelajaran di kelas III pada saat pembelajaran matematika yang hanya menggunakan buku ajar yang sebagai sumber belajar dengan metode ceramah. Akibatnya saat proses belajar mengajar berlangsung siswa kurang fokus saat menerima materi yang disampaikan guru, selain itu guru tidak menggunakan media sehingga saat pembelajaran matematika siswa kurang merespon atau memahami materi. Dan dari hal tersebut yang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika tak hanya siswa diajarkan pada buku saja tetapi dalam pembelajaran dibutuhkan media yang dapat menarik antusias siswa dalam menerima materi. Dengan media tersebut siswa juga dapat belajar memahami materi dan secara langsung dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif. Media yang dibutuhkan siswa bisa untuk belajar dan bermain sehingga siswa tidak akan jenuh dan menjadi lebih aktif belajar. Efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif Audie (dalam Ningsih 2021). Selanjutnya setelah mendapatkan hasil tahap analisis peneliti melakukan tahap design, kegiatan merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, peneliti menetapkan produk yang dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi matematika kelas III sekolah dasar.

Alat media permainan ini yang tak hanya berisi materi saja adapun soal yang dapat mengevaluasi pada materi tersebut. Dengan menggunakan media *Snake pouch* siswa dapat belajar sambil bermain, permainan ini tak jauh beda dengan permainan ular tangga, bedanya pada setiap *pouch* ada beberapa soal yang nantinya akan dijawab dan siswa dikenalkan pada benda bangun datar. Setelah tahap design yang sudah terlaksana, peneliti melakukan tahap development, pada tahap ini peneliti membuat media edukatif yakni *Snake pouch* yang nantinya akan di uji cobakan, sebelumnya akan diterapkan dalam pembelajaran matematika diperlukan evaluasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakannya. Jika ada yang kurang dapat dilakukan revisi lagi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Selanjutnya tahap implementasi, pada tahap ini produk yang disiapkan untuk diuji coba terbatas saja karena sekolah saat pandemic ini melakukan TMT (tatap muka terbatas) setelah melakukan uji coba peneliti melakukan evaluasi dan direvisi lagi agar mendapatkan produk yang benar-benar layak untuk digunakan. Dan yang terakhir tahap evaluasi, pada tahap evaluasi dapat dilakukan misal pada tahap-tahap diatas memerlukan review ahli untuk diberikan masukan atau rancangan yang kita buat. Pada

tahap evaluasi ini dapat mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran maupun materinya sehingga data yang didapatkan akan dianalisis untuk mengetahui revisi yang dapat meningkatkan efektifitas produk yang dihasilkan. Manfaat permainan sendiri bagi kegiatan belajar salah satunya adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami, meresapi dan memberi arti sehingga membetnuk mindset siswa dari materi yang dipelajari menurut Kusumawati(dalam Tarmidzi 2021).

**HASIL**

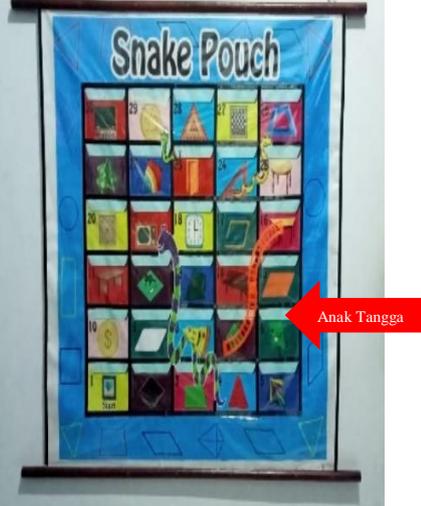
**Penyajian Data Penelitian**

Uji validasi dapat digunakan untuk mengetahui kategori seberapa layak media *Snake Pouch* digunakan pada proses pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Uji validasi ini dilakukan 2 tahap yaitu tahap pertama yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari uji validasi pada ahli materi diperoleh 84 yang dikategorikan sangat baik dan hasil uji validasi pada ahli media diperoleh 88 yang dikategorikan sangat baik digunakan sesuai kriteria kevalidan menurut Sugiyono (2015:166).

Pada tahap kedua uji coba lapangan terbatas yang dilakukan di kelas III sekolah dasar. Hasil yang dilakukan 2 tahap yaitu respon guru diperoleh hasil 92,5 dan respon siswa diperoleh hasil 94,8 dikategorikan sangat praktis digunakan. Meskipun demikian media sangat baik digunakan masih ada beberapa bagian yang perlu direvisi dari ahli media agar media dapat menjadi lebih sempurna digunakan. Bagian yang perlu direvisi yaitu tambahkan tangga agar seimbang dalam peraturan permainan, petunjuk penggunaan perlu diperjelas. Hal tersebut sudah diperbaiki dan sudah lebih sempurna digunakan.

Dari hasil validasi ahli media diperoleh kritikan dan saran maka dilakukan perbaikan pada *draf 1* dari perbaikan *draf 2* yang merupakan hasil akhir dari pengembangan media *Snake Pouch*. Berikut merupakan hasil dari perbaikan.

**Tabel 1 Desain akhir media *Snake Pouch***

Sebelum revisi <i>draf 1</i>	Setelah revisi <i>draf 2</i>	Keterangan revisi
		<p>Revisi <i>draf 1</i> pada pengembangan media <i>Snake Pouch</i> tambahkan tangga agar seimbang dalam peraturan permainan. Pada revisi <i>draf 2</i> pada pengembangan media <i>Snake Pouch</i> sudah di tambahkan anak tangga portabel yang bisa ditempatkan di kantung yang diinginkan.</p>

<p style="text-align: center;"><b>PANDUAN PERMAINAN SNAKE POUCH</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagikan handout kepada siswa</li><li>2. Siswa memahami materi tentang bangun datar</li><li>3. Guru membagikan media bangun datar setiap siswa</li><li>4. Setelah itu siswa diminta guru meletakkan macam-macam bangun datar</li><li>5. Kemudian siswa dibentuk kelompok dan diminta guru melakukan permainan Snake Pouch dengan menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu</li><li>6. Setelah itu kelompok yang mendapatkan giliran pertama mengawali permainan dengan melempar dadu</li><li>7. Ketika sudah melempar dadu dan berjalan menurut dadu yang diperoleh maka dia akan mendapatkan pertanyaan didalam kantung tersebut</li><li>8. Jika dia dapat menjawab pertanyaan maka dia akan tetap diposisi yang didapatkan, jika dia tidak bisa menjawab maka dia akan turun satu angka.</li></ol>	<p style="text-align: center;"><b>PANDUAN PERMAINAN SNAKE POUCH</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menerima handout dari guru.</li><li>2. Siswa memahami materi tentang bangun datar.</li><li>3. Siswa menerima media bangun datar dari bahan karton.</li><li>4. Setelah itu guru mempersiapkan media Snake Pouch dari bahan benner di depan kelas.</li><li>5. Siswa menaruh media bangun datar kedalam media Snake Pouch sesuai gambar bangun datar.</li><li>6. Kemudian siswa diharapkan duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru.</li><li>7. Setelah itu, menentukan kelompok siapa yang bermain lebih dulu.</li><li>8. Ketika permainan dimulai, pada setiap putaran diharapkan 1 orang perwakilan dari kelompok maju kedepan.</li><li>9. Setelah itu, kocoklah dadu dan bergeraklah sesuai titik dadu yang sudah ditentukan.</li><li>10. Jawablah pertanyaan yang ada didalam kantung media tersebut, jika menjawab pertanyaan dengan benar maka akan menetap ditempat yang sesuai titik dadu sedangkan menjawab pertanyaan dengan jawaban salah maka pemain/siswa turun satu angka.</li><li>11. Waktu menjawab pertanyaan adalah 1 menit.</li><li>12. Naiklah saat berhenti ditangga.</li><li>13. Turunlah saat berhenti dipetak ular.</li><li>14. Untuk memenangkan permainan, berhentilah dipetak terakhir dianggap selesai.</li></ol>	<p>Revisi <i>draf 1</i> pada panduan permainan Snake Pouch petunjuk penggunaan perlu diperjelas. Pada revisi <i>draf 2</i> panduan permainan Snake Pouch sudah di perbaiki.</p>
--	--	---

### Spesifik Media Snake Pouch

Dalam hasil penelitian pengembangan, media Snake Pouch dikembangkan menggunakan aplikasi photoshop. Materi yang disajikan pada standar kompetensi "menganalisis berbagai bangun datar berdasar sifat-sifat yang dimiliki". Pada perancangan pembuatan media Snake Pouch, sebagai berikut.

#### 1. Pemilihan teknik-teknik media Snake Pouch

Media Snake pouch menggunakan bahan benner berukuran 1x1 m<sup>2</sup> pada setiap kotak terdapat kantung berukuran 11x14 cm<sup>2</sup> dan bahan kantung tersebut dari plastik, terdiri 30 kantung. Kantung tersebut akan diisi dengan media bangun datar dan soal yang akan dijawab oleh siswa saat melakukan permainan. Dalam sketsa pembuatan media Snake pouch menggunakan aplikasi photoshop. kemudian untuk papan bangun datar dari bahan kertas karton dan dilapisi dengan kertas warna, Bangun datar ini berukuran kurang dari 10 cm<sup>2</sup>, dilapisi kertas warna agar terlihat menarik. Terdiri ada 4 persegi, 5 persegi panjang, 4 segitiga, 4 jajar genjang, 3 trapesium, 4 belah ketupat, 3 layang-layang, 3 lingkaran. . untuk materi yang ada disoal untuk permainan menggunakan kertas HVS.

#### 2. Pemilihan Huruf

Pada media Snake pouch menggunakan jenis huruf Arial ukuran 14 agar siswa mudah membacanya dengan jelas.

#### 3. Penggunaan gambar

Gambar yang digunakan oleh peneliti diambil dari internet dan sesuai dengan materi sifat-sifat bangun datar. Format gambar yang digunakan jpg, kemudian melakukan proses pengeditan pada Microsoft word sesuai ukuran yang telah ditentukan.

#### 4. Pemilihan Warna

Warna berpengaruh dalam kemenarikan media. Pada background memilih warna terang dan terdapat simbol bangun datar, kemudian setiap kotak-kotak terdapat beberapa warna yang berbeda dan pada media terdapat gambar real yang menunjukkan bentuk bangun datar. Media pembelajaran menggunakan banyak kombinasi warna-warna yang cerah agar terlihat menarik pada umumnya di kelas III SD.

Tahap ini peneliti merancang apa yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media Snake Pouch dalam mata pelajaran matematika sifat-sifat bangun datar di kelas III SDN Sepawon 1. Peneliti menyiapkan perangkat, alat dan bahan untuk mengembangkan media.



**Gambar 2 Snake Pouch dari Bahan Benner**

Pada media *Snake Pouch* ini digunakan untuk memasukkan media bangun datar dan soal ke dalam kantong. Media *Snake Pouch* dari bahan benner ukurannya 1x1 m<sup>2</sup>, setiap kotak berukuran 11x14 cm<sup>2</sup>, bahan kantong dari plastik, dan terdiri 30 kantong. Dalam sketsa pembuatan media *Snake Pouch* menggunakan aplikasi photoshop dan untuk gambar peneliti diambil dari internet yang sesuai dengan materi sifat-sifat bangun datar.



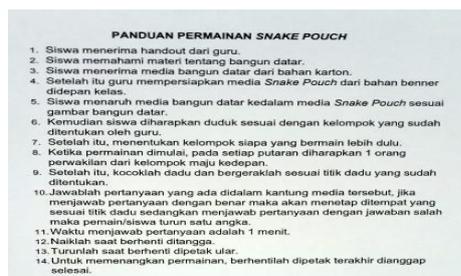
**Gambar 3 Bangun Datar dari Bahan Karton**

Bangun datar dari bahan karton digunakan untuk dimasukkan ke setiap kantong yang sesuai gambar. Bangun datar ini berukuran kurang dari 10 cm<sup>2</sup>, dilapisi kertas warna agar terlihat menarik. Terdiri ada 4 persegi, 5 persegi panjang, 4 segitiga, 4 jajar genjang, 3 trapesium, 4 belah ketupat, 3 layang-layang, 3 lingkaran.



**Gambar 4 Dadu**

Dadu digunakan untuk menentukan angka yang akan dituju. Dadu dari bahan kayu dan terdapat 1 sampai 6 titik.



**Gambar 5 Panduan permainan**

Panduan permainan digunakan untuk cara melakukan permainan dari media *Snake Pouch*. Diketik kertas HVS dan ukuran font 14.



**Gambar 6 Pertanyaan**

Pertanyaan yang sesuai materi sifat-sifat bangun datar yang digulung dan diberikan wadah dari sedotan diletakkan pada setiap kantong. Pada setiap pemain dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam kantong media *Snake Pouch*.



**Gambar 7 Pion**

Pion untuk menjalankan permainan *Snake Pouch*.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa peneliti memperoleh hasil studi lapangan, dapat disimpulkan masalah yang terdapat pada pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar. Maka dilakukan langkah pengembangan berupa media pembelajaran pada mata pelajaran matematika tentang materi sifat-sifat bangun datar. Media ini dikembangkan bertujuan untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dan siswa juga akan lebih semangat dan memahami materi pembelajaran ketika proses belajar berlangsung dikelas. Pada media yang dikembangkan ini terdapat gambar dan warna yang menarik sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya.

Pengembangan media *Snake Pouch* sebagai inovasi pembelajaran matematika yang menyatakan bahwa metode pembelajaran dilakukan pada siswa kelas III sekolah dasar yang dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk aktivitas belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tanpa disadari mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana. Selain itu peneliti mengembangkan media bertujuan untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, menurut pendapat Arsyad (2014:29). Suyadi (dalam Ariyanti 2015:66) mendefinisikan bahwa permainan edukatif berbasis media adalah aktivitas anak yang menggunakan benda, bahan ataupun instruksi dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar. Dalam media pembelajaran edukatif *Snake pouch* ini termasuk kedalam media bahan cetak pembuatannya melalui proses pencetakan/printing.

## SIMPULAN

Bedasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *Snake pouch* dapat ditarik kesimpulan bahwa kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari pengembangan media *Snake Pouch* pada pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar dikategorikan sangat baik apabila digunakan saat pembelajaran. Pada pengembangan media *Snake pouch* terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan menjadi lebih optimal untuk meningkatkan pemahaman siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti., & Muslimi, Z. I. (2015). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. 58-69
- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan media utama (ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119-128.
- Faisal Buyung.Dkk. 2017. *Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-sifat Bangun datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Realita Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3).
- Ningsih, S. P., Amilda, A., & Jayanti, E. (2021). *DESAIN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN KIMIA*. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 49-66.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724.
- Orowala M Sumardan. 2017. *Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Pokok Mengenai Bngun Datar Dalam Subtema Anggota Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. [http://repository.usd.ac.id/11755/2/131134260\\_full.pdf](http://repository.usd.ac.id/11755/2/131134260_full.pdf) (Diakses pada tanggal 21 Juni 2020).
- <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/download/10396/7686> (Diakses 11 November 2021)
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). *Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk*. *Efektor*, 3(2), 58-61
- Siswoyo Joko. 2015. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman*.
- Soenarko, B., Wiguna, F. A., Putri, K. E., Primasatya, N., Kurnia, I., Imron, I. F., ... & Wahyudi, W. (2018). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri*. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(2), 96-106.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung:Alfabeta.
- Tarmidzi, T., Putri, D. P., & Zahran, A. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbasis Penguasaan Konsep Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-9.
- Tageh I Made, Jampel I Nyoman, & Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.Jakarta.