

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SDN 55 AIR PACAH PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

MIFTA HULJANNAH
NPM. 2210013411001



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Mifta Huljannah
NPM : 2210013411001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V
SDN 55 Air Pacah Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

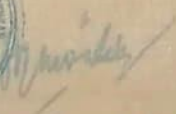
Pembimbing


Dr. Daswarman, S.T., M.Pd

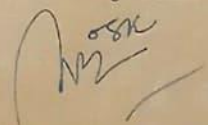
Mengetahui ,



Dekan Fkip


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


Dr. Wimita Eska, S.Pd, M.M

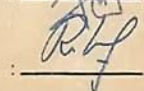
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Jumat Tanggal 27 Tahun Dua Ribu Dua Puluh Enam.

Nama Mahasiswa : Mifta Huljannah
NPM : 2210013411001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V
SDN 55 Air Pacah Padang

Nama

1. Dr. Daswarman, S.T., M.Pd : 
2. Dra. Susi Herawati, M.Pd : 
3. Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si : 

Mengetahui,



Dekan Fkip

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Wirmita Eska, S.Pd, M.M

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mifta Huljannah
NPM : 2210013411001
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas
V Sdn 55 Air Pacah Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 55 Air Pacah Padang” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 13 Februari 2026

an
10000
METERAI
TIMBEL
2D2D5ANX289830340
Mifta Huljannah
2210013411001

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SDN 55 AIR PACAH PADANG**

Mifta Huljannah, Daswarman

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : miftahuljannah230122@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN 55 Air Pacah Padang serta memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas berupa soal pretest dan posttest. Proses validasi melibatkan tiga orang dosen ahli, yaitu ahli materi, ahli desain/media, dan ahli bahasa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase sebesar 96,6%, aspek desain/media sebesar 88,3%, dan aspek bahasa sebesar 100% sehingga diperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 94,9% dengan kategori sangat valid. Pada tahap praktikalitas, media diuji cobakan kepada satu orang guru dengan persentase sebesar 100% dan 21 orang peserta didik dengan persentase sebesar 98,4% sehingga diperoleh rata-rata praktikalitas sebesar 99,2% dengan kriteria sangat praktis. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai sebesar 0,77 yang termasuk dalam kriteria tinggi dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V serta memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi. Media permainan ular tangga ini disarankan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Matematika di sekolah dasar serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi atau jenjang kelas yang berbeda agar manfaatnya semakin luas.

Kata kunci: Media Ular Tangga, Matematika, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 55 Air Pacah Padang”. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan setiap sikap dan tindakan seseorang intelektual muslim, skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Dr.Daswarman S.T, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan serta meluangkan waktu untuk penulisan skripsi saya hingga selesai.
2. Ibu Dra.Susi Herawati, M.Pd, selaku penguji 1 dan Ibu Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si, selaku dosen penguji 2 sekaligus validator ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi.
3. Bapak Rio Rinaldi S.Pd, M.Pd, selaku validator ahli bahasa dan Bapak Ashabul Khairi, S.T, M.Kom, selaku validator ahli desain yang telah bersedia memberikan kritik dan saran terhadap produk media ular tangga.
4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

6. Ibu Rismiati S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 55 Air Pacah Padang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Ibu Neri Emilda Hayati S.Pd, selaku pendidik kelas V A SDN 55 Air Pacah Padang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
8. Kepada keluarga tercinta, Papa, Mama, dan Kakak, yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang, serta doa yang tiada henti kepada peneliti. Terima kasih atas setiap pengorbanan, perhatian, dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik
9. Teruntuk diri sendiri, Mifta Huljannah, terima kasih telah berjuang hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena telah bertahan, berproses, dan berani menyelesaikan apa yang telah dimulai. Teruntuk Jefri M.P, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis menyusun skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, doa, dukungan, serta keyakinan yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiranmu sebagai penyemangat di setiap proses, terutama di saat lelah dan ragu, menjadi kekuatan tersendiri hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Teman-teman seperjuangan PGSD 22 yang memberikan semangat serta bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.
11. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, 27 Februari 2026



Mifta Huljannah
2210013411001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
H. Kebaharuan dan Orisinalitas.....	9
I. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Belajar dan Pembelajaran	11
2. Pembelajaran Matematika	12
3. Media Pembelajaran	14
4. Media Ular Tangga.....	15
5. Hasil Belajar	19
B. Penelitian Yang Relevan	21

C. Kerangka Konseptual	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Instrumen Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	34
G. Jadwal Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR RUJUKAN	63
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).....	27
2. Nama Validator	35
3. Kriteria Angket Validasi	36
4. Kriteria Angket Praktikalitas.....	37
5. Kriteria N-Gain	38
6. Kriteria Tingkat keefektivan	38
7. Capaian pembelajaran (CP).....	41
8. Tujuan pembelajaran (TP).....	41
9. Saran dari validator ahli	49
10. Analisis lembar validasi Media	50
11. Analisis lembar validasi Materi	50
12. Analisis lembar validasi Bahasa.....	51
13. Rekapitulasi Skor Validitas.....	51
12. Analisis lembar Praktikalitas Guru	52
13. Analisis lembar Praktikalitas Siswa	52
14. Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa	53
15. Nilai <i>Pre test</i> siswa kelas V SDN 55 Air Pacah Padang.....	54
16. Nilai <i>Post test</i> siswa kelas V SDN 55 Air Pacah Padang	54
17. Analisis lembar Efektivitas	55

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1.Kerangka Konsep	24
2.Model Pengembangan ADDIE	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1: Desain Media Ular Tangga	31
2. Tampilan media permainan ular tangga	43
3. Tampilan depan dan belakang kartu media permainan ular tangga	44
4. Tampilan Dadu Dan Pion Media Permainan Ular Tangga	46
5. Tampilan Petunjuk Permainan Ular Tangga	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I : Nilai STS Siswa	68
II : Modul Ajar.....	69
III : Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	88
IV : Lembar Validasi Media Ular Tangga Oleh Dosen/Ahli Media	89
V : Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	92
VI : Lembar Validasi Media Ular Tangga Oleh Dosen/Ahli Materi	93
IX : Kisi-Kisi Angket Praktikalitas oleh Guru	96
X : Lembar Praktikalitas Media Ular Tangga oleh Guru	97
XI : Kisi-Kisi Angket Praktikalitas oleh Siswa.....	100
XII : Lembar Praktikalitas Media Ular Tangga oleh Siswa.....	101
XIII : Hasil Analisis Validasi Ahli Media	111
XIV : Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	112
XVI : Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru	113
XVII : Hasil Analisis Praktikalitas oleh Siswa.....	115
XVIII : Kisi-Kisi Soal Dan Kunci Jawaban <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i>	116
XIX : Lembar Pre Test Efektivitas Siswa	119
XX : Hasil Analisis Nilai Pre Test Efektivitas Siswa	129
XXI : Lembar Post Test Efektivitas Siswa.....	130
XXII : Hasil Analisis Nilai Post Test Efektivitas Siswa.....	140
XXIII : Analisis Efektivitas Media Ular Tangga	141
XXIV : Media Ular Tangga	143
XXV :Kartu Soal	144
XXVI : Petunjuk Permainan Media Ular Tangga	145
XXVII : Dadu dan Pion.....	146
XXVIII: Dokumentasi Penelitian	147
XXIX : Surat Penelitian	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam kehidupan sehari-hari, penerapan matematika memiliki peranan penting karena sangat membantu manusia, misalnya dalam kegiatan transaksi jual beli dan kegiatan lainnya. Yusuf & Pina (2024:1) matematika adalah disiplin ilmu yang kebenarannya bersifat objektif, serta berperan krusial dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, siswa perlu menguasai konsep-konsep dasar matematika, seperti bilangan, operasi hitung, geometri, aljabar, dan statistika, agar mampu menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran matematika.

Sementara itu, Hayati & Jannah (2024:41) menegaskan bahwa siswa perlu memiliki pemahaman yang kuat terhadap konsep-konsep matematika agar dapat mengaplikasikannya untuk memecahkan berbagai permasalahan serta menafsirkan fenomena yang terjadi di lingkungan mereka. Pemahaman yang baik dalam konsep matematika ini akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa menggambarkan capaian akademik yang diperoleh melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, termasuk kemampuan bertanya dan menjawab. Di

lingkungan pendidikan, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata diukur dari nilai yang tercantum dalam rapor atau ijazah. Namun, keberhasilan dalam ranah kognitif dapat diukur melalui indikator yang paling konkrit, yaitu hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Dakhi & Selatan, 2020:468).

Pada proses pembelajaran, matematika ini sering dianggap sulit dan menakutkan oleh siswa sekolah dasar. Banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep dasar matematika karena metode pengajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Salah satu kendala yang sering terjadi adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru sudah menggunakan media pembelajaran tapi cenderung hanya menggunakan media yang sudah tersedia, seperti buku cetak, papan tulis, dan lembar kerja siswa (LKS) yang biasanya hanya berisi uraian materi dan contoh soal dalam bentuk teks dengan ilustrasi yang terbatas, tanpa memanfaatkan teknologi yang dapat merancang media pembelajaran semenarik mungkin.

Kotimah (2024:5) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bentuk alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting untuk membantu guru memaparkan materi dalam proses belajar mengajar di kelas dan membantu siswa memahami konsep pada materi yang disampaikan secara baik dan akurat. dengan menggunakan media pembelajaran ini, siswa akan lebih aktif dan juga termotivasi untuk belajar.

Namun kenyataannya, saat ini pemanfaatan media pembelajaran belum banyak diterapkan di beberapa sekolah. Salah satunya adalah di SDN 55 Air Pacah Padang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 November 2025, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran matematika guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut terlihat pada pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah hingga 1.000, yang masih disampaikan secara konvensional. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku guru, buku siswa, serta Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada umumnya, LKS dirancang dalam bentuk latihan tertulis yang menuntut siswa menjawab soal secara mandiri. LKS yang disusun guru tersebut sering kali hanya memuat petunjuk singkat dan kumpulan soal latihan, tanpa disertai aktivitas pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar maupun memberikan arahan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan, sehingga berdampak pada rendahnya semangat belajar siswa serta minimnya interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 November 2025 dengan ibu Neri Emilda Hayati, S.Pd, peneliti mendapatkan informasi bahwa hasil belajar matematika siswa juga masih rendah. Dilihat dari data sumatis tengah semester 1 siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa, hanya 7 siswa dengan persentase (33,3%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) yaitu 75 dan 14

siswa yang tidak tuntas mencapai KKTP dengan persentase (66,7%). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep dengan baik dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas V SDN 55 Air Pacah Padang. Media pembelajaran ini akan melalui tahap pengujian validitas, kepraktisan, dan keefektivan sebelum diterapkan kepada siswa sekolah dasar. Dengan adanya media permainan ular tangga ini siswa akan tertarik dan semangat untuk belajar sehingga hasil belajarnya meningkat.

Mohamad dkk. (2022:3) mengemukakan bahwa permainan ular tangga ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pelaksanaan permainan yang dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan prosedur dan arahan dari guru, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan suasana belajar tersebut, siswa secara bertahap dapat memahami materi yang sedang dipelajari.

Keunggulan dari media ular tangga ini adalah media ini dapat membantu siswa memahami makna keberhasilan dan kegagalan, menumbuhkan kemampuan bekerja sama, melatih kesabaran dalam menunggu giliran, serta mengembangkan kreativitas, daya ingat terhadap aturan permainan, dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Melalui media ini, anak-anak

menjadi lebih tertarik untuk belajar sambil bermain karena suasananya yang menyenangkan, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Hidayah, 2023:2).

Hal ini sejalan dengan penelitian I.Yanti dkk. (2021:511) mengenai pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang, yang menunjukkan bahwa media ini terbukti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya (Rahayu & Prasetyaningtyas, 2025) mengatakan bahwa Penggunaan media tersebut dinyatakan valid serta terbukti mampu meningkatkan pencapaian indikator pembelajaran, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Peneliti ingin mengembangkan media permainan ular tangga sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 55 Air Pacah Padang. Melalui media ini, diharapkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 55 Air Pacah Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti buku cetak, buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.
2. Hasil belajar siswa yang masih rendah, hanya 14 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP (75) dan 7 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan.
3. Belum tersedia media pembelajaran matematika yang menarik dan yang mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif, berpikir kritis, serta memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media permainan ular tangga. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 55 Air Pacah Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana menghasilkan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas v sdn 55 air pacah padang yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana menghasilkan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas v sdn 55 air pacah padang yang memenuhi kriteria praktis?

3. Bagaimana menghasilkan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas v SDN 55 air pacah padang yang memenuhi kriteria efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas v SDN 55 air pacah padang yang memenuhi kriteria valid?
2. Untuk menghasilkan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas v SDN 55 air pacah padang yang memenuhi kriteria praktif?
3. Untuk menghasilkan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas v SDN 55 air pacah padang yang memenuhi kriteria efektif?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran, serta sebagai bahan masukan bagi guru agar lebih kreatif dalam menggunakan media.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan dan menarik melalui media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas V.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran matematika . media ini di kembangkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan dapat meningkatkan kreatifitas pendidik dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga menambah ketersediaan media pembelajaran matematika di kelas V.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan penulis hasilkan nantinya berupa media ular tangga dengan spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini terdiri atas papan permainan, pion, dadu, kartu diskusi, kartu tantangan, kartu refleksi, kartu energi, serta kartu petunjuk permainan.
2. Papan permainan didesain menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran A2 (42 x 59,4 cm).
3. Papan permainan terdiri dari 50 kotak yang di dalam terdapat warna yang bervariasi. Warna merah menandakan kotak diskusi kelompok, warna

hijau menandakan kotak tantangan, warna kuning menandakan kotak refleksi.

4. Terdapat gambar ular dan tangga, ular menandakan penurunan dan tangga menandakan kenaikan.
5. Desain media di tempel pada papan karton jerami yang tebal dan dilapisi plastik yang dibuat bentuk kotak sebagai alas media ular tangga.
6. Media ular tangga dibuat bertingkat (menara/level) dari kardus untuk mencapai finish.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Media permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki unsur kebaruan, yaitu tidak sekadar berupa papan permainan, tetapi meliputi ular tangga fisik yang dibuat bertingkat dan terdapat kartu diskusi, tantangan, kartu refleksi diri dan kartu energi. Pada papan permainan ular tangga, media ini tidak hanya menampilkan kotak angka seperti pada permainan konvensional, tetapi dilengkapi dengan beberapa jenis kotak, yaitu kotak masalah, kotak refleksi, dan kotak tantangan .

Orisinalitas penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan ular tangga yang dirancang tidak hanya sebagai permainan edukatif tetapi memuat kartu diskusi, tantangan, dan refleksi diri, serta memiliki desain papan dan simbol ular–tangga yang bermakna pedagogis untuk melatih berpikir kritis, kerja sama, dan evaluasi belajar siswa.

I. Definisi Operasional

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadi definisi operasional penelitian ini adalah:

1. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang mempelajari konsep bilangan, operasi hitung, pola, hubungan, serta pemecahan masalah secara logis, sistematis dan terstruktur..
2. Ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan secara bergiliran dengan menggunakan dadu. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan menambahkan soal atau tantangan matematika pada setiap kotaknya. Melalui modifikasi tersebut, siswa dapat belajar sambil bermain.
3. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang terlihat dari peningkatan pemahaman, keterampilan, dan nilai tes. Hasil belajar siswa diperoleh setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut berfungsi sebagai indikator untuk menilai kemampuan siswa, yaitu apakah siswa telah mengalami peningkatan dalam memahami materi atau masih belum menguasai materi yang dipelajari.