

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA (ULTAMAT)
BERBASIS QR PADA MATERI PENGELOMPOKAN BANGUN DATAR
BERDASARKAN SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR KELAS III DI SDN KRATON**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :
FENY RAHMAWATI
NPM: 20140600098

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi Oleh:
FENY RAHMAWATI
NPM: 2014060008

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA (ULTAMAT)
BERBASIS QR PADA MATERI PENGELOMPOKAN BANGUN DATAR
BERDASARKAN SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR KELAS III DI SDN KRATON**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan
Guna Penulisan Skripsi/Tugas Akhir
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 8 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0719109101

Dosen Pembimbing II



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
NIDN. 0724077901

Skripsi Oleh:

FENY RAHMAWATI

NPM: 2014060008

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA (ULTAMAT)
BERBASIS QR PADA MATERI PENGELOMPOKAN BANGUN DATAR
BERDASARKAN SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR KELAS III DI SDN KRATON**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
Penguji I : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
Penguji II : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Feny Rahmawati
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat tanggal Lahir : Kediri, 03 Oktober 2001
NPM : 2014060008
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Motto:

*“Jika kita memulai sesuatu dengan penuh keikhlasan
maka selesai dengan kebahagiaan.”*

“Hidup Cuma sekali, lakukan yang terbaik darimu”

(Sengirai- a. maks)

PERSAMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. atas semua Rahmat-Mu yang telah memberikan kemudahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Sebagai ucapan terima kasih, skripsi ini ku-persembahkan untuk:

1. Cinta pertamaku, panutanku sekaligus pintu surgaku, bapak Sudarman dan ibu Nyamiati. Terima kasih atas segala do'a yang tak pernah putus dan dukungan yang tiada hentinya. memberi cinta kasih sayang, pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Beliau memang tidak merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mampu mendidik dan memotivasi kepada penulis hingga menyelesaikan studynya sampai sarjana.
2. Satu – satunya saudara kandungku Sri Yugi Saptiwi, S.Pd. terima kasih telah membantu memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan ini dengan baik.
3. Dosen pembimbing, Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd. dan Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, kritik dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk teman – teman seperjuangan dari semester satu Nabila, Riska, Elok, Indri, Umbar, Andara, Very, Hady, Dharma, Fransisko, dan Bayu yang tidak menghilang ketika penulis dalam kesulitan dan terima kasih atas dukungan serta semangat selama berkuliah.

5. Dony Ferdiansyah, yang selalu menemani dan menjadi support system penulis. Terima kasih telah memberikan dukungan, semangat, doa, tenaga dan senantiasa sabar menghadapi saya. Terima kasih telah menjadi bagian dari penyusunan skripsi ini.

Abstrak

Feny Rahmawati: Pengembangan Media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) Berbasis Qr Pada Materi Pengelompokan Bangun Datar Berdasarkan Sifatnya untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kelas III Di SDN Kraton, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2024.

Kata kunci: Pengembangan, Ular Tangga Matematika (ULTAMAT), Bangun Datar, Motivasi, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi, angket dan wawancara yang telah dilakukan di kelas III SDN Kraton materi pengelompokan bangun datar. Diketahui bahwa guru dalam pembelajaran matematika belum menggunakan media yang menarik untuk siswa. Guru hanya menggunakan buku ajar pada saat proses pembelajaran. Selain itu metode yang digunakan pada saat pembelajaran adalah ceramah yang mengakibatkan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan siswa cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, keefektifan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) pada materi pengelompokan bangun datar berdasarkan sifatnya kelas III SDN Kraton.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, angket dan wawancara guna menemukan permasalahan yang ada di lokasi penelitian. Instrumen tersebut diberikan kepada guru kelas dan juga siswa untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan peneliti. Dari instrumen tersebut memperoleh bahwa di SDN Kraton Ds. Kraton, kec. Mojo, kab. Kediri belum menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa serta masih menggunakan metode ceramah. Dari data yang, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) guna menjadikan proses pembelajaran lebih efektif serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat siswa tidak mudah bosan.

Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) pada materi pengelompokan bangun datar berdasarkan sifatnya. Model pengembangan yang di gunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terbagi menjadi 5 tahapan yaitu 1) Tahap Analisis. 2) Tahap Desain, 3) Tahap Pengembangan. 4) Tahap Implementasi. 5) Tahap Evaluasi. Subjek atau sumber data pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SDN Kraton.

Simpulan dari hasil penelitian sebagai berikut media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) dinyatakan sangat valid Ketika dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan skor 86% sehingga dapat dikatakan sangat valid. Dari hasil angket respon guru mendapat presentase 92% dan siswa angket siswa mendapatkan rata-rata skor 94% sehingga dapat di katakan sangat praktis. Dari hasil keefektifan yang dilihat

dari 2 cara yaitu hasil belajar siswa mendapatkan rata – rata skor 91% yang telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan angket motivasi mendapatkan rata-rata skor 96,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan naskah skripsi ini hingga tepat waktu.
5. Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan naskah skripsi ini hingga selesai.
6. Bapak dan Ibu guru SDN Kraton Kabupaten Kediri selaku guru yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN Kraton Kabupaten Kediri.

7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa naskah skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan agar skripsi ini dapat lebih baik.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 18 Juli 2024



Feny Rahmawati
NPM. 2014060008

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	v
LEMBAR PERSAMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Permainan Ular Tangga	14

3. Barcode	19
4. Bangun Datar	20
5. Motivasi Belajar.....	29
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	33
C. KERANGKA BERPIKIR.....	35
BAB III.....	36
METODE PENGEMBANGAN	36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan.....	37
C. Lokasi dan Subjek Peneliti	41
1. Lokasi Peneliti	41
2. Subjek Peneliti	41
D. Uji Coba Produk	42
1. Desain Uji Coba Produk	42
2. Subjek Uji Coba.....	43
E. Validasi Model/Produk.....	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV.....	54
DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Studi Penelitian	54
1. Deskripsi Hasil Studi Lanjutan	54
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	56
3. Desain Awal (Draft) Model	56

B. Pengujian Model Terbatas	58
1. Uji Validasi Materi dan Media	58
2. Uji Kepraktisan	61
3. Uji Kefektifan	65
4. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	72
C. Validasi Produk	72
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	72
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Deskripsi Hasil Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan	74
2. Desain Akhir Produk	78
3. Spesifikasi Produk	80
4. Prinsip – Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Produk	80
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk	82
BAB V	83
SIMPULAN,IMPLIKASI, DAN SARAN	83
A. Simpulan	83
B. Implikasi	84
C. Saran - saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

TABEL 2. 1 KETERKAITAN ANTAR SEGITIGA	24
TABEL 3.1 DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA	45
TABEL 3.2 KISI-KISI ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN	46
TABEL 3.3 VALIDASI AHLI MATERI.....	46
TABEL 3.4 KISI-KISI ANGKET KEPRAKTISAN RESPON GURU.....	47
TABEL 3.5 KISI-KISI ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA	47
TABEL 3.6 KISI – KISI SOAL EVALUASI	48
TABEL 3.7 KISI-KISI ANGKET MOTIVASI	48
TABEL 3.8 KRITERIA TINGKAT KEVALIDAN	50
TABEL 3.9 KRITERIA KEPRAKTISAN	50
TABEL 3. 10 KRITERIA KEEFEKTIFAN.....	52
TABEL 4.1 DESAIN AWAL MEDIA.....	57
TABEL 4.2 HASIL VALIDASI MATERI	59
TABEL 4.3 VALSIDASI AHLI MEDIA.....	60
TABEL 4.4 HASIL ANGKET RESPON GURU	62
TABEL 4.5 HASIL ANGKET RESPON SISWA UJI TERBATAS	63
TABEL 4.6 HASIL ANGKET RESPON SISWA UJI LUAS	64
TABEL 4.7 HASIL BELAJAR SISWA PADA UJI COBA TERBATAS	66
TABEL 4.8 MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA UJI COBA TERBATAS	67
TABEL 4.9 HASIL SISWA PADA UJI COBA LUAS	70
TABEL 4.10 MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA UJI COBA LUAS.....	71
TABEL 4.11 DESAIN AKHIR MEDIA Ular Tangga Matematika (ULTAMAT)	79

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 SEGITIGA	21
GAMBAR 2. 2 SEGITIGA SEBARANG.....	21
GAMBAR 2. 3 SEGITIGA SAMA KAKI.....	22
GAMBAR 2. 4 SEGITIGA SAMA SISI.....	22
GAMBAR 2. 5 SEGITIGA LANCIP	23
GAMBAR 2. 6 SEGITIGA SIKU SIKU.....	23
GAMBAR 2. 7 SEGITIGA TUMPUL.....	23
GAMBAR 2. 8 JAJARGENJANG.....	24
GAMBAR 2. 9 PERSEGI PANJANG	25
GAMBAR 2. 10 PERSEGI	25
GAMBAR 2. 11 TRAPESIUM SIKU-SIKU	26
GAMBAR 2. 12 TRAPESIUM SAMA KAKI	26
GAMBAR 2. 13 TRAPESIUM SEBARANG	27
GAMBAR 2. 14 BELAH KETUPAT	27
GAMBAR 2. 15 LAYANG-LAYANG.....	28
GAMBAR 2. 16 KERANGKA BERPIKIR	35
GAMBAR 3.1 LANGKAH- LANGKAH PENGEMBANGAN ADDIE.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. LEMBAR PENGAJUAN JUDUL	92
LAMPIRAN 2. BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBING	94
LAMPIRAN 3. SURAT PENGANTAR IZIN PENELITIAN.....	96
LAMPIRAN 4. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN....	97
LAMPIRAN 5. PERANGKAT PEMBELAJARAN.....	98
LAMPIRAN 6. HASIL VALIDASI MEDIA.....	102
LAMPIRAN 7. HASIL VALIDASI MATERI	105
LAMPIRAN 8. HASIL RESPON GURU	108
LAMPIRAN 9. HASIL RESPON SISWA.....	111
LAMPIRAN 10. ANGKET MOTIVASI	113
LAMPIRAN 11. LEMBAR HASIL PLAGIASI.....	115
LAMPIRAN 12. SURAT BEBAS PLAGIASI	116
LAMPIRAN 13. DOKUMENTASI UJI TERBATAS.....	117
LAMPIRAN 14. DOKUMENTASI UJI LUAS.....	117
LAMPIRAN 15. HASIL BELAJAR UJI TERBATAS	112
LAMPIRAN 16. HASIL BELAJAR UJI LUAS	116
LAMPIRAN 17. DOKUMENTASI WAWANCARA	122
LAMPIRAN 18. LEMBAR REVISI KETUA PENGUJI	123
LAMPIRAN 19. LEMBAR REVISI PENGUJI I	124
LAMPIRAN 20. LEMBAR REVISI PENGUJI II	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang diinginkan dari pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi perubahan perilaku. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan setiap orang, karena merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat dilaksanakan dimanapun, asalkan kegiatan tersebut terasa nyaman dan mendukung untuk belajar. Namun kegiatan belajar secara formal hanya dilakukan di sekolah, dimana tempat pertemuan antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidik atau guru harus mampu membuat kegiatan pembelajaran bermakna dan aktif, mengendalikan lingkungan dan interaktif. Proses pembelajaran sangat membutuhkan interaksi dua arah antara guru dan siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Guru berinteraksi dengan memberikan pengetahuan atau informasi kepada siswa. Dalam interaksi antara guru dan siswa sering muncul kendala untuk memahami apa yang dilihat, didengar, dibaca dan diamati, sehingga pembelajaran tidak efisien dan efektif. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan dan mengarah pada perkembangan pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relatif berkelanjutan dan bermakna.

Namun pada kenyataannya di lapangan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023 menyatakan bahwa

ketuntasan klasikal terendah adalah pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dari hasil wawancara dijelaskan pula bahwa dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran matematika belum menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran menggunakan model ceramah saat penyampaian materi sehingga sejalan dengan hasil wawancara yang yang diadakan kepada siswa siswa menyatakan pembelajaran membosankan. Hal ini disebabkan karena guru lebih aktif dalam pembelajaran dan media pembelajaran LKS. Hal ini bisa mengurangi kreativitas siswa dalam berekspresi, karena siswa dituntut untuk memahami materi hanya dengan menghafal yang mana siswa dapat memahami dengan berbagai cara sesuai minat siswa.

Guru juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini juga dirasakan guru pada saat mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas yang masih rendah. Guru tersebut mengakui bahwa sekolah tersebut belum mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa melainkan kreativitas guru dalam mengemas materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika.

Matematika harus diajarkan kepada semua siswa dari sekolah dasar dan seterusnya untuk membekali mereka dengan ketrampilan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kolaborasi. Selain itu, tujuannya untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika untuk pemecahan masalah dan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan. Pembelajaran matematika di

sekolah dasar merupakan hal yang dasar bagi siswa agar dapat memahami konsep matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di SD setidaknya harus berjalan optimal agar mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk tercapainya tujuan tersebut dengan penerapan model pembelajaran, metode serta strategi, selain itu kunci keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar.

Dari paparan di atas peneliti mengajukan saah satu dari sekian media pembelajaran yauti media ular tangga dalam menunjang kreativitas dan juga inovasi dalam pembelajaran siswa kelas III SDN Kraton dalam mata pelajaran matematika. Sebuah media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menciptakan motivasi belajar, komunikasi yang lebih antara siswa dengan lingkungannya, serta kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (Arsyad, 2020). Pemilihan media didasarkan pada karakteristik siswa yang senang bermain dan aktif, media permainan merupakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, diharapkan siswa dapat menikmati tanpa memaksa siswa untuk bersenang-senang dan menikmati. Selain itu, permainan juga membarikan pengalaman nyata dan dapat membantu siswa dalam belajar matematika materi pengelompokan bangun datar.

Ular Tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. “ular tangga merupakan permainan yang menggunakan bantuan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus diambil oleh sebuah bidak”. Bentuk papan ular tangga berupa gambar persegi yang terdiri dari 6 baris dan 6 kolom dengan

angka 1-36 dan gambar ular tangga. Game ini dibuat pada tahun 1870 dan Ular Tangga tidak memiliki permainan papan standar, jadi siapa pun dapat membuat papan dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berbeda. (Husna, 2009). Ular Tangga umumnya adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa banyak langkah yang harus diambil oleh sebuah bidak. Dalam permainan ular tangga ini, Anda dapat meningkatkan kesabaran, kejujuran, dan kerja sama antar anggota kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, permainan ular tangga matematika yang berarti media merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan menambahkan pola dan warna yang menarik pada setiap alurnya. Pada kali ini media di desain menggunakan banner sehingga membutuhkan siswa untuk langsung menerapkan dalam kelas yang telah disusun beberapa kelompok, selain itu peneliti juga menambahkan kartu yang terhubung pada setiap kotak warna dan menarik kartu dengan acak. Di dalam kartu terdapat soal-soal yang dijawab sesuai dengan tingkat kesulitan soal, dengan melempar dadu, siswa berjalan sesuai dengan jumlah titik di dalam dadu yang akan muncul dan mengambil kartu secara acak yang dipidak selanjutnya menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu. Setiap kelompok yang mencapai finish dengan cepat dan jawaban dengan skor tertinggi yang dianggap pemenang. Permainan ular tangga ini dipilih karena mudah dimainkan oleh anak-anak. Selain itu, ular tangga menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya tentang ular tangga dan mereka menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang sangat

berpengaruh pada hasil belajar (Husna, 2009). Serta sejalan dengan penelitian (Imayah, 2018) yang mengatakan media ular tangga sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena media berbasis permainan.

Keunggulan ular tangga matematika yang dikembangkan adalah bahwa dadu biasanya tidak digunakan untuk memenangkan permainan ular tangga, tetapi matematika ular tangga dikemas sedemikian rupa sehingga dilengkapi dengan soal-soal penyelesaian luas dan keliling. permasalahan bentuk persegi dan persegi panjang, diharapkan penggunaan matematika ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka penulis berupaya mengembangkan media pembelajaran materi pengelompokan bangun datar berbasis permainan ular tangga yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi bermakna, aktif, dapat mengikuti lingkungannya, bersifat komunikatif, dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik serta menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) pada Materi Pengelompokan Bangun Datar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN Kraton.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, serta data yang ditemukan di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemukan pada SDN Kraton, diantaranya 1) Rendahnya motivasi belajar siswa pada materi pengelompokan bangun datar, 2) Kurangnya pemahaman konsep yang disampaikan, hal ini terlihat pada kegiatan

mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. 3) Selama proses pembelajaran berlangsung motivasi siswa kurang. Selain itu, masalah lain terdapat banyaknya materi yang bersifat hafalan, dan kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran pada muatan tersebut. 4) Proses belajar berpusat pada guru, dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran kurang, dan siswa tidak termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) berbasis QR-Code pada materi pengelompokan bangun datar berdasarkan sifatnya untuk meningkatkan motivasi belajar kelas 3 di sdn kraton.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) berbasis QR pada Materi Pengelompokan Bangun Datar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kelas III Di SDN Kraton?
2. Bagaimana Kepraktisan media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) berbasis QR pada Materi Pengelompokan Bangun Datar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kelas III Di SDN Kraton?
3. Bagaimana Keefektifan media Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) berbasis QR pada Materi Pengelompokan Bangun Datar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kelas III Di SDN Kraton?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berupa Ular Tangga pada materi bangun datar tingkat Sekolah Dasar kelas III, dengan rincian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) pada materi pengelompokkan bangun datar berdasarkan sifatnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kelas III di SDN Kraton.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) pada materi pengelompokkan bangun datar berdasarkan sifatnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kelas III di SDN Kraton.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Matematika (ULTAMAT) pada materi pengelompokkan bangun datar berdasarkan sifatnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kelas III di SDN Kraton.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Dari penelitian tersebut dapat menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah dasar serta perkembangan pendidikan pada umumnya.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini diharapkan siswa dapat merasa termotivasi dalam belajar dan dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Menjadi motivasi dalam melaksanakan tugas guru sehingga dapat mengembangkan dan memadukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta sebagai bahan perbandingan dalam proses pembelajaran untuk keberhasilan dalam mencapai kompetensi pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan positif dalam pembelajaran matematika, serta menjadi acuan untuk perkembangan pembelajaran dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman,(2015),*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali
- Agustina, N. (2008). *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bilangan Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. In Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Ananda, R. Z. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama dalam Pemecahan Masalah Matematika Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Azhar, A. (2020). *Media Pembelajaran, Revisi*. Depok: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 722).
- Depdiknas. (2002). *Standar.Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: BNSP.
- Ghifari, M., Salsabila, E., & Aziz, T. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bentuk Aljabar Dengan Pendekatan Metaphorical Thinking. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1160–1172.
- Hasanah, U. H., Santi, D. E., & Muhid, A. (2022). Media Pembelajaran Efektif Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa: a Literature Review. *Jurnal Education and ...*, 10(3), 386–393.
- Husna, A. (2009). *Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan Dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Ida Yanti, Lalu Hamdian Affandi, And A. N. K. R. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3).
- Inayah, Dewi Rate Sholihatul (2012). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Melalui Permainan Ular Tangga Siswa Kelas VI SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto. *Edumath*, 11(2), 1-10.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas Ix. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Kustandy, C. And D. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Labolo, I. (2019). Implementasi QRCode Berbasis Paperless Office. *Jurnal Informatika Upgris*, 5(1), 1–4. <https://doi.org/10.26877/jiu.v5i1.3689>
- Lastrijanah, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Online: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).
- Mudjiono, D. A. (2009). Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Oryza, F., & Syaban, B. ali. (2020). Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Prihatini, V. A. And M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood And Character Education*, 2(1).
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32.
- Rate, I. D. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Melalui Permainan Ular Tangga Siswa Kelas VI SDN Gununggedangan 1 Kota Mojokerto. *Edumath: Jurnal*

Program Studi Pendidikan Matematika 11.

- Rayanto, Y. H., & S. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research.
- Rockyane, I. S. (2018). Kriteria Penilaian Kevalidan, Keefektifan dan Kepraktisan pada Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 767–776.
- Sanjaya, W. (2008). Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran.
- Sativa, F. O. And M. B. A. S. (2022). Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Sinaga, W. R. R. And M. R. (2019). Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1).
- Sri, A. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sudiono, S., & Kuntjojo, K. (2016). Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 255–276.
- Sundayana, R. (2014). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran,.
- Uno, H. B. (2008). Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, & J.G.S.Souza. (2022). SKRIPSI RIVIA ZULFA ANANDA. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.

- Venkata Rao, Ahmedabad V. (2008). Who Invented The Board Game Snakes And Ladders The Times Of India.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungnese Ethomathematics. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78.