

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Kuliner Banten Pada Materi Pecahan Sekolah Dasar

Muhammad Ichsan Zaelani¹, Andika Arisetyawan²

¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia,

e- mail: zaelanichsan@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama pada materi pecahan yang membutuhkan pemahaman konseptual dan keterampilan berhitung. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk menjembatani antara teori dan praktik di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang terintegrasi dengan kuliner khas Banten pada materi pecahan kelas V SD. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan berupa perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, bahan ajar, dan media permainan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan pembelajaran pecahan serta potensi khazanah kuliner khas Banten. Produk-produk yang dihasilkan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan. Media ini terbukti praktis dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memfasilitasi pemahaman konsep pecahan. Dengan demikian, media permainan ini efektif digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika berbasis budaya lokal dan dapat mendukung upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Kata Kunci: Kuliner Khas Banten, Etnomatematika, Materi Pecahan, Media Ular Tangga

Abstract

Elementary school mathematics is often considered difficult and boring by students, especially fractions, which require conceptual understanding and numeracy skills. One reason for this is the limited availability of engaging and contextual learning media. Integrating local culture into learning media can be a solution to bridge theory and practice in the classroom. This research aims to develop a learning media in the form of a snakes and ladders game integrated with Bantenese culinary specialties for fifth-grade students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The development results, including learning tools such as Lesson Plans, teaching materials, and game media, were developed based on a needs analysis and identification of learning problems in fractions, as well as the potential of Bantenese culinary treasures. The resulting products were declared feasible based on expert validation and field trials. This media has proven practical and capable of increasing active student participation, creating a fun learning environment, and facilitating understanding of fraction concepts. Therefore, this game media is effective as an innovative alternative in local culture-based mathematics learning and can support teachers' efforts to create more contextual and meaningful learning.

Keyword: Typical Banten Cuisine, Ethnomathematics, Fraction Material, Snakes and Ladders Media