

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan yang penting dalam menciptakan individu yang dapat mengembangkan potensinya pada berbagai aspek dalam kehidupan diantaranya dalam hal pengetahuan, kepribadian dan keterampilan untuk memajukan keberlangsungan hidup suatu bangsa. Dalam menunjang pendidikan, terutama sekolah dasar yang merupakan jenjang awal bagi siswa mendapatkan konsep dasar pengetahuan yang diterima, akan menjadi pembuka daya pikir siswa untuk menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupannya serta menjadi wadah bagi siswa untuk menuntut ilmu dengan harapan dapat terciptanya sumber daya terdidik yang mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju melalui pemahaman dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ Proses interaksi dalam pembelajaran ini melibatkan guru yang memiliki posisi sebagai penyampai pesan sedangkan siswa sebagai penerima pesan. Adapun pesan yang disampaikan melalui proses ini berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang bermuara pada pencapaian kompetensi tertentu. Berbagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap muncul pada setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar².

Pada era globalisasi sekarang ini proses interaksi dalam pembelajaran kian berkembang, terutama perkembangan teknologi yang memberikan pengaruh besar terhadap kemajuan di dunia pendidikan. Berbagai alternatif solusi dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran kini muncul seiring dengan perkembangan IPTEK. Guru tidak

¹ UU Sistem Pendidikan Nasional, 'Introduction and Aim of the Study', 71 (2003), 6–6 <<https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>>.

² Sairo Imanuel Awang, 'Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar', *Vox Edukasi*, 6.2 (2015), 143–55.

hanya dituntut untuk menguasai materi saja, akan tetapi guru harus menguasai berbagai metode mengajar yang tepat dan terampil dalam memilih, menentukan dan menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajaran³. Tantangan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan semakin kompleks terlebih lagi pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang terasa semakin berat. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas guna memotivasi siswa agar dapat bersikap aktif kreatif, mandiri, dan lain-lain. Pendidik dituntut mampu memanfaatkan media belajar agar proses pembelajaran tidak mengalami kesulitan, maka pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran⁴.

Salah satu hambatan yang terjadi yaitu kurangnya pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran. Terdapat juga khususnya pada muatan pembelajaran matematika yang merupakan pembelajaran yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan sifat materinya, matematika merupakan ilmu abstrak ruang dan angka. Isi materi yang bersifat abstrak tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami matematika. Ditambah dengan guru yang masih mengajar hanya berpaku pada buku dan gaya belajar yang membosankan. Hal ini semakin membuat minat siswa terhadap matematika rendah. Pada umumnya, pendidik merasa puas dengan menggunakan cara lama dalam pembelajaran matematika di sekolah. Guru hanya menggunakan fasilitas yang bersifat kaku, seperti papan tulis, buku paket dan soal latihan.⁵ Geometri sebagai salah satu topik atau materi yang terdapat dalam matematika memiliki peranan luas untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa secara logis. Dalam geometri

³ Elmi Hatuti, 'Penggunaan Media Tiga Dimensi Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IVB', *Jurnal PGSD*, 12.1 (2014), 55–62.

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

⁵ Imam Baiquni, 'Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jkpm*, 01.02 (2016), 193–203.

dibahas objek- objek yang berhubungan dengan berbagai dimensi dan ruang. Sesuai dengan pengajaran matematika, tujuan dari pengajaran geometri ialah menumbuhkembangkan 5 (lima) kemampuan dasar siswa antara lain, visual, verbal, menggambar, berlogika, serta penerapan.⁶ Salah satu penyebab kesulitan penguasaan materi geometri adalah kurang optimal kemampuan pandang keruangan pada siswa. Banyak guru yang mengeluh karena kemampuan geometri siswa masih belum maksimal serta terdapat beberapa orang tua siswa yang mengeluh Ketika siswa sekolah dasar dihadapkan dengan benda nyata.⁷ Pada pelajaran matematika dengan materi sifat-sifat bangun datar ini rupanya masih banyak siswa yang hasil belajarnya di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dikarenakan materi sifat bangun datar yang dipelajari masih menggunakan cara konvensional, yaitu ketika guru memulai membahas materi pelajaran, guru hanya menggambar bentuk dari bangun datar di papan tulis tanpa menunjukkan secara langsung dari bangun datar yang mengakibatkan sebagian peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Hal ini, dikarenakan pelajaran matematika hanya menggunakan angka-angka dan rumus, sehingga memerlukan pemikiran yang kompleks dan matematika hanya berkuat dengan angka.⁸ Kemudian, ditemukan juga kesulitan siswa sekolah dasar dalam memahami konsep atau prinsip geometri dan pemahaman konsep yang masih mengandung miskonsepsi. Miskonsepsi merupakan ketidaksesuaian antara pengetahuan pertama siswa terhadap suatu konsep dengan konsep yang akan dipelajarinya. Miskonsepsi siswa sekolah dasar yang sering ditemukan dalam geometri antara lain seperti bangun datar persegi dianggap sebagai kubus, jajargenjang disebut sebagai persegi dan lain-lain. Hal tersebut terjadi karena ketidakmampuan

⁶ Mursalin, 'Pembelajaran Geometri Bidang Datar Di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget', *Jurnal Dikma*, 4.2 (2016).

⁷ dan Ani Afifah Kiranti Dwi Octaviani, Nonik Indrawatiningsih, 'Kemampuan Visualisasi Spasial Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri Bangun Ruang Sisi Datar', *International Journal of Progressive Mathematics Education*, 1.1 (2021), 28.

⁸ Sriyanti Rahmatunnisa Evani Sri Juliawati, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Bangun Datar Melalui Media Menara Hanoi Dan Origami', *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3 (2019).

siswa dalam mengenal konsep bangun datar segiempat dan terbatasnya pengetahuan siswa mengenai konsep segiempat itu sendiri.⁹

Kurangnya siswa dalam menguasai konsep dalam muatan pembelajaran matematika ini khususnya geomteri mengakibatkan kesulitan siswa dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan karena materi yang terlalu padat, terlalu banyak istilah asing, terbatasnya media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru untuk menjelaskan materi, siswa terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah, dan terlalu monoton¹⁰.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN Malaka Jaya 08 Jakarta Timur pada muatan pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar pada kelas III sekolah dasar, masih belum maksimal atau cenderung pasif dan kurang bersemangat. Hal tersebut dapat diketahui ketika guru sedang menjelaskan materi dan tanya jawab, terindikasi kurangnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran yang dapat dilihat yaitu siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapatnya, walaupun berulang kali guru meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum dipahami. Hal tersebut disebabkan karena masih banyak dari siswa yang rupanya belum memahami mengenai istilah-istilah baru dalam materi tersebut seperti rusuk, sisi, sudut, segitiga, persegi panjang, persegi, dan lainnya. Terlihat dari siswa yang masih sering tertukar dalam mengartikan setiap kata, padahal materi tersebut rupanya sudah pernah dipelajari sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan daya ingat siswa serta penggunaan media oleh guru yang masih kurang menarik. Guru telah menggunakan media *power point* namun dalam pemanfaatan media tersebut guru hanya sebatas memaparkan materi atau video materi yang bersumber dari *youtube* saja.

⁹ Mursalin, Jurnal Dikma, 'Pembelajaran Geometri Bidang Datar Di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget', Vol.4, No. 2, 2016, h.8

¹⁰ Ety Mukhlesi Yeni and Universitas Almuslim, 'JUPENDAS , ISSN 2355-3650 , Vol . 2 , No . 2 , September 2015', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.2 (2015), 1–10 <<https://www.neliti.com/publications/71281/kesulitan-belajar-matematika-di-sekolah-dasar>>.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Malaka Jaya 08 oleh Ibu Endah selaku guru kelas III-A, beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas beliau menggunakan *power point* hanya sebatas pemaparan materi dan videopembelajaran saja, beliau belum pernah menggunakannya sebagai media interaktif dalam bentuk permainan yang menarik. Biasanya beliau mengadakan kuis yang dilakukan melalui *google* formulir. Hasil kuesioner yang diperoleh pada peserta didik kelas III SDN Malaka Jaya 08, menunjukkan bahwa terdapat banyak peserta didik yang tidak tertarik dengan muatan pembelajaran matematika karena dianggap sulit dan membosankan. Terlebih guru mengajar hanya menggunakan *powerpoint* dan video pembelajaran hanya sebatas pemaparan materi sebagai media pembelajaran. Terdapat peserta didik yang berpendapat mengenai kesulitan dalam mempelajari materi sifat bangun datar jika hanya memperoleh dari materi yang dipaparkan oleh guru melalui *powerpoint dan video pembelajaran*. Selain itu, peserta didik juga berpendapat akan lebih menyenangkan jika adanya pengalaman baru selain menonton video pembelajaran dalam memahami materi sifat bangun datar yang selama ini dirasa membosankan. Peserta didik menginginkan media pembelajaran yang digunakan untuk memahami materi sifat bangun datar ini menggunakan media yang lebih inovatif.

Kondisi di atas tentunya tidak diharapkan terjadi mengingat kemajuan teknologi yang begitu pesat, generasi Z atau yang sering dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital¹¹. Penggunaan media yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang merespon perkembangan teknologi yaitu multimedia interaktif.

Multimedia merupakan perpaduan atau kombinasi dua atau lebih jenis media yang dikendalikan oleh komputer sebagai penggerak dari keseluruhan gabungan media itu yang secara bersama-sama menampilkan

¹¹ Hellen Chou Pratama, *Cyber Smart Parenting*, ed. by James Yanuar (Visi Press, 2012), h.128.

informasi, pesan, atau isi pelajaran¹². Multimedia pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan lainnya yang terpadu dengan bantuan komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran dan penggunaannya dapat berinteraksi dengan program secara aktif (Surjono, 2017:41). Multimedia interaktif yaitu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga pengguna dapat melakukan navigasi dan berinteraksi¹³. Pengembangan pendidikan memahami bahwa penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran memiliki tampilan yang dapat memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya (Munir, 2015:110). Selain itu penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan¹⁴.

Guru diharapkan dapat memanfaatkan secara optimal teknologi sebagai multimedia interaktif yang menarik, menyenangkan, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran sehingga dalam pembelajaran terjadinya proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Mendikbud, 2014).

Salah satu pendekatan yang dapat dijadikan guru sebagai suatu rujukan dalam mengajar di kelas yaitu pendekatan bermain sambil belajar (*Learning by playing*). *Learning by playing* adalah satu pendekatan yang tepat digunakan karena dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kelebihan pendekatan bermain sambil belajar adalah melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran melalui permainan

¹² Santi Ratna Dewi and Haryanto Haryanto, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9.1 (2019), 9 <<https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>>.

¹³ Dewi and Haryanto.

¹⁴ Sadam Husein, Lovy Herayanti, and Gunawan Gunawan, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor', *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1.3 (2017), 221 <<https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>>.

mengajak setiap siswa untuk bereksplorasi, mencoba hal-hal baru seperti mendapatkan bermacam-macam konsep dan pengertian yang banyak serta dapat menggali kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat menciptakan kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.¹⁵ Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dikarenakan permainan ini sudah dikenal oleh kebanyakan siswa sekolah dasar. Namun, permainan ular tangga yang akan dikembangkan oleh peneliti ini berbeda penyajiannya, tidak seperti permainan pada umumnya tetapi disajikan dalam bentuk multimedia interaktif.

Pada saat ini, banyak penelitian yang mengungkap tentang efektivitas dan kelayakan penggunaan media permainan serta multimedia interaktif dalam pembelajaran. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Syahroni dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Materi Bilangan Kelas 3 SD”, diperoleh informasi bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran kartun 3D pokok bahasa bilangan.¹⁶

¹⁵ Putri Zudhah Ferryka, 'Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', 29.100 (2018) <https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>.

¹⁶ Syahroni and Maya Nurfitriyanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7.3 (2018), 262–71 <<https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237>>.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif serta untuk muatan pembelajaran matematika, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah pertama penelitian tersebut mengembangkankartun 3D sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti berupa permainan ular tangga, kedua *software* yang digunakan oleh peneliti menggunakan *powerpoint* sedangkan penelitian tersebut menggunakan *software muvizu*, ketiga penelitian tersebut mengambil materi bilangan sedangkan peneliti materi sifat bangun datar.

Kedua, penelitian lain juga dilakukan mengenai pengaruh metode permainan terhadap hasil belajar perkalian pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 319 Lokajaha, diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode permainan terhadap hasil belajar perkalian matematika kelas III SDN 319 Lokajaha.¹⁷ Persamaan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa permainan serta untuk muatan pembelajaran matematika, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah pertama penelitian tersebut menggunakan permainan yang dibuat sendiri oleh guru sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti berupa permainan ular tangga berbasis multimedia interaktif, kedua penelitian tersebut mengambil materi perkalian sedangkan peneliti materi sifat bangun datar.

Ketiga, terdapat penelitian lain yaitu mengenai penerapan permainan matematika di SDN 008 Balikpapan Utara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, diperoleh bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran matematika terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar dan kemampuan siswa. Selain itu, metode permainan sangat disukai serta meningkatkan semangat siswa

¹⁷ Ernawati Amril, 'Pengaruh Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 319 Lokajaha Kabupaten Bulukumba', *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1 no.2 (2016).

SDN 008 Balikpapan Utara dalam belajar matematika.¹⁸ Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan ular tangga dalam media pembelajaran serta untuk muatan pembelajaran matematika, kemudian terdapat kartu pintar dalam memainkan permainan ular tangga, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah pertama penelitian tersebut meneliti penerapan permainan kartu uno dan ular tangga berupa konkret sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti berupa permainan ular tangga berbasis multimedia interaktif, kedua penelitian tersebut mengambil materi operasi bilangan sedangkan peneliti materi sifat bangun datar.

Mengacu pada beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dikemukakan, menunjukkan keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang nantinya akan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Peneliti akan mengembangkan media permainan ular tangga berbasis multimedia interaktif dan berfokus pada muatan pembelajaran matematika materi sifat bangun datar. Temuan atau *Novelty* dari media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut ; 1) Permainan ular tangga akan dibuat berbasis multimedia interaktif menggunakan *software* powerpoint; 2) terdapat kartu pintar yang berisi soal materi sifat bangun datar; 3) hasil output permainan ular tangga nantinya akan berbentuk file dokumen agar siswa dapat mengaksesnya dengan mudah untuk belajar mandiri di rumah masing-masing, baik menggunakan gawai maupun perangkat komputer. Media permainan ular tangga ini dimodifikasi tidak hanya menjalankan bidak sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul melainkan siswa akan diberi kartu pintar yang berisi soal matematika materi sifat bangun datar. Oleh karena itu, siswa dapat bermain dengan melibatkan permasalahan matematika yang perlu diselesaikan terlebih dahulu. Dengan demikian, permainan ular tangga berbasis multimedia

¹⁸ Muhammad Azka, Primadina Hasanah, Sigit Pancahayangi, Indira Anggriani, 'Penerapan Permainan Matematika Di SDN 008 Balikpapan Utara Kota Balikpapan Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Matematika', *Jurnal Buletin Pembangunan Berkelanjutan*, 4 No.2 (2020), 56–63 <<https://doi.org/10.25299/bpb.2020.5008>>.

interaktif yang akan dikembangkan dirasa tepat menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka terdapat rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya penggunaan aplikasi power point sebagai media dalam pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran yang terjadi masih cenderung bersifat konvensional.
2. Siswa cenderung sulit mengklasifikasikan / mengelompokkan benda-benda tertentu dan pembelajaran hanya berorientasi pada nilai.
3. Kurangnya siswa dalam menguasai konsep dalam muatan pembelajaran matematika.
4. Kesulitan siswa dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti membatasi masalah penelitian agar permasalahan dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media permainan ular tangga berbasis multimedia interaktif terhadap pembelajaran Matematika kelas III dalam lingkup materi sifat-sifat bangun datar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media permainan ular tangga berbasis multimedia interaktif terhadap pembelajaran Matematika kelas III sekolah dasar dalam lingkup materi sifat-sifat bangun datar?

2. Bagaimana kelayakan media permainan ular tangga berbasis multimedia interaktif terhadap pembelajaran Matematika kelas III sekolah dasar dalam lingkup materi sifat-sifat bangun datar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan diadakannya pengembangan media ini, diharapkan pengembangan ini dapat mempermudah peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi sifat-sifat bangun datar di Sekolah Dasar serta dapat memberikan manfaat kepada pihak lain yang terkait.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Kegunaan secara Teoretik

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoretik mengenai pengembangan media permainan ular tangga berbasis multimedia interaktif terhadap pembelajaran Matematika kelas III materi sifat-sifat bangun datar.

2. Kegunaan secara Praktis

- a. Bagi Siswa:

- 1) Dengan adanya media permainan ular tangga, siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Media permainan ular tangga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam mengklasifikasi sebuah benda dan konsep dasar dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap sifat-sifat suatu benda.

- b. Bagi Guru:

- 1) Dengan adanya media permainan ular tangga dapat memudahkan guru memfokuskan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Dengan adanya media permainan ular tangga dapat membantu guru mengembangkan pengetahuan dalam proses pembelajaran.
- 3) Dengan adanya media permainan ular tangga dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media permainan ular tangga dapat menjadi sarana pendidikan baru dalam meningkatkan motivasi dan belajar siswa di lembaga Pendidikan yang dipimpinnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi acuan dalam rangka melakukan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

