Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika Vol. 8 No. 1 (2025)
p-ISSN: 2654-6140, e-ISSN: 2656-4181
DOI: https://doi.org/10.33503/prismatika.v8i1.2335

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA ULAR TANGGA DENGAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN PENALARAN PESERTA DIDIK

Erlina Dwiyana Wulandari[1], Retno Marsitin[2*], Trija Fayeldi[3]
[1,2,3] Universitas PGRI Kanjuruhan, Malang, Indonesia
wulandr0301@gmail.com[1], mars_retno@unikama.ac.id[2*],
trija_fayeldi@unikama.ac.id[3]

Abstrak

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit, membosankan dan penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah masih kurang maksimal karena keterbatasan media dan waktu. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dengan kartu soal yang valid, layak, efektif untuk meningkatkan penalaran peserta didik. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Instrumen menggunakan lembar validasi, angket respon dan soal tes penalaran. Media yang dikembangkan dilakukan uji coba lapangan terbatas diambil 6 peserta didik kelas VIIA dan lapangan luas sebanyak 25 peserta didik kelas VIIB di SMP Diponegoro Tumpang. Pada kevalidan didapatkan dari hasil validasi, kelayakan didapatkan dari angket respon dan keefektifan didapatkan dari hasil tes penalaran peserta didik. Hasil validasi menunjukkan sangat valid. Hasil kelayakan dengan sangat layak yaitu pada lapangan terbatas memperoleh hasil sebesar 3,79 dan lapangan luas 3,31 yang berarti media yang dikembangkan dapat diimplementasikan. Hasil keefektifan dengan sangat efektif yaitu nilai soal tes pada uji lapangan luas sebesar 95,6%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal ular tangga yang dikembangkan sangat valid, sangat layak dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan penalaran peserta didik. Diharapkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dengan kartu soal dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: Media pembelajaran, kearifan lokal, kartu soal, penalaran

Abstract

Mathematics is one of the subjects that is considered difficult, boring, and the use of mathematics learning media in schools is still less than optimal due to limited media and time. This study aims to develop learning media based on local wisdom on snakes and ladders with valid, feasible, and effective question cards to improve students' reasoning. The study uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The instrument uses a

Dikirim : 11 September 2025, **Diterima** : 30 September 2025, **Diterbitkan** : 31 Oktober 2025

validation sheet, a response questionnaire, and reasoning test questions. The developed media was tested in a limited field trial involving 6 students of class VIIA and a large field trial involving 25 students of class VIIB at SMP Diponegoro Tumpang. The validity was obtained from the validation results, the feasibility was obtained from the response questionnaire, and the effectiveness was obtained from the results of the students' reasoning test. The validation results showed very high validity. The feasibility results were very feasible, namely, in the limited field obtained a result of 3.79 and in the large field, 3.31 which means media. The effectiveness results were very effective, namely, the test question score in the large field test was 95.6%. Based on the research results, it can be concluded that the local wisdom-based learning media, snakes and ladders, developed is very valid, very feasible, and very effective for use in learning and can improve students' reasoning. It is hoped that the local wisdom-based learning media, snakes and ladders, with question cards, can be used in mathematics learning.

Keywords: Learning media, local wisdom, question cards, reasoning

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap tidak menarik dan sulit untuk dipelajari, sehingga menimbulkan rendahnya minat belajar (Pangaribuan & Ndii, 2023). Faktor- faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar matematika terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas dua aspek, yaitu aspek fisiologis dilihat dari kesehatan peserta didik dan aspek psikologis yang menyatakan kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Faktor eksternal yang mempengaruhi rendahnya minat belajar matematika terdiri atas penyampaian materi yang kurang menarik, pembelajaran hanya menggunakan LKS, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran (Putra dkk., 2022). Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membuat siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan suasana menyenangkan dengan berbasis kearifan lokal (Wardani & Setyadi, 2020).

Kearifan lokal adalah sebuah produk budaya yang diciptakan oleh nenek moyang kita dan nilai-nilai yang terkandung dapat diaplikasikan dipertahankan dan diwariskan dalam kehidupan masyarakat (Wardani & Setyadi, 2020). Menggabungkan budaya setempat dengan pembelajaran melalui modul elektronik dapat meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik yang terlihat dari hasil tes penalaran (Marsitin & Sesanti, 2024). Salah satu langkah yang dapat diambil untuk mengintegritas nilai-nilai kearifan

lokal ke dalam pelajaran matematika adalah dengan merancang, menciptakan dan mengembangkan materi pembelajaran yang berbasis pada nilai kearifan lokal (Rosdiana, 2024). Salah satunya dengan media ular tangga, media ular tangga sebagai dukungan dalam proses belajar dan dapat menciptakan suasana kebersamaan diantara peserta didik dalam memahami materi (Yuningsih, 2019). Menurut E. D. Putra dkk (2023) inovasi pembelajaran materi matematika menggunakan media permainan ular tangga, dapat membuat materi matematika sebagai mata pelajaran yang asyik dan menyenangkan untuk dipelajari setiap siswa salah satunya materi bilangan bulat.

Hasil observasi lapangan SMP Diponegoro Tumpang, ditemukan fakta bahwa peserta didik merasa kesulitan pada materi bilangan bulat. Hal ini terbukti pada tes yang diberikan, hanya 12% yang tuntas, 88% belum tuntas dan nilai tertinggi 80 yang hanya didapatkan 3 siswa dari 25 siswa di kelas VIIB. Faktor-faktor yang membuat peserta didik tidak menguasai materi bilangan bulat adalah kurang memahami bilangan bulat, minimnya motivasi belajar matematika, serta belum ada model pembelajaran yang menggunakan media untuk mempermudah memahami materi bilangan bulat. Materi bilangan bulat adalah materi yang pengaplikasiannya hingga tingkat perguruan tinggi masih tetap digunakan (Nurmawati, 2019). Materi bilangan bulat yang dilakukan oleh Yanala dkk (2021) menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan bulat, diantaranya kesulitan siswa dalam penalaran pada operasi bilangan bulat. Kemampuan menyelesaikan masalah matematis sangat penting dimiliki setiap siswa, salah satunya melalui materi bilangan bulat yang menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan (Utami & Hakim, 2023). Metode pembelajaran berbasis kearifan lokal ular tangga dapat membantu siswa belajar sambil bermain dengan soal-soal matematika yang ada pada desain permainan (Saputra dkk., 2023).

Penelitian penunjang yang dilakukan (Putra, E.D. dkk., 2023) menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih menyenangkan, mengubah perspektif siswa terhadap matematika yang dianggap sulit dan membosankan (Karo-Karo & Rohani, 2018). Salah satu media pembelajaran yang digunakan dengan model *Team Games Turnament* adalah kartu soal (Partasiwi dkk, 2023). Penggunaan media yang menggabungkan ular tangga dengan model pembelajaran *Team Games Turnament* dapat meningkatkan penalaran pada siswa (Adinti dkk., 2021).

Penggunaan media kartu soal mampu membantu siswa dalam memahami permasalahan (Simarmata, dkk., 2023). Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini fokus pengembangan pada ular tangga dengan alat permainan berbasis kearifan lokal dan menggunakan kartu soal serta soal tes penalaran sesuai indikator penalaran matematis. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian tentang media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dengan kartu soal untuk meningkatkan penalaran peserta didik, dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dengan kartu soal yang valid, layak dan efektif untuk meningkatkan penalaran peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development.* Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) terdiri dari lima tahapan pengembangan yang meliputi tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancang), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evalution* (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena menunjukkan langkah-langkah yang mudah dipahami dan sistematik. Model ADDIE memiliki tahapan yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien (Leha.Mc dkk., 2019). Penelitian pengembangan dengan model ADIE ini akan dilaksanakan di SMP Diponegoro Tumpang dengan subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas VII. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal mengacu pada langkah-langkah ADDIE.

Tahap *analysis* (analisis), dilakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga. Analisis kurikulum dilakukan dengan cara memilih materi matematika pada kelas VII yang akan menjadi pokok bahasan pada media yang akan digunakan, serta menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik agar materi yang diajarkan sesuai dengan standar sekolah itu sendiri. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dengan cara wawancara pada guru pengampu dan observasi pada peserta didik. Analisis pemanfaatan media pembelajaran dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru yang bersangkutan, ahli media, dan ahli materi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran

berbasis kearifan lokal ular tangga dengan kartu soal pada materi bilangan bulat.

Tahap *design* (perancangan), disusun rancangan tentang media yang akan dikembangkan. Rancangan tersebut meliputi materi yang akan digunakan berdasarkan waktu yang ada dan desain media ular tangga berbasis kearifan lokal dengan kartu soal. Pada tahap ini juga disusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai perangkat pembelajaran. Desain ini nantinya akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Jika desan ini telah dinilai baik, proses pengembangan media meningkat pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan media.

Tahap *development* (pengembangan), merupakan proses pembuatan media yang telah dirancang ditahap desain. Media yang telah dibuat akan dikaji atau divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Validasi media ini dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai tampilan, materi dan kesesuaian media dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini digunakan sebagai pedoman untuk revisi sehingga dihasilkan media untuk uji coba. Tahap *Implementation* (Implementasi), merupakan penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Selanjutnya peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui kelayakan produk media yang dikembangkan.

Setelah tahap penerapan penelitian dilakukan dengan tahap *evalution* (evaluasi). Tahap evaluasi diperoleh penilaian dari hasil tes penalaran pada peserta didik. Hasil jawaban tes dianalisis sesuai indikator penalaran. Indikator penalaran matematis meliputi mengajukan dugaan, membuktikan dugaan, menemukan pola serta menyusun suatu Kesimpulan (Solehudin & Purwanto, 2022). Hasil tes untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kearifan lokal pada ular tangga berbasis kartu soal.

Data yang digunakan dalam penelitian berupa kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif meliputi hasil validasi, angket respon terhadap media yang dikembangkan dan nilai hasil tes penalaran peserta didik. Data-data tersebut digunakan untuk mengetahui pengembangan produk dengan kriteri valid, layak dan efektif. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh kriteria valid oleh validator, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang di kembangkan, dan soal tes kemampuan penalaran digunakan untuk mengetahui keefektifan dan peningkatan kemampuan penalaran peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan (ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dengan kartu soal pada materi bilangan bulat ini dikembangkan menurut model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Tahap *analysis* yaitu mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dengan menganalisis kurikulum, karateristik peserta didik dan analisis pemanfaatan media pembelajaran. Pada tahap analisis komponen pembelajaran mencakup analisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan di SMP Diponegoro Tumpang adalah Kurikulum Merdeka. Analisis ini dilakukan dengan cara memilih materi matematika yang akan menjadi pokok bahasan pada media pembelajaran, serta menganalisis capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik setelah mempelajari pokok bahasan tersebut. Pengembang memilih materi bilangan bulat yang disusun sesuai capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) disekolah tersebut. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara observasi kelas dan wawancara yang dilakukan kepada guru pengampu dan peserta didik. Dari hasil wawancara guru, diperoleh informasi bahwa siswa pada mata pelajaran matematika khususnya kelas VIIB kurang kondusif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik menyampaikan bahwa kurang minat terhadap pelajaran matematika yang dianggap rumit dan membosankan. Sesuai pendapat Andhika & Wahyuni, (2020) menyatakan bahwa peserta didik juga cepat merasa bosan dikarenakan keseharian pembelajaran menggunakan metode tetap dalam proses belajar mengajar serta media yang digunakan minim.

Tahap *design* atau tahap perancangan media pembelajaran terdapat dua uraian yaitu isi materi dan media ular tangga. Isi materi berupa pemilihan materi oleh pengembang yaitu materi bilangan bulat dengan latihan soal yang diberikan untuk meningkatkan penalaran peserta didik. Media ular tangga terdiri dari desain isi dan tampilan. Desain isi berisi soal latihan yang akan digunakan dalam permainan Ular Tangga dalam bentuk kartu soal matematika yang materinya sesuai dengan kurikulum di SMP Diponegoro Tumpang. Media pembelajaran yang dikembangkan pada desain tampilan yaitu media Ular Tangga yang lebih luas dan menarik. Selain itu, bagian alat permainan yang akan digunakan pada media Ular Tangga terdapat mobil mobilan, dadu, kartu soal, dan aturan permainan.

Tahap *development* dilakukan pembuatan media pembelajaran Ular Tangga dan menyusun instrumen penilaian untuk para ahli. Setelah selesai

pembuatan media beserta alat-alat permainan yang lain dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil dari validasi tersebut digunakan sebagai pedoman untuk revisi sehingga akan dihasilkan media yang layak uji coba. Alat-alat mainan berupa media pembelajaran ular tangga berbentuk karpet dengan luas $60 \times 60\ cm$, mobil-mobilan untuk mengetetahui perjalanan peserta didik dalam penggunaan media, dadu untuk menentukan langkah permainan media ular tangga. Uji validasi ahli media pembelajaran ular tangga dilakukan oleh dosen pendidikan matematika di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dengan memberi skor penilaian melalui angket validasi. Hasil validasi dari ahli media memperoleh hasil skor rata-rata 3,7 dan memperoleh kategori sangat valid serta tidak ada revisi dari ahli media. Uji validasi ahli materi pada media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dengan kartu soal dilakukan oleh dosen program studi pedidikan matematika Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dengan memberi skor penilaian melalui angket validasi. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil skor rata-rata 3,72 dan memperoleh kategori sangat valid. Uji validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru matematika SMP Diponegoro Tumpang memperoleh hasil skor rata-rata 3,75 dan memperoleh kategori sangat valid". Berdasarkan paparan tersebut media ular tangga dinyatakan dapat digunakan untuk uji coba. Berikut tampilan media ular tangga pada Gambar 1.

Gambar 1. Media Ular Tangga

Gambar media ular tangga tersebut sebagai alas bermain peserta didik dalam memainkan game ular tangga. Media ini untuk menginformasikan kepada peserta didik bahwa terdapat alat-alat permainan lain dan peraturan

permainan untuk menjalankan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dengan kartu soal. Berikut merupakan alat-alat permainan lain terdapat pada Gambar 2 dan Gambar 3.

Gambar 2. Mobil-mobilan

Gambar 3. Dadu

Gambar 2 mobil-mobilan untuk mengetetahui perjalanan peserta didik dalam penggunaan media ular tangga. Gambar 3 dadu untuk menentukan langkah permainan media ular tangga. Selain alat-alat permainan, soal-soal yang dikerjakan peserta didik juga disediakan di kartu soal. Berikut kartu soal peserta didik pada Gambar 4.

Gambar 4. Kartu Soal

Tahap *implementation* dilakukan uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Uji lapangan terbatas dilakukan kepada 6 peserta didik di kelas VII A. Pengambilan enam anak dilakukan secara acak. Peserta didik secara bergantian bermain ular tangga dengan respon positif seperti antusias dalam pembelajaran dengan media ular tangga. Selanjutnya, peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis kartu soal yang dikembangkan terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Angket Respon pada Uji Lapangan Terbatas

Aspek	Subjek					
	AS	F	I	R	T	A
Pembelajaran	13	16	16	16	16	16
Materi	13	15	15	15	15	15
Tampilan	4	4	4	4	4	4
Jumlah	30	35	35	35	35	35
Rata-rata	3,3	3,89	3,89	3,89	3,89	3,89
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh rata-rata total sebesar 3,79 dengan kategori sangat layak. Pada uji lapangan terbatas ini tidak terdapat saran yang diberikan oleh peserta didik sehingga media pembelajaran ini sangat layak digunakan. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga yang sudah diujicobakan pada uji lapangan terbatas dengan kategori layak, selanjutnya diujicobakan lapangan luas untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap uji coba lapangan luas dilakukan di kelas VIIB SMP Diponegoro Tumpang. Jumlah siswa di kelas VIIB sebanyak 23 siswa (jumlah siswa seluruhnya 25, ada 2 siswa tidak masuk karena sakit) yang dibagi menjadi 5 kelompok, terlihat pada Tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh total sebesar 3,31 yang menunjukkan bahwa hasil respon peserta didik terhadap media ular tangga dengan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada saat permainan media pembelajaran Ular Tangga peserta didik sangat antusias, kekompakan mereka untuk menyelesaikan permainan hingga finish terlihat ketika perebutan dadu di sesi pertama. Kemandirian peserta didik mengerjakan soal merupakan bentuk tanggung jawab dalam menyelesaikan masalah. Sesuai pendapat (Akhidah dkk., 2023) bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki kelebihan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran karena media dapat menumbuhkan motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik menyimak aturan permainan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, melaksanakan dengan penuh semangat dan berhati-hati dalam pengerjaan soal. Sesuai pendapat Listyaningrum, (2020) bahwa media ular tangga berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan penalaran peserta didik.

Tahap *evaluation*, dilakukan uji keefektifan untuk mengukur keefektifan media serta mengukur tingkat penalaran peserta didik. Uji keefektifan diukur

dari soal yang diberikan kepada peserta didik dalam pelaksanaan permainan ular tangga dengan kartu soal, terlihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Rekapitulasi Angket Respon pada Uji Lapangan Luas

No	Siswa	Pembelajaran	Materi	Tampilan	Jumlah	Rata-rata nilai	Kategori
1	LRS	16	15	4	35	3.8	Sangat Layak
2	FNI	13	12	3	28	3,1	Layak
3	YDS	16	14	4	34	3,78	Sangat Layak
4	NF	16	15	4	35	3,8	Sangat Layak
5	NZ	16	15	4	35	3,8	Sangat Layak
6	F	14	13	4	31	3,4	Sangat Layak
7	AA	14	13	4	31	3,4	Sangat Layak
8	SP	14	13	4	31	3,4	Sangat Layak
9	ANSP	14	13	4	31	3,4	Sangat Layak
10	AIDN	14	13	4	31	3,4	Sangat Layak
11	ANK	12	13	4	29	3,1	Layak
12	AI	14	12	4	30	3,3	Sangat Layak
13	SRA	11	14	4	29	3,2	Layak
14	KA	11	14	4	29	3,2	Layak
15	DBS	11	10	2	23	2,56	Layak
16	F	10	10	4	24	2,6	Layak
17	D	13	13	3	29	3,2	Layak
18	N	12	12	3	27	3	Layak
19	ZA	15	14	4	33	3,6	Sangat Layak
20	KIS	15	12	4	31	3,4	Sangat Layak
21	NSA	14	14	4	32	3,5	Sangat Layak
22	T	13	13	3	29	3,2	Layak
23	F	11	12	4	27	3	Layak
Rata-Rata Total						3,31	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Nilai Soal Tes pada Uji Lapangan Terbatas

No	Siswa	Penilaian
1	AS	80
2	F	80
3	I	80
4	R	75
5	T	75
6	A	100
Rata-rata		81,6%

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh presentase nilai tes pada uji lapangan terbatas sebesar 81.6% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dalam materi bilangan bulat untuk meningkatkan penalaran peserta didik termasuk kriteria sangat efektif. Sesuai pendapat Leha.Mc dkk., (2019) bahwa media pembelajaran dikatakan efektif dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berikut hasil nilai tes penalaran peserta didik pada uji lapangan luas, terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Nilai Soal Tes pada Uji Lapangan Luas

No	Siswa	Rata-rata nilai
1	LRS	100
2	FNI	100
3	YDS	100
4	NF	100
5	NZ	100
6	F	100
7	AA	80
8	SP	100
9	ANSP	100
10	AIDN	80
11	ANK	100
12	AI	100
13	SRA	100
14	KA	100
15	DBS	100
16	F	100
17	D	80
18	N	80
19	ZA	80
20	KIS	100
21	NSA	100
22	T	100
23	F	100
	Rata-rata total	95,6%

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil tes penalaran peserta didik mendapatkan nilai dalam kriteria sangat baik. Nilai dari 23 peserta didik (2 tidak hadir karena sakit) dibagi menjadi 5 kelompok mendapatkan nilai tuntas diatas KKM ≥ 75 dan persentase yang diperoleh sebesar 95,6% dengan sangat

efektif. Adapun indikator penalaran meliputi mengajukan dugaan, membuktikan dugaan, menemukan pola serta menyusun suatu kesimpulan (Solehudin & Purwanto, 2022). Selain itu, diperoleh hasil tes penalaran yaitu 18 peserta didik termasuk kategori sangat baik, sedangkan 5 anak termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan penalaran peserta didik. Sesuai pendapat (Marsitin & Sesanti, 2024) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dengan penalaran matematis. Selain itu, sesuai pendapat Putra, E.D. dkk., (2023) bahwa pembelajaran matematika menggunakam media ular tangga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, siswa lebih aktif dalam belajar, dan hasil pemahaman terhadap matematika meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pembahasan terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga dengan kartu soal yang dikembangkan didapatkan kevalidan, kelayakan dan kefektifan. Kevalidan media pembelajaran menunjukkan sangat valid yaitu nilai rata-rata skor ahli media 3,5, ahli materi 3,75, ahli pembelajaran 3,75. Kelayakan media pembelajaran menggunakan angket respon peserta didik menunjukkan kategori sangat layak yaitu rata-rata skor 3,79 pada uji coba lapangan terbatas dan 3,31 pada uji coba lapangan luas. Keefektifan media pembelajaran hasil jawaban tes penalaran peserta didik pada materi bilangan bulat menunjukkan sangat efektif yaitu sebesar 81,6% pada uji coba lapangan terbatas dan 95,6% pada uji coba lapangan luas. Kemampuan penalaran peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran kearifan lokal pada ular tangga yang dikembangkan memiliki peningkatan nilai rata-rata di atas nilai KKM dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada ular tangga yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat layak dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan ular tangga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Saran bagi peneliti atau praktisi lain dapat mengembangkan produk media pembelajaran ular tangga lebih menarik dengan inovasi pembelajaran yang sesuai misal melalui *problem-based learning* dan berbagai latihan soal matematika dalam meningkatkan kemampuan akademik peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Adinti, C., Asih Saputri, D., & Yunian Putra, R. W. (2021). Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Dengan Mengaplikasikan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Berbasis Bahan Ajar Gamifikasi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 98. https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.142

Akhidah, D. N., Zuliana, E., Ermawati, D., & Kudus, U. M. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Model Realistic Pendahuluan Kegagalan dalam mata pelajaran matematika dapat disebabkan siswa tidak dapat memahami konsep matematika dengan baik . Kesalahpahaman konsep di tingkat sekolah dasar dapat menyebabkan kesala. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, *6*(1), 244–259.

Andhika, M. R., & Wahyuni, C. N. (2020). Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Di Min 8 Aceh Barat. *Jurnal Eduscience*, *7*(1), 28–33. https://doi.org/10.36987/jes.v7i1.1771

Simarmata, E. J, Lailin. H., Nana, N, B, M.. (2023). JUPIKA : Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, *6*(2), 36–42.

Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, *7*(1), 91–96. https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778

Leha.Mc, Y., Marsitin, R., & Fayeldi, T. (2019). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing Dengan Media Manipulatif Dalam Pembelajaran Matematika. *Rainstek : Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, *1*(3), 84–91. https://doi.org/10.21067/jtst.v1i3.3557

Listyaningrum, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Sistem Bunka Berbasis Video Di Smk Diponegoro Depok. *Jurnal Keluarga*, *6*(2), 105. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/keluarga/article/view/8228

Marsitin, R., & Sesanti, N. R. (2024). Pengintegrasian Budaya Lokal dalam Pembelajaran Geometri pada Penalaran Matematis. *Chapter: Interseksi Kearifan Lokal, Sains, dan Teknologi: Menghargai Perbedaan Menuju Kesatuan*, 112–125.

Nurmawati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII B SMP Negeri 9 Kota Jambi dalam Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Pemanfaatan Alat Peraga Garis Bilangan. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, *9*(1), 81. https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.127

Pangaribuan, R. M., & Ndii, M. Z. (2023). *Penguatan Konsep Literasi Matematika*

Bagi Siswa Smp Negeri 8 Kota Kupang Rapmaida. *XVII*(1), 22–28.

Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, *2*(2), 152–156.

Putra, E. D., Sullystiawati, L. H., & Sari, Y. I. (2023). Pendampingan Inovasi Pembelajaran Matematika SMP Melalui Permainan Ular Tangga Berbasis Etnomatematika. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *7*(1), 119–128. https://doi.org/10.31537/dedication.v7i1.1034

Putra, T. M., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri Ngeni 06 Kabupaten Blitar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, *3*(2), 244–249. https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.413

Rosdiana, A. (2024). Penguatan Karakter Budaya Lokal Dan Komunikasi Lintas Budaya Berkebhinekaan Global Melalui Media Ular Tangga. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, *16*(1), 189–199. https://conference.ut.ac.id/index.php/ting/article/view/5058%0Ahttps://conference.ut.ac.id/index.php/ting/article/download/5058/1998

Saputra, A. M. A., Huriati, N., Lahiya, A., Bahansubu, A., Rofi'i, A., & Taupiq, T. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Potensi Siswa. *Journal on Education*, *6*(1), 1102–1110. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3050

Solehudin, M., & Purwanto, E. (2022). Kemampuan Penalaran Matematika Peserta Didik Kelas VII Smp Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Bilangan Bulat. *SUBSET-Jurnal Pendidikan Matematika dan Terapan* , *1*(1), 40–48.

Utami, A. A. L. A., & Hakim, D. L. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Bilangan Bulat dan Pecahan. *Didactical Mathematics*, *5*(2), 471–484. https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.6381

Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *10*(1), 73–84. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84

Yanala, N. C., Uno, H. B., & Kaluku, A. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP Negeri 4 Gorontalo. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *2*(2), 50–58.

https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10993

Yuningsih, E. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Didactical Mathematics*, *2*(1), 36. https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669