

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS I SDN
KUNJANG 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

MOCHAMMAD NUR ALIF HIDAYATULLOH
NPM :2014060079

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

MOCHAMMAD NUR ALIF HIDAYATULLOH
NPM: 2014060079

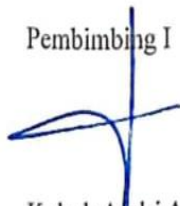
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS I SDN
KUNJANG 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 05 Juli 2024

Pembimbing I



Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Khoiriyah, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0719017501

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh

MOCHAMMAD NUR ALIF HIDAYATULLOH
NPM: 2014060079

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS I SDN KUNJANG 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Penguji I : Karimatus Saidah, M.Pd.
3. Penguji II : Khoiriyah, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mochammad Nur Alif Hidayatulloh
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 09 Februari 2002
NPM : 2014060079
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu 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.

Kediri, 05 Juli 2024

Yang Menyatakan



MUCHAMMAD NUR ALIF HIDAYATULLOH
NPM. 2014060079

MOTTO

“Hari special itu bukan hari ulang tahun, Everyday harusnya menjadi hari special, kita harus menikmati setiap hari, kita harus happy setiap hari, kita harus punya mimpi setiap hari, bukan hanya pas ulang tahun, kita mau ini ini, nggak! Kemauan kita itu setiap hari ada! Jadi ya ulang tahun numpang lewat aja ”

(Coach Justin Lhaksana)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Kedua orangtua dan keluarga tercinta

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alami telah selesainya penulisan tugas akhir skripsi ini, saya persembahkan karya tulis ini untuk:

1. Kedua orang tua saya yaitu bapak dan ibu yang selalu mendukung dan mendoakan saya sehingga tugas akhir skripsi ini bisa terselesaikan
2. Kakak saya yang senantiasa membantu dan mendukung dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. dan Ibu Khoiriyah, S.Pd, M.Pd yang selalu sabar menjadi pembimbing skripsi saya.
4. Teman-teman sebimbingan yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
5. Keluarga besar SD Negeri Kunjang 3 yang sudah membantu penelitian skripsi.
6. Teman -teman sekelas saya terutama kelas B
7. Teman hidup saya

ABSTRAK

Mochammad Nur Alif Hidayatulloh Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN Kunjang 3, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2024.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Permainan, Bangun Datar.

Bangun datar merupakan materi pembelajaran matematika yang sangat penting yang harus dikuasai siswa. Bangun Datar berguna untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta dapat mengembangkan keterampilan visual dan persepsi ruang siswa. Para siswa akan belajar mengidentifikasi dan membedakan bentuk-bentuk geometri, yang merupakan keterampilan berguna dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk seni dan desain.. Namun masih banyak siswa yang memandang bahwa matematika adalah pelajaran yang kurang menarik, sulit dipelajari, membingungkan, dan membosankan. Berdasarkan hasil observasi di SDN Kunjang 3, permasalahan tersebut disebabkan karena kesulitan siswa SD dalam memahami konsep bangun datar. Selain itu, belum optimalnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu diadakan upaya perbaikan praktik belajar untuk mengubah pandangan negatif siswa terhadap matematika, salah satunya dengan memanfaatkan permainan tradisional yang semakin berkembang dalam membuat media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran permainan yang berbasis *board game*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan produk media permainan yang berbasis *board game* pada materi bangun datar untuk siswa kelas I SD yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis campuran yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Mengenai metode kualitatif, data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen. Metode analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi, angket kepraktisan, dan soal evaluasi.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yaitu validasi materi diperoleh 86% sedangkan validasi media 90%. Untuk presentase kepraktisan diperoleh respon guru 100% sedangkan 97% untuk respon siswa. Pada kriteria ketuntasan secara luas diperoleh 88% dan pada uji kelompok kecil 86% dari hasil uji lapangan Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan berbasis *board game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SDN KUNJANG 3” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

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 FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan, bimbingan, saran dan kesabarannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Khoiriyah, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan, bimbingan, saran dan kesabarannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Kepala sekolah dan Bapak/Ibu guru SDN Kunjang 3

7. Kepala sekolah dan Bapak/Ibu guru SDN Kunjang 3
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen prodi PGSD tanpa terkecuali serta semua Bapak/Ibu guru selama menempuh pendidikan sekolah, terimakasih atas segala ilmu yang diberikan.
9. Keluarga tercinta Bapak Slamet Riyadi, Ibu Siti Kalimah, dan Kakak Mohammad Burhanudin Harun Al Rasyid yang selalu mendoakan dan memberi dukungan moril dan materil kepada penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2024



MOCHAMMAD NUR ALIF HIDAYATULLOH

NPM: 2014060079

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERNYATAAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	IV
ABSTRAK.....	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Peneliti	9
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS.....	13
A. KAJIAN TEORI.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi dan Manfaat Media.....	14

3.	Kedudukan Media Pembelajaran.....	15
4.	Kriteria Media Pembelajaran.....	18
B.	Pengertian Media Ular Tangga.....	24
1.	Pengertian Media Ular Tangga Bangun Datar.....	24
2.	Karakteristik Media Ular Tangga Bangun Datar.....	26
3.	Komponen Media Permainan Ular Tangga.....	28
4.	Cara Bermain Permainan Ular Tangga.....	29
5.	Kelebihan Media Ular Tangga Bangun Datar.....	32
6.	Kelemahan Media Ular Tangga Bangun Datar.....	34
C.	Materi mengenal bangun datar.....	35
D.	Media Ular Tangga Materi Bangun Datar.....	37
E.	KAJIAN TERDAHULU.....	38
F.	KERANGKA BERFIKIR.....	41
BAB III	42
METODE PENGEMBANGAN	42
A.	Model Pengembangan.....	42
B.	Prosedur Pengembangan.....	43
C.	Lokasi dan Subyek Penelitian.....	48
D.	Uji Coba Model/Produk.....	49
E.	Validasi Model//Produk.....	50
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	51
G.	Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV	58
DESKRIPSI, INTERPRENTASI DAN PEMBAHASAN	58
A.	Hasil Studi Pendahuluan.....	58
B.	Pengujian Model Terbatas.....	60
1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	60
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	69
C.	Pengujian Model Perluasan.....	72
1.	Desain Uji Luas.....	72
2.	Deskripsi Uji Coba Luas.....	72
D.	Validasi Model.....	75

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	75
2. Interpretasi Hasil Uji Validitas	77
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	77
E. Pembahasan Hasil Penelitian	80
1. Spesifikasi Media	80
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Media Pembelajaran	82
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	85
A. Simpulan	85
B. Implikasi.....	86
C. Saran.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 capaian Pembelajaran	36
Tabel 2.2 Kajian Terdahulu	39
Tabel 3.1 Angket Validasi Media Pembelajaran Ular Tangga Bangun Datar	53
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 3.3 Angket Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga Bangun Datar	55
Tabel 3.4 Angket Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga Bangun Datar	58
Tabel 3.5 Kriteria Validasi.....	59
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan	60
Tabel 3.7 Konversi Nilai Presentase hasil Belajar	61
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.2 Presentase Kevalidan Media	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	64
Tabel 4.4 Presentase Kevalidan Ahli Materi	65
Tabel 4.5 Angket Hasil Uji Kepraktisan dari Guru	66
Tabel 4.6 Presentasi Kepraktisan Guru	67
Tabel 4.7 Angket hasil Uji Kepraktisan dari Siswa.....	68
Tabel 4.8 Presentase Kepraktisan Siswa	68
Tabel 4.9 Hasil Pre-Test Uji Coba Terbatas	70
Tabel 4.10 Hasil Post Test Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4.11 Hasil Pre-Test dan Post test Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4.12 Hasil Pretest Uji Coba Luas	73
Tabel 4.13 Hasil Post Test Uji coba Luas.....	74
Tabel 4.14 Hasil Pre Test dan Post Test Uji Coba Luas	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Permainan Ular Tangga	38
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE, (Sugiyono 2015).....	43
Gambar 4.1 Desain Tampilan Awal.....	60
Gambar 4.2 Desain Tampilan Kedua	60
Gambar 4.3 Desain Tampilan Ketiga	60
Gambar 4.4 Desain Tampilan Keempat	80
Gambar 4.5 Desain Tampilan Akhir.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 3 Validasi Ahli Media	94
Lampiran 4 Hasil Validasi Media.....	95
Lampiran 5 Validasi ahli Materi.....	98
Lampiran 6 Angket Kepraktisan Guru	101
Lampiran 7 Angket Respon Guru	105
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	106
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	108
Lampiran 10 Kisi-kisi Penelitian Pre-Test dan Post Test.....	112
Lampiran 11 Kunci Jawaban.....	116
Lampiran 12 dokumentasi Penelitian.....	117
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian	120
Lampiran 14 Surat Pemanfaatan Prodak.....	121
Lampiran 15 Berita Acara	122
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	124
Lampiran 17 Lembar Bukti Plagiasi	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan suatu ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006: 390). Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa agar memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Selain itu dimaksudkan pula untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengomunikasikan ide ide atau gagasan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi siswa untuk menerima konsep-konsep matematika secara benar. Oleh karena itu pembelajaran matematika di sekolah dasar harus berjalan optimal agar mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan tersebut adalah dengan menerapkan model, metode, dan strategi pembelajaran juga harus dimaksimalkan, selain itu kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada proses belajar mengajar di kelas I mata pelajaran matematika pada kompetensi dasar memecahkan masalah yang berhubungan dengan bangun datar, siswa terkadang bingung terhadap bangun datar panjang dan mengaplikasikan rumus untuk mengenal bangun

datar persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Selain itu data yang diperoleh bahwa guru hanya mengandalkan papan tulis dan LKS sehingga pembelajaran kurang optimal yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih rendah dan siswa kurang aktif mengikuti proses belajar mengajar. Siswa masih susah dalam menghadapi soal cerita tentang luas persegi maupun persegi panjang, dan guru selama ini masih menggunakan papan tulis dan buku LKS sebagai acuan pembelajaran. Dari hasil wawancara terhadap guru kelas I bahwa siswa masih kebingungan dalam mengenal bangun datar persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Dari permasalahan tersebut tindak lanjut guru tentang permasalahan tersebut masih belum maksimal karena keterbatasan alat dan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga guru masih menggunakan pembelajaran ceramah dan menggunakan LKS sebagai acuan belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Media yang dianggap sesuai dengan kondisi yang ada yaitu media permainan edukatif. Hal ini sesuai dengan siswa yang masih cenderung aktif dan suka bermain. Menurut Siswoyo (2015: 9), “Alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain”. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media permainan edukatif berbentuk ular tangga agar memudahkan siswa dalam belajar matematika pada materi keliling dan luas bangun datar.

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Husna (2009: 145) mengatakan bahwa “ular

tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak”. Bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 05 baris dan 05 kolom dengan nomor 1-20, serta bergambar ular tangga. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Dalam permainan ular tangga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran, serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan media permainan Ular Tangga Matematika ini merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan menambah desain dan warna-warna yang menarik pada setiap petaknya, media ini menambahkan kartu soal yang dikaitkan dengan setiap petak warna dan akan mengambil kartu dengan warna yang sama. Di dalam kartu terdapat soal untuk dijawab sesuai kerumitan soal, media ini menggunakan dadu, maka siswa akan melangkah sesuai jumlah bintang pada kartu yang telah selesai dijawab. Permainan ular tangga ini dipilih karena mudah dimainkan oleh anak-anak. Selain itu juga ular tangga memiliki daya tarik tinggi bagi anak usia sekolah dasar. Penelitian sebelumnya mengenai ular tangga telah dilakukan oleh Agustin (2008), menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelebihan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan adalah bukan hanya sekedar permainan ular tangga yang biasanya menggunakan dadu sebagai keberuntungan seseorang untuk memenangkan permainan tersebut, namun ular tangga matematika ini dikemas sedemikian rupa dengan dilengkapi soal-soal pertanyaan tentang bangun datar, diharapkan dengan ular tangga matematika ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan dan hasil pemaparan di atas, maka peneliti merasa perlu mengembangkan media permainan edukatif berupa media permainan ular tangga matematika pada materi pemecahan masalah luas dan keliling bangun datar kelas I yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Peneliti memilih kelas I SDN Kunjang 3 Ds. Kunjang Kec. Ngancar Kab. Kediri, karena media yang digunakan masih terbatas dan pada saat pembelajaran peserta didik belum kondusif serta pembelajaran cenderung membuat peserta didik merasa bosan serta pembelajaran menjadi membosankan bagi peserta didik. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Imaliyah, Ayu, D. (2018). Yang mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas viii mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan yang menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta penelitian oleh (Tamara dkk., 2019) yang mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk SD dan menghasilkan media pembelajaran ular tangga pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan secara

efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas I Di SDN Kunjang 3”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Namun pada kenyataannya guru merasa khususnya pada mata pelajaran matematika guru lebih mudah menggunakan buku dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena anggapan guru yang merasa bahwa pelajaran pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang kurang menyenangkan karena sulit dipahami oleh siswa.
2. Proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas I cenderung kurang efektif. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang masih monoton dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar di kelas serta guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas sehingga siswa mudah merasa bosan yang menjadikan proses pembelajaran kurang efektif dan efisien.
3. Selain itu terdapat beberapa dampak antara lain, seperti siswa kurang tertarik dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selanjutnya, siswa cenderung kurang bersemangat dan mencari kesibukan sendiri jika materi hanya disampaikan dengan dijelaskan seperti mengobrol dengan temannya sendiri, mainan sendiri, jail kepada teman yang lainnya. Selanjutnya, kurang aktifnya siswa saat proses belajar mengajar di kelas karena guru hanya menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton.

Terkait dengan beberapa identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas terdapat beberapa alternatif pemecahan masalah. Diantara penggunaan strategi pembelajaran mulai dari pemilihan metode, model, dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa agar pembelajaran tidak terlalu monoton dan siswa tidak bosan, pengelolaan kelas yang baik dan inovatif agar pembelajaran tidak terfokus pada guru melainkan ada umpan balik dari siswa sehingga terlihat keaktifan siswa saat di kelas, dan penggunaan media yang menarik dan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan sehingga pembelajaran lebih optimal.

Dari beberapa alternatif masalah yang telah disampaikan, alternatif yang dipilih adalah pengembangan media pembelajaran. Media yang akan dikembangkan adalah Ular Tangga Matematika untuk materi Bangun Datar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah di atas, berikut akan dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari pembatasan yang meluas dan tidak menemukan titik fokus permasalahan. Pokok-pokok pembatasan masalah yang diteliti pada penelitian antara lain:

1. Penelitian ini mengembangkan media permainan ular tangga matematika materi bangun datar.
2. Subjek penelitian pada siswa kelas 1 SDN KUNJANG 3.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran permainan ular tangga matematika materi bangun datar agar siswa lebih mudah aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran pada siswa kelas I SDN Kunjang 3?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga matematika materi bangun datar agar siswa lebih mudah aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran pada siswa kelas I SDN Kunjang 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran media pembelajaran permainan ular tangga matematika materi bangun datar agar siswa lebih mudah aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran pada siswa kelas I SDN Kunjang 3?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat ditentukan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan ular tangga matematika materi bangun datar agar siswa lebih mudah aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran pada siswa kelas I SDN Kunjang 3?
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga matematika materi bangun datar agar siswa lebih mudah aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran pada siswa kelas I SDN Kunjang 3?

3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga matematika materi bangun datar agar siswa lebih mudah aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran pada siswa kelas I SDN Kunjang 3?

F. Manfaat Peneliti

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan media permainan ular tangga bangun datar yang memiliki konsep belajar sambil bermain di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Guru memperoleh pengalaman baru dan strategi pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan permainan ular tangga dapat membantu mengajarkan konsep-konsep bangun datar kepada siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi Sekolah

Memberikan model pembelajaran yang menarik bagi sekolah dalam rangka memberikan proses pembelajaran sehingga kemampuan memahami bangun datar yang memiliki konsep belajar sambil bermain dapat meningkat.

c. Bagi Anak Didik

Dengan cara menggunakan media pembelajaran visual, anak akan memahami konsep-konsep bangun datar dengan cara yang interaktif, visual, dan menyenangkan. Ini memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, pengembangan keterampilan strategis, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). "Strategi dan Langkah-langkah dalam Permainan Ular Tangga." SIDOARJO: Penerbit Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Akbar. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligenceness, Jakarta: Kencana, 2015.
- Asmarnis, Nofri Yuhelman, Rosa Murwindra, "Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi", *Jurnal Zarah*, Vol. 4 No. 1 (2016), h. 34-36.
- Daryanto. 2018. Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2006. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BNSP.
- Dewi, T.L., Kurnia, D., dan Panjaitan, R.L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Dienes, Zoltan P, 1973. *The Six Stages in The Process of Learning Mathematics*. Diterjemahkan oleh P. L. Seaborne. USA : NFER.
- Dina Khairiah, Nurul Zahriani Jf. (Eds.). 2022 Pengembangan Metodologi Penelitian Untuk Riset di PGMI dan PIAUD. Padang, Sumatera Utara.
- Dr. Muhammad Hasan. 2021. *Media Pembelajaran* (Dr. Fatma Sukmawati). Klaten: Tahta Media Grup.
- Gerlach, V. S., & Elly, L. (2011). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Pearson Education.
- Gunanto, & Dhesy Adhalia. (2016). Erlangga straight point series (ESPS) : matematika / Gunanto, Dhesy Adhalia ; editor, Tuti Aprianti, Bambang Sutrisno. Jakarta : Erlangga, 2016.
- Heinich, R. (1993). *Media, Simulation, and Representation: Learning in High-Tech Environments*. New York: Teachers College Press.

- Jurnal Ekonomi & Pendidikan. 2011. "Fungsi media pembelajaran." Volume 8, Nomor 1, April.
- Kemp, F. C., & Dayton, D. (2013). Using multimedia to create meaningful learning. Pearson Education.
- Laila Puspita, Nanang Supriadi, Amanda Diah Pangestika, Pengaruh Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Disertai Teknik Diagram Vee Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Materi Fungsi Kelas X MAN 2 Bandar Lampung”, *Pendidikan Biologi*, Vol. 9 No. 1 (Juni, 2018), h. 01-12.
- Maesaroh Lubis, “Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah Berwawasan Global”, *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 1 NO. 2 (Oktober, 2016), h. 147-153.
- M. Husna, A. 2009. 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- M., J. D., & Anggraeni, N. S. (2014). Sosialisasi Pelestarian Lingkungan Hidup Melalui Gameboard Permainan Ular Tangga. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual*, 1.
- Nugroho.A.P, Raharjo.T & Wahyuningtyas.D.2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Media Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya (Vol.1 No. 1 Tahun 2013).
- Nur Komariah, “Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT”, *Jurnal L-Afkar*, Vol. 5 No.1 (April 2016), h. 80-105.
- Pramita, A., & Agustini, R. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education* , 338.
- Putri, S. A., & Ramli, M. (2016). Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling* , 1(1), 40-46.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian* (H. Dkk, ed.). ALFABETA Cv.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

- Santri. (2016). Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru SD/MI. Yogyakarta:Matematika.
- Satrianawati. (2018). Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta : Deepublish (CV Budi Utama). Tersedia dari Google book.
- Siswoyo,Joko. 2015. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 1 SinduadiMlati Sleman. Jurnal. Yogyakarta: UNY.
- Siti Annisah, “Alat Peraga Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Tarbawiyah*, Vol. 11 No.1, (2015), h. 1-15.
- Solehudin, 1996. *Kurikulum Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Pedoman Penyusunan Silabus*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti.
- Sudjana, N. (2011). Media Pembelajaran. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung :Alphabet.
- Sugiyono, (2021). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd.
- Sutirman (2013) Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Wati, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. e-jurnalmitrapendidikan , 1(1), 68-82.
- Widoyo (2012 : 106). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian, Bandung: Alfabeta.
- Yumarlin. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. Jurnal Teknik, 3(1): 75- 84.
- Yusuf, Y., U. Aulia. 2011. Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga. Jakarta:Visimedia.