



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Game Ular Tangga pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Wariyanti^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI
Ronggolawe
[*ytta0612@gmail.com](mailto:ytta0612@gmail.com)

Submitted: 16-04-2026 Accepted: 15-09-2026 Published: 30-09-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran game ular tangga pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di UPT SD Negeri Panyuran 1 dengan subjek penelitian sebanyak 23 siswa kelas IV dan satu guru kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran materi pecahan masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket dan LKPD sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Data hasil belajar menunjukkan bahwa 16 dari 23 siswa (72%) memperoleh nilai di bawah KKM dengan rata-rata kelas sebesar 67,4. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas sehingga diperlukan media yang lebih menarik dan interaktif. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media game ular tangga memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta membantu pemahaman konsep pecahan. Dengan demikian, media game ular tangga berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan.
Kata kunci: analisis kebutuhan, media pembelajaran, game ular tangga, Pecahan, hasil belajar siswa

ABSTRACT

This study aims to analyze the need for learning media for the Snakes and Ladders game on fractions to improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The study used a qualitative descriptive approach and was conducted at the UPT SD Negeri Panyuran 1 with 23 fourth-grade students and one class teacher as research subjects. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The results showed that learning of fractions was still dominated by the lecture method with the use of textbooks and LKPD as the main learning resources. This condition caused students to experience difficulties in understanding the concept of fractions and were less active in the learning process. Learning outcome data showed that 16 of 23 students (72%) obtained scores below the Minimum Completion Criteria (KKM) with a class average of 67.4. The interview results also showed that the use of learning media in schools was still limited, so more interesting and interactive media were needed. The needs analysis showed that the Snakes and Ladders game media had characteristics that suited the needs of teachers and students because it was able to create a fun learning atmosphere, increase participation, learning motivation, and help understand the concept of fractions. Thus, the Snakes and Ladders game media has the potential to be an alternative learning media to improve student learning outcomes on fractions.

Keywords: Needs analysis, Learning media, Snakes and ladders game, Fractions, Student learning outcomes

Pengutipan APA:

Wariyanti., & Wiratsiwi, W. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Game Ular Tangga pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(9).



PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan spiritual, intelektual, sosial, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki, baik pada aspek spiritual, karakter, intelektual, maupun moral, sehingga mereka memiliki keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk menjalani kehidupan sebagai individu sekaligus sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Diandita, (2023) Tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah mengarahkan Peserta didik diarahkan untuk mengalami perubahan perilaku pada aspek kognitif, moral, dan sosial sehingga mampu tumbuh menjadi individu yang mandiri serta mampu berperan dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang menjadi komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan.

Pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman yang dapat digunakan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan dan perkembangan zaman, menyesuaikan diri serta bersaing dengan perkembangan lingkungan yang terus berubah (Munadah dkk., 2021). Dalam pandangan Aristoteles, penyelenggaraan pendidikan merupakan bagian dari fungsi negara yang diarahkan untuk mewujudkan tujuan kehidupan bernegara (Kosim, dkk 2024). Adapun menurut M.J. Langeveld, pendidikan merupakan usaha yang disengaja untuk membimbing individu agar berkembang menuju kedewasaan secara optimal. Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika sejak jenjang sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian yang serius agar siswa memiliki dasar yang kuat untuk mempelajari materi pada tingkat berikutnya. (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat dkk, 2024). Materi pecahan sering menjadi salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar karena memerlukan kemampuan memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan. Kesulitan tersebut dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep maupun hasil belajar siswa (Anggraini et al., 2023).

Dalam upaya memperoleh hasil yang maksimal pada proses pendidikan, tidak hanya diperlukan metode, tenaga pendidik dan fasilitas yang memadai, tetapi juga didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang efektif. Menurut (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat dkk, 2024). Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi dapat diterima siswa secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran

matematika adalah permainan edukatif (Setiani & Handayani, 2022). Penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Filahanasari & Karmila, 2025).

Permasalahan mengenai kesulitan belajar serta masih rendahnya capaian belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, terutama pada materi pecahan, merupakan isu yang sudah lama terjadi di lingkungan sekolah. Sejumlah penelitian telah membuktikan hal tersebut, di antaranya penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Muthia (2022) di SDI Sinar Cendekia menunjukkan bahwa siswa kelas V masih mengalami kendala dalam memahami pembelajaran Matematika, terutama pada materi pecahan yang dianggap sebagai salah satu materi yang cukup sulit. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian Testiani dkk. (2022) juga mengungkapkan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar mengalami hambatan dalam memahami konsep pecahan.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri Panyuran 1 menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika masih belum optimal. Sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang efektif. Kondisi tersebut menyebabkan proses penyampaian materi tidak berlangsung secara optimal, terutama karena suasana kelas yang kurang kondusif. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Pratiwi & Hardini, 2022). Media yang digunakan diharapkan mampu menyajikan materi secara jelas dan terstruktur, sehingga membantu siswa memahami materi yang dipelajari dengan lebih mudah (Widiana et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran juga perlu dirancang agar dapat mencakup materi secara sistematis, baik dari konsep yang bersifat umum menuju khusus maupun sebaliknya, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan maksimal (Munadah et al., 2021).

Permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur hiburan dan edukasi. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Karena mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan guru, terutama pada pembelajaran Matematika. (Siallagan, 2019). Media ini dirancang dalam bentuk permainan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh. Pada dasarnya, media ular tangga merupakan hasil adaptasi dari permainan tradisional yang telah dimodifikasi dengan menyisipkan berbagai soal pembelajaran pada setiap tahap permainan (Diandita, 2023). Setiap pemain yang berhenti pada petak tertentu wajib menjawab pertanyaan yang tersedia sebelum melanjutkan

permainan. Penggunaan Media ini dirancang untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan, media ular tangga juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Media permainan ular tangga yang telah dikenal luas oleh anak-anak dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pembelajaran yang efektif (Ariyanto, 2024). Melalui permainan ular tangga berhitung, siswa dapat mempelajari konsep numerasi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Filahanasari & Karmila, 2025). Selain itu, media ini dapat dikembangkan menjadi permainan edukasi melalui penambahan memasukkan berbagai konsep numerasi ke dalam aktivitas permainan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika dan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Munadah et al., 2021). Selain itu, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengembangan dan pengujian efektivitas media yang telah dibuat. Penelitian yang secara khusus mengkaji kebutuhan pengembangan media game ular tangga pada materi pecahan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran masih relatif terbatas (Ibrohim & Arsita, 2023). Oleh karena itu, diperlukan analisis kebutuhan yang mendalam untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang sesuai. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus penelitian yang menganalisis kebutuhan pengembangan media game ular tangga pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata di sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan guru dan siswa.

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran game ular tangga pada materi pecahan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pecahan dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran game ular tangga pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Panyuran 1 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas IV dan 23 siswa kelas IV

yang dipilih sebagai sumber data karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, aktivitas siswa, penggunaan media pembelajaran, serta kondisi kelas selama pembelajaran matematika berlangsung. Wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru kelas IV untuk memperoleh informasi terkait kendala pembelajaran, karakteristik siswa, hasil belajar, dan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa nilai hasil belajar siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Indikator observasi meliputi aktivitas guru dalam pembelajaran, keaktifan siswa selama pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai kendala pembelajaran materi pecahan, ketersediaan media pembelajaran, karakteristik siswa, kebutuhan guru terhadap media pembelajaran, dan harapan guru terhadap media yang akan dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa nilai hasil belajar siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel untuk memudahkan interpretasi. Tahap terakhir dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian mengenai kebutuhan media pembelajaran game ular tangga pada materi pecahan sebagai dasar pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan adanya tiga temuan utama yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara bersama guru kelas IV, serta dokumentasi di sekolah dasar. Temuan tersebut mencakup gambaran pelaksanaan pembelajaran materi pecahan yang berlangsung saat ini, kebutuhan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, serta peluang penerapan media game ular tangga sebagai alternatif pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan (Irgianto et al., 2025).

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran materi pecahan masih banyak menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku paket dan LKPD sebagai sumber belajar utama. Penyampaian materi masih dilakukan secara konvensional tanpa didukung media pembelajaran yang

menarik dan interaktif, sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih rendah dan siswa cenderung kurang aktif selama proses belajar berlangsung.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

Sumber: Dokumentasi nilai harian siswa kelas IV

Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
< 75	16	72%
≥ 75	7	28%
Total	23	100%
Rata-rata	67,4	

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar siswa pada materi pecahan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari 23 siswa, sebanyak 16 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan hanya 7 siswa yang berhasil mencapai KKM. Selain itu, nilai rata-rata kelas sebesar 67,4 masih berada di bawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 75. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan masih perlu ditingkatkan. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Tabel 2. Perbandingan Kondisi ideal dan Kondisi Sebenarnya Pada Pembelajaran Matematika

Sumber: Wawancara dengan guru kelas IV

Aspek	Kondisi Ideal	Kondisi Sebenarnya	Kesenjangan
Media pembelajaran	Interaktif dan menyenangkan	Buku dan LKPD cetak	Tinggi
Hasil belajar	75	67,4	7,6 poin
Ketuntasan belajar	85% siswa tuntas	28% siswa tuntas	57%
Partisipasi siswa	Aktif berdiskusi	Cenderung pasif	Tinggi
Motivasi belajar	Tinggi	Rendah	Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi yang terjadi di lapangan pada materi pecahan. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan LKPD cetak, sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Selain itu, hasil belajar, tingkat ketuntasan, keaktifan, serta motivasi belajar siswa masih belum mencapai target yang diharapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pecahan.

Tabel 3. Perbandingan Antara Kebutuhan Yang Teridentifikasi Dengan Fitur Ular Tangga

Kebutuhan Guru dan Siswa	Fitur Media Ular Tangga	Keterangan
Pembelajaran menyenangkan	Permainan edukatif	Tersedia
Meningkatkan partisipasi siswa	Permainan kelompok	Tersedia
Memahami konsep Pecahan	Kartu soal pecahan	Tersedia
Meningkatkan motivasi belajar	Tantangan dan kompetisi	Tersedia
Melatih kerja sama	Diskusi kelompok	Tersedia
Evaluasi pembelajaran	Kartu soal dan poin	Tersedia

Pada Tabel 3, media game ular tangga memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran materi pecahan. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif, meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas kelompok, serta membantu siswa memahami konsep pecahan melalui kartu soal yang terdapat pada setiap petak permainan.

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas IV menyampaikan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena materi bersifat abstrak dan memerlukan media yang dapat membantu memvisualisasikan konsep tersebut. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran lebih sering menggunakan buku paket dan LKPD karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Guru menyatakan bahwa siswa cenderung lebih antusias ketika pembelajaran dilakukan melalui permainan atau aktivitas yang melibatkan interaksi secara langsung. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung dan hanya beberapa siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan

motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Andriani & Wahyudi, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya pada materi pecahan. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran tidak hanya bertumpu pada metode yang digunakan guru, tetapi juga didukung oleh media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih efektif dan bermakna (Ibrohim & Arsita, 2023).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, media game ular tangga memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa pada materi pecahan. Media ini berpotensi dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa (Nadia Lutfi Choirunnisa, 2021). Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran serta meningkatkan minat dan antusiasme mereka dalam proses belajar (Filahanasari & Karmila, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti game ular tangga, berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari (Munadah et al., 2021). Oleh karena itu, hasil penelitian ini semakin menguatkan perlunya media pembelajaran game ular tangga pada materi pecahan sebagai salah satu alternatif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Permainan ular tangga memiliki berbagai keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran (Setiani & Handayani, 2022). Melalui permainan ini, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar sekaligus menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat (Rahayu et al., 2021). Selain itu, permainan ular tangga juga dapat membantu mengembangkan sikap kerja sama, toleransi, dan kesabaran dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Dari aspek perkembangan, permainan ini mampu merangsang daya imajinasi, meningkatkan kemampuan kognitif, serta melatih keterampilan motorik siswa. Penyajian permainan yang menarik dan menyenangkan juga dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Arsyad, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi pecahan. Peningkatan tersebut terjadi karena media permainan mampu menarik perhatian dan minat siswa sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Lusiana, 2022). Selain itu, karakteristik media yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar turut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendukung pemahaman materi secara lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV UPT SD Negeri Panyuran 1 masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket dan LKPD sebagai sumber belajar utama, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, hasil belajar siswa pada materi pecahan masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 67,4 dan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga diperlukan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran game ular tangga memiliki karakteristik yang sesuai untuk diterapkan pada materi pecahan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, serta membantu pemahaman konsep pecahan secara lebih konkret.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran game ular tangga diperlukan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi pecahan karena sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Media ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut guna mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). *JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD*. 5. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Ariyanto, B. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Oleh*. 16650001.
- Arsyad, A. (2013). Manfaat Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, 1, 25.
- Diandita, E. R. (2023). ¹Qanita Bilqisti, ²Helmi Suardi, ³Elly Rizki Diandita. 1(2), 37–44.
- Filahanasari, E., & Karmila, D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Materi Penjumlahan dan Pengurangan*. 8, 195–202.
- Ibrohim, M., & Arsita, C. (2023). Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik pada Pengembangan Media Counting Box Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 209–215. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i2.29313>
- Kosim, Abdul, Nurwidhia, Rizal, Saputra, Arbitra, Anwari, Choirul, Aini, Firdatul, Fitriana, Rada, Ad-Afah, D. A. (2024). Learning Media As A Tool In The Success Of The Teaching And Learning Process Abdul. *Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 48–54.
- Lusiana. (2022). Jurnal Tujuan Pendidikan di Indonesia (Sisdiknas) Analisis dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Jurnal Darussalam; Jurnal Ilmiah Dan Sosial*, 23(02), 1–19. <http://ojs.iai-darussalam.ac.id/index.php/darussalam> TUJUAN
- Munadah, R., Rahayu, P. S., Pranandari, E., Jukia, F., & Rosdianti, V. (2021). Penerapan Permainan

- Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas v SD 006 Rambah Samo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 46–56. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.1445>
- Nadia Lutfi Choirunnisa, R. D. F. (2021). *PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL UNTUK OPTIMALISASI LATIHAN SOAL-SOAL PECAHAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR* Nadia Lutfi Choirunnisa, Retno Dwi Febriani Abstrak. 6, 109–115.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *No Title 済無No Title No Title No Title*. 2(2), 306–312.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3((4)), 315–322.