

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi manusia, karena pendidikan mampu meningkatkan pola pikir manusia. Dengan kondisi Pendidikan yang berkualitas tentu menjadi impian semua negara tak terkecuali Indonesia. Pendidikan tidak hanya sebagai agen perubahan tetapi harus mampu menjadi agen produksi, dimana dengan pendidikan yang berkualitas mampu memunculkan produk-produk baru yang diciptakan oleh generasi muda. Faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan tidak hanya kondisi pendidikan namun, juga juga dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang didapatkan di sekolah. Dengan kemajuan Ilmu pengetahuan & teknologi yang semakin berkembang di era 4.0 tentu akan menciptakan sebuah teknologi pembelajaran yang semakin canggih. Teknologi ini lah yang mengharuskan guru mampu merancang sesuatu yang membawa perubahan salah satunya adalah media pembelajaran (Ester & Sulistyani 2022).

Pendidik memegang peran penting dalam menyampaikan materi ajar di sekolah. Dengan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik guru perlu mengolah materi ajar yang berkualitas untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi dan kompetensi guru SD/MI disebutkan dalam Kompetensi Pedagogik nomor 6 yaitu Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dapat melalui cara menciptakan komponen salah satunya dengan memberikan suasana yang menyenangkan agar tercapai prestasi belajar yang maksimal (Ester & Sulistyani, 2022)

Sekolah Dasar merupakan jenjang sekolah yang menjadi wadah untuk mencerdaskan dan mencetak generasi muda yang berkualitas. Dimana sekolah tersebut harus mengikuti perubahan yang terjadi salah satunya adalah perubahan kurikulum. Dalam sistem pendidikan sendiri, kurikulum di Indonesia telah mengalami perubahan sebanyak 11 kali, sejak tahun 1947 yang disebut dengan kurikulum sederhana sampai

yang saat ini diterapkan adalah kurikulum merdeka belajar. Tujuan perubahan kurikulum ini tentu untuk memperbaiki kurikulum sebelumnya dari segala aspek .

Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran (F. Nur & Kurniawati, 2022). Proses pembelajaran, anak seringkali tidak didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran di kelas ditunjukan pada kemampuan anak dalam menghafal informasi. Otak anak perlu menghafal dan mengumpulkan berbagai informasi agar dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, meskipun mereka belum memahami informasi yang dihafal (Susanti, 2023). Perkembangan otak terjadi dari lahir hingga remaja (Nurbaiti, 2022).

Kurikulum yang saat ini sedang digunakan yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memuat pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dimana kegiatan pembelajaran dirancang lebih optimal agar siswa mempunyai waktu dalam mendalami konsep dan menguatkan kompetensi guru. Kurikulum merdeka juga diterapkan di SDN Pancoran 07 Pagi. Salah satu kelas yang menggunakan kurikulum merdeka adalah kelas VB. Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran yg dilakukan oleh peneliti di SDN Pancoran 07 Pagi Didapatkan data bahwa, (1) Masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi, (2) Guru hanya memberikan materi lewat buku, (3) Tidak ada media, (4) banyaknya masalah di dalam kelas.

Hal tersebut senada dengan data temuan melalui hasil observasi yg dilakukan pada tanggal 20 Oktober – 20 Desember 2023 terkait dengan permasalahan yang terjadi di kelas VB ditemukan data bahwa, guru sudah membuat modul ajar sesuai dengan kurikulum yang telah digunakan. Modul ajar berisi: tujuan pembelajaran, profil pendidikan Pancasila, kata kunci, target peserta didik, jumlah siswa, assesmen, jenis assesmen, model pembelajaran, aktivitas pembelajaran, metode, pengayaan dan remedial, kriteria penilaian, rubric penilaian, kisi-kisi dan kunci jawaban. Pada mata pelajaran matematika materi pecahan campuran dari 27 siswa yang tuntas hanya 5 siswa, dengan nilai tertinggi 70, nilai terendah 45. Guru masih menggunakan media buku sebagai sumber belajar. Sedangkan pada materi matematika yang lainnya nilai ketuntasan siswa sudah baik. Sehingga peneliti pengembangan media pembelajaran ular tangga berkarakter ini agar dapat meningkatkan nilai ketuntasan siswa.

Data di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media yang bersumber dari buku, media pembelajaran hanya dibuat pada materi – materi tertentu. Peneliti memilih materi pecahan campuran karena nilai ketuntasan siswa pada materi ini dari 27 siswa hanya 5 yang tuntas. Sehingga pada materi ini diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan nilai ketuntasan siswa. Media pembelajaran sangat dibutuhkan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal sesuai dengan kurikulum merdeka. Terutama dalam pembelajaran matematika dimana matematika merupakan pembelajaran yang selalu dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, karena berhubungan dengan angka dan hitung- menghitung.

Menurut Satrianawati (2018) bagi pengguna, media merupakan sesuatu yang menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan pengguna, sedangkan media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media sering dikatakan sebagai mediator. Diketahui bahwa mediator memiliki fungsi dan peran sebagai penghubung yang efektif terhadap siswa dan proses belajar itu sendiri. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran merupakan satu kesatuan dengan berjalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting bagiberjalannya proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan, menumbuhkan daya perhatian dan minat belajar terhadap siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan penjelasan dari seorang guru. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan materi pembelajaran yang akan diterangkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan pembelajaran Matematika “pecahan campuran” ialah media pembelajaran berbasis ular tangga. Menurut Setiawati (2019) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih, ular tangga ini menggunakan papan. Pada papan ini akan didesain dengan kotak- kotak kecil dan di beberapa kotak akan terdapat gambar ular dan sejumlah tangga untuk menghubungkan dengan kotak-kotak lainnya. Sedangkan Imanda (2018) mengungkapkan bahwa *Snake Ladders* adalah permainan papan yang memungkinkan anak-anak mengekspresikan diri melalui semua

ekspresi yang tersedia, bahasa komunikatif dan kognitif mereka. Gambar tangga memiliki simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular memiliki nilai negative (nilai ketidakjujuran). Dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang sejak dulu sudah ada namun untuk sekarang ini ular tangga dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat dimainkan siswa sesuai dengan pembelajaran yang telah disesuaikan.

Penggunaan media pembelajaran akan lebih menjamin terbentuknya pemahaman isi pelajaran secara nalar yang berdampak lebih baik pada siswa. Media yang digunakan akan memiliki pengaruh besar terhadap alat indra siswa. Media pembelajaran berbasis ular tangga yang akan dikembangkan peneliti juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajaran ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Peserta didik akan mengalami peningkatan minat dan pemahaman apabila media berbasis ular tangga dikembangkan dan diterapkan (Jalman, 2016).

Profil pelajar Pancasila merupakan program dari Kemendibud Ristek untuk membumikan nilai-nilai Pancasila di kalangan pelajar. Landasan filosofis profil pelajar Pancasila adalah pemikiran Ki Hadjar Dewantara. Pemikiran beliau tentang konsep pendidikan "*ing ngarso sung tulandha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*" (Yanuarti, 2018). Konsep tersebut pula yang mengilhami munculnya merdeka belajar. Diantara konsep merdeka belajar dan profil pelajar Pancasila saling beririsan. Dalam konsep merdeka belajar para siswa diberikan kebebasan untuk memilih materi yang disukai dan diminatinya. Sementara guru berperan menjadi pribadi yang bertanggungjawab membentuk karakter siswa. Guru menjadi teladan ketika berada di depan, menjadi motivator ketika di tengah, dan menjadi pendorong ketika di belakang agar siswa mandiri. Karakter yang diharapkan adalah pelajar yang memiliki jiwa-jiwa Pancasila di dalam dirinya (Rahayuningsih, 2022)

Peneliti mengembangkan media ular tangga berkarakter untuk menguatkan siswa terhadap pemahaman mengenai Profil Pelajar Pancasila salah satunya yaitu gotong royong. Gotong royong merupakan salah satu nilai yang sangat dihargai dalam budaya Indonesia, termasuk di dalamnya Pelajar Pancasila. Dalam gotong royong, siswa saling bekerja sama dan berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama. Siswa dibagi tugas dan tanggung jawab, saling membantu, dan saling mendukung dalam melaksanakan suatu kegiatan. Semangat gotong royong ini terlihat dalam berbagai aspek kehidupan

masyarakat, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat luas (Majid, 2019).

Konsep gotong royong sebagai ciri dari budaya ketimuran menganjurkan peserta didik untuk kolaborasi dalam kebaikan. Kerja sama yang dilandasi oleh rasa peduli, tulus dan ikhlas. Melalui gotong royong kegiatan yang dilaksanakan dapat berjalan tanpa hambatan, mudah dan ringan. Dasar manusia sebagai makhluk sosial tidak mampu hidup tanpa bantuan orang lain. Harapannya pelajar Pancasila memahami hakikat bekerjasama, berkolaborasi untuk menghasilkan suatu yang bermanfaat dan bernilai.

Unsur-unsur utama gotong royong meliputi kolaborasi, altruis, dan berbagi (Kurniawaty, 2021). Sehingga gotong royong ini sangat cocok untuk masyarakat Indonesia. Di dalam gotong royong juga harus menumbuhkan sikap peduli terhadap satu sama lainnya. Sikap saling berbagi juga penting untuk mensukseskan gotong royong. Nilai gotong royong mengajarkan siswa untuk berempati terhadap manusia yang lainnya. Empati ini bertujuan untuk mengerti emosi orang lain. Penerapan nilai gotong royong sejak dini akan menjadikan pembiasaan bagi peserta didik di dalam kehidupan sehari-harinya, di lingkungan tempat tinggalnya bahkan di lingkungan tempat kerjanya nanti.

Media pembelajaran berbasis ular tangga berkarakter dapat mengoptimalkan proses Pembelajaran Matematika pada materi pecahan campuran siswa kelas VB di SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta, hal ini agar proses belajar dapat berlangsung dengan ular tangga berkarkater tersebut dinilai sangat sesuai dengan materi pembelajaran yang dibutuhkan dalam mengajar dikelas.

Media pembelajaran berbasis ular tangga berkarakter dikembangkan pada materi pecahan campuran. Peneliti mengembangkan media berbasis ular tangga berkarakter pada materi tersebut karena pada dasarnya siswa masih kesulitan dalam memahami bagaimana konsep penjumlahan, pengurangan, pada bilangan pecahan campuran. Materi yang disajikan dalam buku masih kurang lengkap hanya ada penjelasan tentang penjumlahan dan pengurangan dan jumlah latihan soal hanya soal dalam tingkatan rendah. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis ular tangga berkarakter ini difokuskan pada materi pecahan campuran. Sebelumnya pendidik belum pernah menggunakan inovasi media pembelajaran berbasis ular tangga berkarakter merupakan inovasi dalam proses belajar disekolah tersebut.

Media pembelajaran ular tangga berkarakter ini dilengkapi dengan pertanyaan yang terdapat pada papan permainan akan digunakan siswa untuk menyelesaikan pertanyaan.

Siswa akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada papan permainan. Keterbaruan dalam media pembelajaran ini adalah peneliti merancang papan ular tangga di lengkapi dengan pertanyaan dan scan barcode yang dapat diakses oleh guru untuk melihat kunci jawaban. Dengan adanya pertanyaan dalam setiap nomor merupakan solusi peneliti untuk meningkatkan daya ingat siswa terkait materi pelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran ular tangga berkarakter dilengkapi dengan poin-poin dadu untuk menentukan langkah jalannya permainan siswa. Setiap kelompok ditunjuk satu orang sebagai ketua dimana ketua kelompok bertugas untuk menggunakan pion-pion untuk melakukan permainan.

Berdasarkan paparan di atas dengan dukungan oleh beberapa teori dan penelitian terdahulu, maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Ular Tagga Berkarakter Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan.**

B. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka batasan masalah penelitian yaitu :

- 1 Media pembelajaran hanya digunakan pada mata pelajaran matematika di kelas VB semester gasal 2024/2025.
- 2 Materi yang dikembangkan pada penelitian terfokus pada materi pecahan campuran.
- 3 Karakter yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu karakter gotong royong sesuai dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

- 1 Bagaimana tahapan pengembangan media ular tangga berkarakter pada mata pelajaran matematika di kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan ?
- 2 Bagaimana tingkat kelayakan media ular tangga berkarakter pada mata pelajaran matematika di kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan ?
- 3 Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran ular tangga berkarakter pada mata pelajaran matematika di kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan ?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan batasan penelitian dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan yaitu :

- 1 Mengidentifikasi tahapan pengembangan media ular tangga berkarakter pada mata pelajaran matematika materi pecahan campuran di kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta.
- 2 Menganalisis tingkat kelayakan media ular tangga berkarakter pada mata pelajaran matematika materi pecahan campuran di kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta.
- 3 Menganalisis tingkat keefektifan penerapan media ular tangga berkarakter pada mata pelajaran matematika materi pecahan campuran di kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan beberapa hal yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a Teoretis

Menambah khazanah keilmuan berkaitan dengan media pembelajaran matematika berbasis ular tangga berkarakter materi bilangan pecahan campuran kelas VB SDN Pancoran 07 PG Jakarta.

b Praktis

a Bagi Sekolah :

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran Matematika berbasis ular tangga berkarakter materi bilangan pecahan campuran kelas VB SDN Pancoran 07 PG Jakarta.

b Bagi Guru :

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai bahan referensi untuk memperluas wawasan dalam menginovasikan media pembelajaran.

c Bagi Siswa :

Melalui penerapaaan media pembelajaran ular tangga berkarakter pada mata pelajaran matematika di kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta diharapkan siswa mampu mendapatkan nilai diatas KKM.

d Bagi Peneliti Lain :

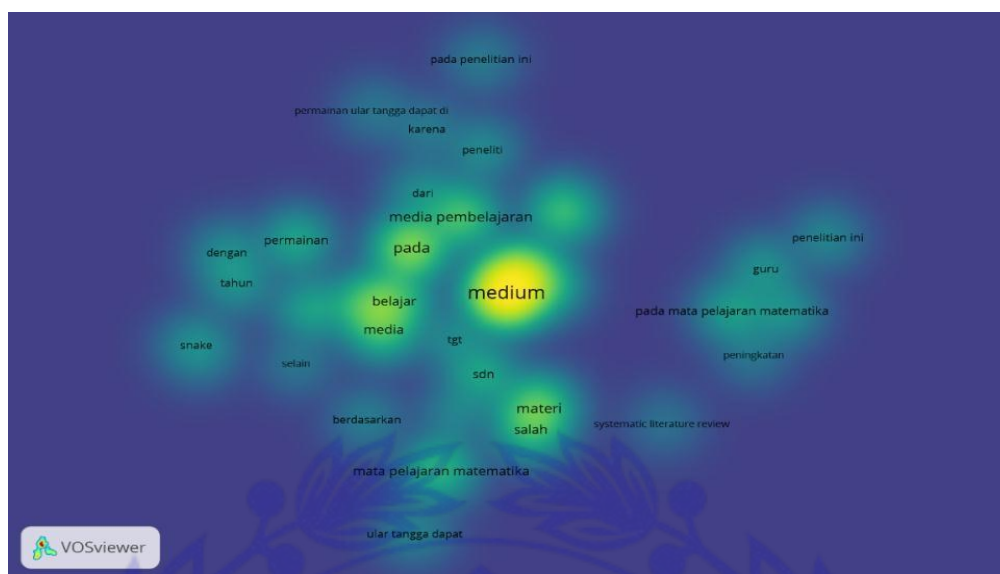
Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai sarana dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya ular tangga.

F. Kebaruan Penelitian

Berdasarkan analisis Bibliometric dan kajian literatur maka kebaruan dari penelitian ini adalah : (1) media pembelajaran yang digunakan ular tangga berkarakter, yaitu digunakaannya karakter gotong royong dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan dalam setiap kotak papan ular tangga, (2) media ini akan digunakan pada siswa kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi pada mata pelajaran matematika meteri pecahan campuran. Kebaruan peneliti melakukan pengembangan produk media pembelajaran ular tangga berkarakter pada mata pelajaran subjek penelitian adalah siswa kelas VB SDN Pancoran 07 Pagi. Selain itu, kebaruan dari penelitian ini adalah dikembangkan media pembelajaran berbasis ular tangga berkarakter pada materi pecahan campuran kelas VB karena merujuk dan hasil studi pendahuluan menyimpulkan bahwa diperlukan media untuk penunjang pembelajaran menarik, mampu menyajikan bentuk soal yang dikemas dalam sebuah permainan ular tangga yang dapat menarik perhatian siswa. Rangkuman dari dua analisis tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Analisis Bibliometrik

Informasi bibliometrik penelitian ini diperoleh dari jurnal-jurnal dengan menggunakan aplikasi *publish or perish* oleh basis data yang paling umum digunakan yaitu analisis bibliometric. Pemetaan bibliometric yangdigunakan untuk mengubah meta data publikasi menjadi peta atau visualisasi yanglebih mudah untuk mengubah meta data publikasi menjadi peta atau visualisassi yang lebih mudah untuk dipahami. Berdasarkan hal tersebut diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 1.1 Vos Viewer

Hasil data yang diperoleh menggunakan Publish or Perish sudah cukup banyak paper tentang media pembelajaran berbasis ular tangga dimana dimulai pada tahun 2016 – 2024 hanya terdapat 35 paper. Untuk melihat hasil kata kunci pada visualisasi bibliometrik yang sering muncul berada di area berwarna kuning, sedangkan hasil yang jarang muncul berada di area berwarna hijau. Gambar diatas dapat diartikan sebagai representasi visual dari kata kunci media pembelajaran, ular tangga, matematika berwarna kuning yang artinya topik tersebut masih baru dan membutuhkan penelitian lanjutan yang lebih menarik dari penelitian sebelumnya.

2. Tinjauan Literatur

Tinjauan literatur dalam sebuah penelitian digunakan sebagai dasar teori atau landasan teori dalam sebuah penelitian. Landasan teori dapat berupa hasil penelitian sebelumnya dengan topik yang sama atau menggunakan pendapat dari para ahli dengan subjek yang diteliti. Penelitian ini mengangkat topik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran matematika berbasis ular tangga. Berdasarkan penelitian ini, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang akhirnya menjadi acuan inovasi (*state of the art*) penulis dalam melakukan penelitian yang akan dikembangkan. Penelitian yang relevan pada pengembangan media pembelajaran sebelumnya diuraikan pada tabel dibawah ini:

NO	Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Dalam Subtema Anggota Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	Hasil validasi dari semua validator menunjukkan kualitas baik yaitu dari validator pakar media pembelajaran dengan skor 4,70 (sangat baik) dan 4,76 (sangat baik), sedangkan validasi dari guru kelas 1 SD yaitu dengan skor 4,47 (sangat baik) dan 4,35 (sangat baik).	• Mata pelajaran yang dipilih sama yaitu pelajaran matematika • Dikembangkan pada sekolah dasar. • Menggunakan media ular tangga.	• Menggunakan ular tangga berkarakter. • Materi tentang bilangan pecahan campuran. • Terdapat barcode yang dapat discan guru untuk melihat kunci jawaban. • Diterapkan pada siswa kelas VB.
2.	Pengembangan Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia	Media yang telah dikembangkan yaitu media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik memperoleh presentase penelitian yang memuaskan. Oleh ahli materi mendapat presentase kelayakan 92%, oleh ahli media presentase sebanyak 90% dan oleh pendidik sebanyak 89%. Dan untuk respon peserta didik memperoleh presentase sebanyak 92% terhadap ketertarikan produk	• Dikembangkan pada sekolah dasar. • Siswa kelas V • Menggunakan media ular tangga terintegrasi asmaul husna.	• Menggunakan ular tangga berkarakter. • Terdapat barcode yang dapat discan guru untuk melihat kunci jawaban. • Mata pelajaran matematika. • Materi tentang pecahan campuran.

NO	Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD.	Hasil kelayakan media sebesar 78,67% dengan kriteria “Tinggi” dan hasil materi sebesar 72,5% memenuhi kriteria “Tinggi”. Menurut validasi para ahli secara keseluruhan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA menunjukkan kriteria “Tinggi” dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik	• Dikembangkan pada sekolah dasar. • Menggunakan media ular tangga berkarakter.	• Menggunakan ular tangga berkarakter. • Terdapat barcode yang dapat discan guru untuk melihat kunci jawaban. • Mata pelajaran matematika materi tentang bilangan pecahan campuran. • Diterapkan pada siswa kelas VB

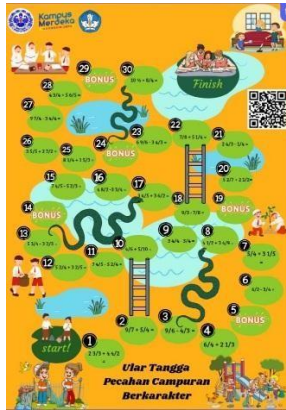
Tabel 1.1 Keterbaruan Penelitian

Berdasarkan hasil uraian pada tinjauan literatur yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat unsur kebaruan (*state of the art*) yang akan dikembangkan oleh penulis yaitu pada tipe I (*Invention*) adalah Pengembangan Media Pembelajaran Ular tangga berkarakter dan kebaruan pada tipe II (*Improvement*) adalah melaksanakan sebuah inovasi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran ular tangga berkarakter.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dari media ular tangga berkarakter yang dikembangkan untuk siswa kelas V B SD Pancoran 07 Pagi Jakarta adalah sebagai berikut :

1. Rancangan media ular tangga berakarterm ini berbentuk persegi dengan ukuran 200 x 150 m. Terbuat dari bahan *flexi* dengan berat 280gr. Bahan tersebut kokoh dan tahan lama sehinggadapat dipakai berkali-kali dan mudah dibawa kemana saja. Media ini akan peneliti cetak *hardfile* agar siswa dapat bermain dengan mudah dan lebih menarik.
2. Media ular tangga berkarakter dibuat dengan desain yang menarik, yang dilengkapi dengan karakter penguatan profil pelajar pancasila dan warna yang bervariasi dengan degradasi yang sesuai agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mempelajari .
3. Membuat pembelajaran matematika materi pecahan campuran
4. Terdapat barcode yang dapat discan oleh guru untuk melihat kunci jawaban.
5. Media ular tangga yang dibuat berisi pertanyaan yang dikemas secara lebih spesifik agar lebih mudah dalam menyelesaikan soal pecahan campuran.



Gambar 1.2 Papan Ular Tangga Berkarakter



Gambar 1.3 Tata Cara Permainan

Gambar diatas merupakan rancangan produk ular tangga berkarakter yang terbuat dari bahan *flexi* 280gr dan disetiap kolom diberikan warna dan gmba yang menarik. Kolom permainan ular tangga didesain dengan model yang sangat berbeda dengan ular tangga yang biasa. Setelah melakukan permainan ular tangga siswa diminta menjawab soal sesuai dengan nomor yang mereka tempati. Jika mendapatkan kartu bonus siswa tidak perlu mengerjakan soal.

