

SKRIPSI
PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DI SDN 2 BUMIHARJO

Oleh:
SHOBRINA AZAHRO
2201031026



Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H / 2025 M

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN
2 BUMIHARJO**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Mendapat Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

SHOBRINA AZAHRO
NPM : 2201031026

Pembimbing :

K.H Nuryanto, S.Ag, M.Pd
NIP. 197202102007011034

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H / 2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh

Nama : Shobrina Azahro
NPM : 2201031026
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 2 BUMIHARJO

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dea Tari Ningyasa, M.Pd.
NIP. 19800410 201801 2 002

Metro, Desember 2025
Pembimbing

K.H Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 2 BUMIHARJO

Nama : SHOBRINA AZAHRO

NPM : 2201031026

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, Desember 2025
Pembimbing



K.H Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan KJ. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id e-mail: tarbiyah.un@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
No: B-2093/UJN-36.1/D/PP.00.9/12/2025

Skripsi dengan judul: PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 2 BUMI HARJO, yang disusun oleh: Shobrina Azahro, NPM. 2201031026 Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin, 15 Desember 2025.

TIM PENGUJI

Penguji I : Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I

(.....)

Penguji II : Dr. Siti Annisah, M.Pd.

(.....)

Penguji III : Edo Dwi Cahyo, M.Pd.

(.....)

Penguji IV : Aneka, M.Pd.

(.....)



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd. N
2003122003

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 2 BUMIHARJO

Oleh:

**SHOBRINA AZAHRO
NPM . 2201031026**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SDN 2 Bumiharjo, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Target Pencapaian (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Hasil prasurvei menjelaskan bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika antara lain karena siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, membosankan dan penuh rumus yang harus dihafal. Selain itu, guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa bosan dan cenderung banyak mengobrol dan bermain sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SDN 2 Bumiharjo.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, desain dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental design* dengan model *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda yang berjumlah 15 butir soal. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes, Observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis penelitian dinyatakan diterima apabila nilai Asymp. Sig. $< 0,05$. Berdasarkan hasil analisis pada tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga hipotesis dapat diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 2 Bumiharjo dengan kategori “sedang”.

Kata kunci: Permainan Ular Tangga, Hasil Pembelajaran, Matematika

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF SNAKE AND LADDER GAME MEDIA ON STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES AT SDN 2 BUMIHARJO

By:

**SHOBRINA AZAHRO
NPM. 2201031026**

This research is motivated by the problems that occur at SDN 2 Bumiharjo, namely the low learning outcomes of students in mathematics subjects which are still below the Achievement Target Completeness Criteria (KKTP) that have been set, which is 65. The results of the presurvey explained that the factors causing low mathematics learning outcomes include because students consider mathematics lessons as difficult, scary, boring and full of formulas that must be memorized. In addition, teachers still use lecture methods and have not used varied learning methods, so students are bored and tend to chat and play a lot alone. Therefore, this study aims to determine the Influence of Snake and Ladder Game Media on Students' Mathematics Learning Outcomes at SDN 2 Bumiharjo.

This study uses quantitative research, the design in this study is Pre-Experimental design with the One Group Pretest-Posttest model. The instrument used in this study was multiple choice which amounted to 15 questions. The sample taken in this study was class III which amounted to 34 students. The technique of gathering data uses Tests, Observations and documentation.

The results of the study showed that the medium of the snake and ladder game had an influence on the mathematics learning outcomes of grade III students of SDN 2 Bumiharjo. This is evident from the results of the research hypothesis test stated to be accepted if the Asymp value. $\text{Sig.} < 0.05$. Based on the results of the analysis in the table, a significance value of 0.000 was obtained, so that the hypothesis could be accepted. Based on these results, it can be concluded that there is an influence of snake and ladder game media on the mathematics learning outcomes of SDN 2 Bumiharjo students in the "medium" category.

Keywords: Snake Ladder Game, Learning Outcomes, Math.

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shobrina Azahro

NPM : 2201031026

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 22 Desember 2025

Yang menyatakan,



Shobrina Azahro
NPM. 2201031026

MOTTO

فِيَّ الْأَعْرَبُ كُمَا تُكَذِّبَنِ

"Maka, nikmat Tuhan-Mu yang manakah yang engkau dustakan?"

"Setiap ujian membawa pelajaran berharga. Jangan mengeluh dan teruslah berusaha, karena Allah telah menyiapkan kejutan indah di masa depan."

PERSEMBAHAN

Alhamdulillaahi rabbil 'aalamin, puji syukur kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan yang di berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikut beliau yang istiqomah di jalan-Nya. Hasil studi ini, saya ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu saya tercinta, Siti Munawaroh. Seseorang yang memiliki jasa terbesar dalam hidup saya, karena tanpanya saya tidak lahir di dunia ini. Terimakasih untuk segala doa tulus yang tak pernah putus, dukungan, motivasi serta kepercayaan yang selalu diberikan kepada saya untuk melewati berbagai ujian kehidupan. Beliau adalah wanita kuat dan penuh kasih, wanita yang berjuang sendiri mencari nafkah untuk anak-anaknya, yang selalu mengusahakan yang terbaik, terutama dalam hal pendidikan. Saya sangat bersyukur kepada Allah karena telah dilahirkan dari rahim yang begitu luar biasa.
2. Cinta pertama saya, ayah Misbahuddin Arif (alm). Semenjak kepergian beliau, saya banyak belajar tentang arti kehidupan dan lebih bersyukur tentang apa yang saya miliki saat ini. Rasa rindu itu selalu ada, namun tidak mematahkan semangat saya untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk almarhum ayah saya, karenanya saya tidak akan menjadi diri saya yang sekarang. Beliau tetap menjadi sosok ayah yang tidak pernah gagal dalam menjalankan perannya.
3. Adik-adik saya, Salma Nazilatul Irsyadah dan Asyrof Rosyid Al-Arif yang selalu menjadi motivasi saya agar menjadi kakak yang terbaik untuk mereka.
4. Seluruh keluarga besar H. Abdul Muin yang senantiasa memberikan dukungan dan menjadi motivasi untuk selalu semangat dan berusaha untuk menggapai cita-cita. Terimakasih untuk selalu siap untuk menjadi peran pengganti orang tua saya.
5. Sahabat yang sudah saya anggap sebagai kakak Diajeng Nur Cazmi Zakya. Terimakasih sudah menjadi partner kuliah, selalu memberikan dukungan serta motivasi untuk selalu semangat dan menjadi tempat berkeluh kesah dan berjuang bersama dalam dunia perkuliahan
6. Teman-teman kuliah yang selalu membantu saya saat kuliah dan saat menyusun skripsi ini, karena adanya mereka skripsi ini berjalan dengan lancar
7. Teman-teman asrama Saudah dan teman-teman pesantren, yang selalu memberi dukungan dan motivasi, serta tempat berbagi cerita dan berjuang bersama dalam menuntut ilmu.
8. Teman-teman Asistensi SD IT Wahdatul Ummah, yang selalu membantu saya saat pelaksanaan asistensi dan membantu saat penyusunan skripsi ini.
9. Almamater UIN Jurai Siwo Lampung

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah hirobbil alamin, Puji Syukur kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan yang di berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 2 Bumiharjo” tepat pada waktunya. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikut beliau yang istiqomah di jalan-Nya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtida’iyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung. Penulis mengakui masih banyak kelemahan dan tantangan selama penyusunan skripsi ini, namun dengan izin Allah SWT, ridho orang tua, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat selesai. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada semua yang telah membantu:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd, Konselaku Rektor UIN Jurai Siwo Lampung
2. Dr. Siti Annisa, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jurai Siwo Lampung
3. Dea Tara Ningtyas, M.Pd selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Jurai Siwo Lampung
4. Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Jurai Siwo Lampung

5. K.H Nuryanto, S,Ag, M.Pd.I selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, masukan serta motivasi kepada peneliti
6. Dosen UIN Jurai Siwo Lampung, yang telah memberikan ilmu, daik dari dalam maupun luar perkuliahan

Semoga seluruh kebaikan, bantuan, dukungan, saran yang diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah Ta'ala, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis manapun.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Metro, 15 Desember 2025
Penulis



Shobrina Azahro
NPM : 2201031026

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Massalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
F. Penelitian Relevan	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
A. Hasil Belajar.....	14
1. Pengertian Hasil Belajar.....	14
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	16
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
4. Indikator Hasil Belajar	20
B. Media Permainan Ular tangga.....	22
1. Pengertian Permainan Ular Tangga	22
2. Kelebihan Permainan Ular Tangga.....	24

3. Kekurangan Permainan Ular Tangga.....	26
4. Manfaat Permainan Ular Tangga.....	27
5. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga.....	29
C. Matematika.....	32
1. Pengertian Matematika	32
2. Pembelajaran Matematika di SD	34
3. Tujuan Pembelajaran Matematika SD	36
D. Kerangka Berpikir	38
E. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Rancangan Penelitian	41
B. Devinisi Operasional Variabel	42
C. Populasi dan Sampel.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Instrumen Penelitian	49
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	59
2. Data Hasil Penelitian.....	62
3. Hasil Uji Hipotesis	73
B. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP.....	81
C. Kesimpulan	81
D. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian Matematika kelas III SDN 02 Bumi Harjo	6
Tabel 3.1 Desain Penelitian	42
Tabel 3.2 Indikator Hasil belajar Matematika Materi Perkalian	45
Tabel 3.3 Data siswa kelas III SDN 02 Bumi Harjo.....	46
Tabel 3.4 Kisi-kisi menganalisis materi perkalian.....	50
Tabel 3.5 Kriteria nilai N-gain.....	58
Tabel 4.1 Informasi SDN 2 Bumiharjo	59
Tabel 4.2 Data Ruang SDN 2 Bumiharjo	60
Tabel 4.3 Data Guru SDN 2 Bumiharjo	61
Tabel 4.4 Data siswa SDN 2 Bumiharjo	61
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Soal Tes	63
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas	64
Tabel 4.6 Tingkat Kesukaran Soal	64
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda	65
Tabel 4.8 Nilai Pretest Kelas III	66
Tabel 4.9 Nilai Posttest Kelas III	71
Tabel 4.10 Tests of Normality	73
Tabel 4.11 Uji N-Gain.....	74
Tabel 4.12 Uji Mann-Whitney.....	75
Tabel 4.13 Hasil Belajar Pretest dan Posttest Pada Kelas III SDN 2 Bumiharjo	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	39
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline	91
Lampiran 2 Alat Pengumpul Data	94
Lampiran 3 Soal Pretest dan Posttest.....	111
Lampiran 4 Modul Ajar 1	113
Lampiran 5 Nilai Pretest Kelas III.....	134
Lampiran 6 Nilai Posttest Kelas III	136
Lampiran 7 Uji Validitas	138
Lampiran 8 Uji Reliabilitas	142
Lampiran 8 Tingkat Kesukaran	143
Lampiran 10 Daya Pembeda	144
Lampiran Uji Normalitas	145
Lampiran Uji Paired Sample Test.....	146
Lampiran 13Hasil Pretest Peserta didik	147
Lampiran 14 Hasil Posttest Peserta didik.....	149
Lampiran 15 LKPD kelompok Pembelajaran 1-3	150
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....	153
Lampiran 17 Media Permainan Ular Tangga	161
Lampiran 18Kartu Soal Ular Tangga.....	162
Lampiran 19 Lembar Bimbingan Skripsi.....	170
Lampiran 20 Surat Izin Prasurvey	184
Lampiran 21 Surat Balasan Izin Prasurvey	185
Lampiran 22 Surat Bimbingan Skripsi	186

Lampiran 23 Surat Izin Research	187
Lampiran 24 Surat Balasan Izin Research	188
Lampiran 25 Surat Tugas	189
Lampiran 26 Surat Keterangan Bebas Pustaka	190
Lampiran 27 Bebas Plagiasi/Turnitin	191
Lampiran 28 Dokumentasi	193
Lampiran 29 Riwayat Hidup	196

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang penting untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan, baik individu maupun masyarakat. Fokus pendidikan berbeda dengan pelajaran, dimana pendidikan menekankan pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat. Sementara itu, pelajaran lebih berfokus pada penyampaikan ilmu dan keterampilan. Melalui proses pendidikan, suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai agama, budaya, pemikiran, dan keterampilan kepada generasi selanjutnya, sehingga mereka menjadi lebih siap menghadapi masa depan bangsa dan negara dengan lebih baik. Hingga saat ini, pendidikan belum memiliki definisi tunggal yang mencakup semuanya karena sifatnya yang kompleks, terutama karena sasarannya adalah manusia. Kompleksitas ini merupakan pengembangan dari pendidikan itu sendiri dan dikenal sebagai ilmu pendidikan.¹

Adapun ayat Al-Quran yang menjelaskan pentingnya belajar ilmu Pendidikan:

وَالَّذِينَ أُتُوا الْعِلْمَ دَرَجَتٌ * وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَيْرٌ ...

¹ Nurkholis, “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi” 1, no. 1 (2013): 24–44.

Artinya: Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara mu dan orang orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan.²

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki keterkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari, di mana di dalamnya terdapat proses penalaran secara logis serta permasalahan yang berkaitan dengan bilangan. Matematika memegang peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan perlu diajarkan sejak jenjang sekolah dasar guna membekali siswa kemampuan berpikir kritis, logis, serta sistematis.³ Namun matematika sering kali menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa dan dianggap sulit untuk dipelajari.

Menurut Buyung et al, ketidaksukaan ini umumnya disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika. Selain itu, persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang kompleks, penuh dengan rumus yang harus dihafal, membuat banyak siswa merasa kesulitan dan enggan mempelajarainya.⁴ Sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, kondisi ini membuat sebagian siswa sekolah dasar merasa takut, kurang tertarik, bahkan menganggapnya membosankan. Oleh sebab itu, guru dituntut

² Q.S Al-Mujadilah, (58):11, n.d.

³ Nur Afifah and Sri Hartatik, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya,” *Must: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4, no. 2 (2019): 209.

⁴ Mariyam Buyung, Rika Wahyuni, “Faktor Penyebab Rendahnya Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sd 14 Semperiuk A,” *Journal of Educational Review and Research* 5, no. 1 (2022): 46.

untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, inspiratif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika.⁵

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering membahas konsep-konsep yang sulit dibayangkan dan harus dikerjakan dengan urutan langkah-langkah tertentu. Sementara itu, kemampuan berpikir abstrak siswa sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan sehingga mereka kerap mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut.⁶ Permasalahan dalam pembelajaran matematika didukung oleh hasil penelitian Riksa Wiryana dan Jesi Alexander Alim, yang menunjukkan bahwa yang terjadi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar meliputi metode pengajaran yang kurang efektif, rendahnya motivasi siswa, serta adanya kecemasan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan perubahan pada pendekatan pembelajaran, peningkatan motivasi siswa, dan pengelolaan kecemasan secara tepat.⁷ Kondisi ini menuntut guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran.⁸

⁵ Ika Apriliani Putri, Mochamad Guntur, and Siti Sahronih, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Di Sdn 1 Pabuaranwetan,” *Periskop : Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 1–6.

⁶ Sri Ayu, Sekar Dwi Ardianti, and Savitri Wanabuliandari, “Analisi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1611–22.

⁷ Riksa Wiryana and Jesi Alexander Alim, “Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Problems Of Learning Mathematics In Elementary Schools,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 3 (2023): 271–77.

⁸ Yuliana Susanti, “Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa,” *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 435–48.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran, karena dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik secara mandiri. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan tersebut melalui pemanfaatan teknologi guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.⁹ Media memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran, karena mampu menyediakan beragam sumber informasi, sarana visual, serta platform yang bersifat interaktif. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat mendorong peningkatan partisipasi siswa, mempermudah pemahaman terhadap materi, serta memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan. Bentuk media pembelajaran dapat meliputi buku teks, video edukatif, perangkat lunak pembelajaran, permainan pendidikan, hingga berbagai platform berbasis daring.¹⁰

Media permainan ular tangga adalah adaptasi dari permainan tradisional terdiri atas sejumlah kotak kecil yang dilengkapi dengan gambar ular. Di setiap kotak, terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa saat mereka

⁹ Astria Ayu Ramadhani Dini Cahyaningtiyas, Nizmi Putri, “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Tahun Ajaran 2023/2024,” *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 50–54.

¹⁰ Penni Veronika Bambang Suhartawan, Daawia, Singgih Prastawa, Yansen Alberth Reba, Gamar Abdullah, Arifin, Sirjon, Zulfah Rizka Purnama, *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Batam: CV Rey Media Grafika, 2024).

melewati kotak tersebut.¹¹ Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan langkah bidak. Setiap kotak berisi materi dan soal yang telah diberi nomor sebagai bagian dari proses pembelajaran. Sebagai media yang bersifat inovatif, ular tangga memudahkan peserta didik dalam mengingat materi, mendorong kerja sama, meningkatkan keaktifan belajar melalui permainan. Manusia pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu, memiliki daya tarik tersendiri yang dapat mendukung keterlibatan siswa dalam berproses pembelajaran.¹²

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas III tanggal 23 Mei 2025 di SDN 2 Bumiharjo, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur. Menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan. Banyak siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, membosankan dan penuh rumus yang harus dihafal. Guru masih menggunakan metode belajar ceramah dan belum menggunakan metode yang bervariasi, sehingga siswa bosan dan menyebabkan siswa banyak mengobrol dan bermain sendiri.

Peneliti melaksanakan observasi kedua pada hari Rabu, tanggal 27 Agustus 2025 di SDN 2 Bumiharjo, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan hasil observasi dapat dikatakan bahwa

¹¹ Abdul Aziz and Supratman Zakir, "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Unsur dan Sifat Bangun Datar Sederhana Kelas III SD," *Indonesian Research Journal on Education* 2, no. 3 (2022): 1030–37.

¹² Dyana Cindy Rahmawati, E Evayenny, and Risky Dwiprabowo, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2020, 38–44.

permasalah yang terjadi pada pembelajaran matematika yaitu pada materi perkalian. Pada materi perkalian siswa merasa materi tersebut sulit dan membingungkan. Selain itu, ketidakpahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang membuat mereka kesulitan dalam mengerjakan soal. Selain itu, siswa cepat merasa bosan dan kurang percaya diri dalam menghadapi soal matematika. Faktor ini membuat siwa cenderung tidak aktif dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Berikut hasil nilai Ulangan Harian siswa kelas III di SDN 2 Bumiharjo:

Tabel 1.1
Hasil Nilai Ulangan Harian Matematika kelas III
SDN 2 Bumiharjo

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Jumlah Peserta didik		Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
			Tuntas	Tidak Tuntas		
III	34	65	16	18	47%	53%

Sumber : Dokumen SDN 02 Bumi Harjo tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan data hasil prasurvey bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditetapkan sebesar 65. Dari total 34 siswa di kelas III, sebanyak 16 siswa memperoleh nilai mata Pelajaran matematika diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang setara dengan presentase 47%. Sementara itu,terdapat 18 siswa yang tidak tuntas atau nilai nya dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang setara

dengan presentase 53%. Hal ini menunjukan bahwa capaian nilai matematika siswa masih tergolong rendah.

Mengaplikasikan permainan ke dalam proses belajar mengajar dapat mengatasi masalah diatas. Melalui permainan, anak-anak memperoleh peluang untuk belajar dan berkembang, karena mereka dapat mencoba, berlatih, menemukan hal baru, mengulang, serta mempelajari sesuatu yang berbeda.¹³ Jenis media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah permainan yang menarik dan menyenangkan, seperti permainan ular tangga. Penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain ini sangat bermanfaat terutama bagi siswa sekolah dasar, karena dapat membantu mereka menjadi lebih aktif serta mempermudah penguasaan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran.¹⁴

Pernyataan ini sesuai dengan penelitian Pipin Dwi Saputri, M. Soepriyadi Djoko Laksana, dan Tri Wahyuni Chasanatun dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa matematika kelas 5 SDN 01 Manisrejo Kota Madiun. Selain itu media ular tangga juga membantu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa, sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka.¹⁵ Serta penelitian yang dilakukan oleh Masrifatul Mahmudah dapat disimpulkan bahwa penggunaan

¹³ Riris Zatira et al., “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Nglandung 02,” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 11 (2024).

¹⁴ Jesika Pratiwi Putri et al., “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” 3, no. 6 (2023): 1–10.

¹⁵ Pipin Dwi Saputri, M. Soepriyadi Djoko Laksana, and Tri Wahyuni Chasanatun, “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di SDN 01 Manisrejo,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (2022): 320–26.

media ular tangga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika di SD Plus Fatimah Az-Zahro. Hal ini karena penggunaan media pembelajaran ular tangga yang memungkinkan siswa secara tidak langsung bermain sambil belajar.¹⁶

Upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SDN 2 Bumiharjo, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Permainan ular tangga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena permainan ini mudah dimainkan, memiliki aturan yang sederhana, serta bersifat edukatif jika diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ini mendorong siswa untuk lebih aktif karena mereka dapat secara langsung berpartisipasi dalam proses pembelajaran.¹⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SDN 2 Bumiharjo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang, peneliti merumuskan beberapa permasalahan berikut:

1. Rendahnya nilai Ulangan Harian siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo pada mata pelajaran matematika

¹⁶ Masrifatul Mahmudah, “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD Plus Fatimah Az-Zahro,” *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* 2, no. 2 (2018): 63–67.

¹⁷ Safa Sabila et al., “Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan,” *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 2021, 499–518.

2. Banyak siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, membosankan dan penuh rumus yang harus dihafal.
3. Guru belum memanfaatkan berbagai metode pembelajaran yang beragam di kelas
4. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika yang sering yang sering dianggap sulit dan membosankan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, penulis membatasi masalah pada rendahnya pencapaian hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN 2 Bumiharjo. Penelitian ini hanya akan meneliti “pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN 2 Bumiharjo”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk

“Untuk mengetahui apakah pengaruh media ular tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo”

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan baru, khususnya dalam penerapan media pembelajaran ular tangga, serta meningkatkan kemampuan dalam mengatasi masalah terkait metode pembelajaran di Tingkat dasar.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menambah wawasan, mengembangkan berbagai media pembelajaran, serta menjadi pilihan alternatif dalam mengatasi kendala pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika di kelas III SDN 2 Bumiharjo

c. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan pemahaman baru kepada guru mengenai berbagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa

d. Bagi siswa

Memberikan peningkatan pemahaman dan kemampuan dalam pelajaran matematika, serta memberikan pengalaman baru saat belajar menggunakan media permainan ular tangga.

F. Penelitian Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, terdapat tiga penelitian yang dilakukan oleh:

1. Hasil penelitian Uliyati Aturrohmah: Penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika Pada

siswa kelas III MI Ma’arif Bauh Gunung Sari. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 6,798 lebih tinggi dibandingkan nilai t table yang sebesar 2,064. Selain itu nilai signifikansi sebesar 0,000 berada di bawah 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Ma’arif Bauh Gunung Sari dengan Tingkat pengaruh yang tergolong sedang.¹⁸

Persamaan: Media yang digunakan saat penelitian sama sama menggunakan media ular tangga, mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian sama sama menggunakan matematika, kelas yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan kelas III, dan menggunakan isntrumen tes (pretest dan posttest).

Perbedaan: Penelitian yang digunakan Uliyati Aturrohmah memiliki beberapa perbedaan yaitu, lokasi, waktu, jumlah siswa dan pada penelitian Uliyati Aturrohmah menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design* sedangkan peneliti menggunakan *Pre-Experimental design* dengan model *One Group Pretest-Posttest*.

2. Hasil penelitian Asni Ilham : Hasil penelitian menunjukkan pada pre-test, 49,95% siswa memiliki minat belajar matematika yang tergolong rendah, sedangkan pada post-test, 77,54% siswa menunjukkan minat belajar

¹⁸ Uliyati Aturrohmah, “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma’arif Bauh Gunung Sari” VIII, no. I (2023): 1–19.

matematika pada kategori sangat tinggi, artinya terdapat peningkatan minat belajar sebesar 27,59%. Nilai uji hipotesis menunjukkan t hitung = $0,00 < t$ tabel = 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya.¹⁹

Persamaan: Media yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan media permainan ular tangga dan sama-sama menggunakan kelas III sebagai penelitian. Desain penelitian yang dipakai oleh Asni Ilham, Samsiar Rivai, Gamar Abdullah, Nafilah Basalamah sama dengan yang peneliti pakai yaitu menggunakan desain *Pre Eksperimental*.

Perbedaan: Penelitian yang digunakan Asni Ilham dkk memiliki beberapa perbedaan yaitu, lokasi, waktu, jumlah siswa, dan metode yang digunakan berbeda.

3. Hasil penelitian Ahmad Jauharul Wadud dan Siti Lailiyah: Hasil penelitian mengungkapkan adanya perbedaan pada minat belajar dan hasil belajar siswa ketika media pembelajaran ular tangga berbasis Genially diterapkan dalam pembelajaran matematika.²⁰

Persamaan: Media yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan media permainan ular tangga.

¹⁹ Nafilah Basalamah Asni Ilham, Samsiar Rivai, Gamar Abdullah, "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya," *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian* 03 (2023): 901–14.

²⁰ Siti Lailiyah Ahmad Jauharul Wadud, "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Geniallyterhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika" 4 (2024): 500–511.

Perbedaan: Penelitian yang digunakan Ahmad Jauharul Wadud dan Siti Lailiyah memiliki beberapa perbedaan yaitu, lokasi, waktu, jumlah siswa, kelas dan metode yang digunakan berbeda. Pada penelitian Ahmad Jauharul Wadud dan Siti Lailiyah menggunakan desain *Quasi Eksperimental* menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* sedangkan peneliti menggunakan menggunakan desain *Pre Eksperimental* dengan model *One Group Pretest-Posttest*.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajiannya yang meneliti secara langsung pengaruh penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi perkalian siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah. Penelitian ini menggunakan desain Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest dengan analisis Paired Sample t-test serta N-Gain sehingga hasilnya tidak hanya menunjukkan adanya perubahan setelah perlakuan, tetapi juga menggambarkan seberapa besar peningkatan hasil belajar yang terjadi. Media ular tangga yang digunakan juga dimodifikasi dengan diberikan soal perkalian bertahap sesuai indikator kognitif dan dilengkapi kartu soal yang harus dijawab siswa selama permainan berlangsung. Penggunaan kombinasi papan ular tangga dan kartu soal ini menjadi pembeda sekaligus nilai tambah dibanding penelitian sebelumnya yang belum memanfaatkan variasi media secara serupa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana dalam Sutrisno, hasil belajar merupakan konsekuensi dari proses pembelajaran yang diukur melalui berbagai instrumen penilaian, seperti tes tertulis, lisan, maupun praktik, yang disusun secara sistematis. Sementara itu, Nasution dalam Sutrisno menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga dalam keterampilan dan sikap terbentuk pada diri peserta didik. Secara umum hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mempelajari suatu materi pelajaran, baik dalam bentuk data kuantitatif maupun kualitatif.²¹

Menurut Susanto dalam Purwoningsih, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, di mana belajar merupakan usaha untuk mencapai perubahan perilaku yang relatif tetap. Selain itu, Nawawi dalam Purwaningsih menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran di sekolah yang diukur dari skor hasil tes pada materi tertentu.²²

Menurut Purwanto dalam Theopilus C. Motoh, hasil belajar merupakan indikator tercapainya tujuan Pendidikan oleh siswa yang telah

²¹ Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, ed. Yayuk Umaya, Edisi Pert (Malang: Ahlimedia Book, 2020).

²² Purwaningsih, “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik,” *Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022): 422–27.

mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada individu, baik dalam sikap maupun perilaku. Sementara itu, Hamdan dan Khader dalam Theopilus C. Motoh, menyatakan bahwa hasil belajar berperan sebagai dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta menjadi acuan dalam merancang pembelajaran berikutnya agar lebih efektif dan selaras antara materi yang dipelajari dengan penilaian yang dilakukan. Sebagai output dari proses pembelajaran, hasil belajar mencerminkan pengetahuan dan kemampuan yang telah diperoleh serta dikembangkan oleh siswa.²³

Menurut Mustakim dalam Nirmala, hasil belajar merupakan segala pencapaian yang diperoleh peserta didik berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh kurikulum atau lembaga pendidikan yang terkait. Hasil belajar mencerminkan kemampuan yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran di sekolah atau institusi pendidikan, yang diukur melalui proses evaluasi pembelajaran.²⁴

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar sangat erat kaitannya dengan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa.

²³ Theopilus C. Motoh, Hamna, and Kristina, “Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas vii SMP Negeri 3 Tolitoli,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 01, no. 01 (2022): 1–17.

²⁴ Nirmala, “Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL),” *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 12296–301.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup berbagai jenis atau klasifikasi sesuai dengan tujuan pendidikan. Klasifikasi hasil belajar ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menunjukkan perubahan pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa secara menyeluruh.²⁵

Berikut jenis-jenis hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam Rahmawati, dapat dibedakan sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif berkaitan dengan proses berpikir, yang mencakup kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, serta mengevaluasi informasi. Keberhasilan peserta didik dalam aspek kognitif umumnya dapat dilihat melalui hasil tes yang diberikan. Hasil belajar dalam ranah kognitif ini terdapat enam tingkatan, yaitu: 1) Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Aplikasi, 4) Analisis, 5) Sintesis, dan 6) evaluasi.

b. Hasil belajar Afektif

Hasil belajar afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang dimiliki siswa. Menurut beberapa para ahli, perubahan sikap seseorang cenderung dapat diprediksi apabila orang tersebut telah mencapai penguasaan kognitif yang baik. Hasil belajar afektif

²⁵ Mustapa, *Kelas Matematika Seru Dengan Model Pembelajaran CRH, RME Dan TAI*, ed. Nia Duniawati, Edisi Pert (Penerbit Adab, 2024).

biasanya terlihat melalui perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik.

c. Hasil belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik terlihat dari kemampuan individu dalam melakukan keterampilan dan tindakan. Hasil belajar psikomotorik ini berkaitan dengan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik.²⁶

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini menggambarkan perubahan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa yang dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi sebagai indikator penguasaan materi pembelajaran.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Ada beberapa pendapat mengenai hal ini, Chatib dalam Mu'in menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh materi yang dipelajari, lingkungan sekitar, serta instrumen pembelajaran seperti kurikulum, guru, dan metode pengajaran. Menurut Mahtumi dkk dalam, faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, meliputi kondisi fisik, aspek

²⁶ Rahmawati Indah Suciati, Amran Hapsan, *Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisa*, ed. Amran Hapsan (CV. Ruang Tentor, 2022), 96

psikologis, serta tingkat kelelahan. Faktor eksternal berasal dari lingkungan luar, seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.²⁷

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan berperan dalam pencapaian hasil belajar. Faktor internal antara lain:

1. Faktor intelektual (kecakapan)

Intelektual merupakan kemampuan bawaan seseorang, meskipun dapat pula dikembangkan melalui latihan tertentu.

2. Faktor minat dan motivasi

Minat merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan secara spontan tanpa paksaan dari orang lain. Sementara itu, motivasi adalah suatu proses yang kompleks memicu perubahan energi dalam diri seseorang seperti perasaan dan emosi.

3. Faktor cara belajar

Cara belajar yang dimaksud yaitu bagaimana seseorang saat melaksanakan belajar, seperti konsentrasi, mengulang materi yang telah dipelajari, membaca dan berusaha dengan baik, pantang menyerah dalam mengerjakan soal.

²⁷ Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Menggunakan Video Pembelajaran*, ed. Randi Pratama Murtikusuma Maulidi Arsih Umaroh Islamiah, Muhamad Suhardi, Edisi pert (Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2024).

b. Faktor eksternal

Selain faktor yang berasal dari dalam diri siswa, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

1. Faktor lingkungan Keluarga

Keluarga memegang peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, karena waktu yang dihabisan siswa di rumah lebih banyak dibandingkan di sekolah. Oleh karena itu, lingkungan keluarga yang kondusif dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran.

2. Faktor lingkungan sekolah

Beberapa penelitian mengenai sekolah yang efektif menunjukan bahwa lingkungan belajar di sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, hal yang utama adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif agar setiap siswa dapat berkembang secara maksimal.²⁸

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, meliputi kondisi fisik, aspek psikologis seperti minat, motivasi dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga yang kondusif dan suasana belajar di

²⁸ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Deepublish, 2020).

sekolah yang baik, yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa.

4. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar berfungsi sebagai dasar untuk menilai sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan kinerja yang diharapkan. Indikator tersebut menjelaskan kemampuan spesifik yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran, serta menjadi acuan dalam mengevaluasi keberhasilan proses belajar mengajar. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang telah mereka kembangkan selama kegiatan pembelajaran dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan.²⁹

Menurut Syah dalam Sugita, indikator hasil belajar meliputi nilai belajar meliputi nilai belajar peserta didik yang terkait tiga ranah utama, yaitu:

a. Ranah Kognitif (pengetahuan)

Keberhasilan dalam memahami pengetahuan serta kemampuan mengorganisasi potensi berpikir untuk mengolah rangsangan sehingga dapat menyelesaikan masalah. Ranah ini berhubungan dengan aktivitas mental (otak) yang melibatkan aspek intelektual atau kemampuan berpikir.

²⁹ Syamsul Kifli, *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian (Myres Briggs Type Indikator) MBTI* (Irawan Massie, n.d.).

b. Ranah Afektif (sikap)

Ranah afektif mencakup aspek perkembangan yang terkait dengan sikap dan nilai, meliputi karakter serta perilaku seseorang seperti minat, emosi, perasaan dan nilai-nilai yang dianut. Semua peserta didik diharapkan mampu mencapai tingkatan kompetensi yang diharapkan dalam aspek ini.

c. Ranah Psikomotorik (keterampilan)

Keterampilan psikomotorik meliputi segala aktivitas fisik yang nyata dan dapat diamati secara langsung, baik dari segala aktivitas fisik yang nyata dan dapat diamati secara langsung, baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka dan terlihat.³⁰

Keberhasilan belajar dapat diukur melalui beberapa aspek menurut Supardi dalam Aris Rianto, antara lain:

a. Hasil belajar siswa

Pencapaian hasil belajar siswa, yaitu pencapaian hasil belajar yang diperoleh berdasarkan kriteria atau nilai yang ditentukan, baik menggunakan penilaian acuan patokan maupun acuan norma.

³⁰ Sugita, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Sebagai Solusi Meningkatkan Hasil Belajar*, M. Hidayat (Penerbit P4I, 2023).

b. Proses belajar siswa

Perbandingan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran atau menerima pengalaman belajar.³¹

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, hasil belajar meliputi tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Keberhasilan belajar diukur dari pencapaian nilai siswa dan perubahan prestasi sebelum serta sesudah pembelajaran.

B. Media Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Media Ular Tangga

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata kata. Dengan demikian, hambatan yang dialami siswa dalam memahami konsep maupun prinsip tertentu dapat diatasi melalui bantuan media pembelajaran. Selain itu, media juga berperan dalam memperlancar komunikasi antar guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui penggunaan media, fakta, konsep, dan prinsip dapat diperlihatkan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

³¹ Aris Rianto, *Model Pembelajaran Round Club Dan Hasil Belajar* (Guepedia, 2023).

Media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang sangat tepat untuk dikembangkan karena disadarkan pada permainan tradisional yang sudah dikenal. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, dengan tujuan utama membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi materi kepada siswa dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik selama proses belajar mengajar.³²

Media permainan ular tangga adalah sebuah papan permainan yang terdiri atas sejumlah kotak kecil. Beberapa kotak tersebut menampilkan gambar tangga dan ular yang menghubungkan ke kotak lain. Pemain menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dilalui oleh pion pada papan permainan tersebut.³³

Permainan ular tangga menggunakan papan permainan yang gambarnya dapat disesuaikan menurut tujuan penggunaannya. Permainan ini dapat dikategorikan berdasarkan usia anak atau desain tampilan pada papan. Aturan permainan dimulai dengan setiap pemain menempatkan bidaknya pada kotak di pojok kiri bawah. Pemain kedua bergiliran melempar dadu dan memindahkan bidak sesuai dengan angka yang keluar. Apabila tidak berhenti di dasar tangga, pemain diperbolehkan naik ke puncak tangga tersebut, sedangkan jika berhenti di

³² I Kadek Edi Yudiana, *Ultrang Dan Numerasi Siswa*, ed. Ida Bagus Arya Lawa Manuaba, edisi pertama (Nilacakra, 2024).

³³ Rahmawati, Evayenny, and Dwiprabowo, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia.”

kotak ular, bidak harus turun ke posisi kotak yang berada di ujung bawah ular tersebut.³⁴

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, media pembelajaran ular tangga sangat berperan penting dalam memudahkan proses belajar mengajar dengan membantu menyampaikan materi yang sulit dipahami secara verbal. Media seperti permainan ular tangga, efektif digunakan karena disesuaikan dengan karakteristik siswa dan dapat meningkatkan pemahaman serta daya serap materi.

Berikut gambar ular tangga

Gambar 2.1
Media Permainan Ular Tangga



³⁴ Winarti Agustina, *Media Pembelajaran Jumping Frog: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*, ed. Mhd Habiburrahman (Edu Publiser, 2020).

2. Kelebihan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga dipilih karena mudah dimainkan dan menarik minat peserta didik di tingkat sekolah dasar. Keunggulan media ular tangga tidak hanya terletak pada aspek permainannya yang bersifat konvensional, melainkan juga mengintegrasikan materi pembelajaran dan soal-soal yang dikemas dalam bentuk permainan. Media permainan ular tangga ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain.³⁵

Kelebihan ular tangga menurut Arief S. Sadiman dkk dalam Haris Firmansyah, antara lain:

- a. Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan mampu memberikan hiburan bagi peserta didik.
- b. Melalui permainan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung.
- d. Permainan memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep atau peran tertentu kedalam situasi nyata yang ada di masyarakat.
- e. Permainan juga mudah untuk dibuat serta dapat diproduksi dalam jumlah banyak sesuai kebutuhan pembelajaran.³⁶

³⁵ Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Pt. Scopindo Media Pustaka, 2019).

³⁶ Haris Firmansyah, “Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Berpikir Sejarah,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024): 7704–14.

Kelebihan ular tangga menurut Ella H. Tumaloto dan Addriana Bulu

Baan dalam Fitria Sari,yaitu :

- a. Memberikan pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar.
- b. Merangsang perkembangan daya pikir, kreativitas dan kemampuan bahasa anak.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, aman dan menyenangkan.
- d. Mengajarkan konsep menang dan kalah.
- e. Melatih kemampuan bekerja sama dan kesabaran dalam menunggu giliran.³⁷

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, kelebihan media permainan ular tangga efektif sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa melalui suasana yang menyenangkan dan interaktif. Media ini praktis digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, baik didalam maupun di luar kelas.

3. Kekurangan Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga tentu memiliki beberapa kelemahan.

Guru perlu melakukan evaluasi terhadap media ini untuk menentukan

³⁷ Fitria Sari, Endang Siti Mawarni, and Neneng Hasanah, “Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Paud Al Khair Jonggol Bogor,” *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (Pamas)* 9, no. 2 (2025): 181–89.

apakah layak digunakan atau dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Beberapa kekurangan permainan ular tangga antara lain:

- a. Kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan yang kadang menyebabkan kekacauan.
- b. Siswa cepat merasa bosan sehingga kehilangan minat untuk berpartisipasi.
- c. Membutuhkan persiapan yang matang agar materi dan kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dan mudah diterapkan.³⁸

Kekurangan dari media permainan ular tangga:

- a. Diperlukan perencanaan yang matang agar materi yang diajarkan selaras dengan aktivitas pembelajaran yang dilakukan.
- b. Siswa yang mudah merasa bosan berpotensi kehilangan minat untuk mengikuti permainan.
- c. Ketika siswa harus turun tangga dalam permainan, ada kemungkinan mereka akan menjumpai soal yang sama secara berulang.
- d. Peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik cenderung mengalami kesulitan saat mengikuti permainan ini.³⁹

Media permainan ular tangga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran.

³⁸ Willyon Ferrari, Muhammad Sopyan, and Muhammad Azmi, “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sejarah Kelas Viii Smpn 21 Samarinda,” *Amarthapura: Historical Studies Journal* 2, no. 1 (2023): 32–38.

³⁹ Nina Harwini and Khaerudin, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di TPQ Bani Almasyhuriyah,” *Al-Miskawaih* 1, no. 2 (2020): 193–214.

Kelemahan tersebut mencakup sulitnya siswa memahami aturan permainan, siswa cepat bosan sehingga minat bermain menurun, serta memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi. Selain itu, kemungkinan munculnya soal yang berulang dan kesulitan yang dialami siswa yang belum menguasai materi menjadi tantangan tersendiri dalam penggunaan media ini.

4. Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut Ratna Ningsih dalam Mamila Putri Hapsari, permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat diantaranya adalah memperkaya wawasan anak melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan. Mendorong perkembangan kemampuan berpikir, kreativitas, serta keterampilan berbahasa yang turut membangun sikap, mental, dan akhlak positif. Menciptakan lingkungan bermain yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan. Membantu anak memahami konsep menang dan kalah, serta melatih kerja sama dan kesabaran dalam menunggu giliran.⁴⁰

Penggunaan media pembelajaran ular tangga memberikan berbagai keuntungan, antara lain:

- a. Memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan melalui aktivitas bermain.

⁴⁰ Izza Fitri RatiAudina, KrisSe tyaningsih, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki," *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1 (2022).

- b. Mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga tidak belajar secara individu.
- c. Penggunaan gambar dalam permainan membantu memudahkan pemahaman materi.
- d. Pembuatan media ular tangga sebagai alat pembelajaran relatif hemat biaya.⁴¹

Menurut Istiqomah dalam Vivi Nardiyanti, permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- a. Mengenalkan konsep menang dan kalah kepada siswa.
- b. Melatih kemampuan bekerja sama serta menunggu giliran.
- c. Mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan mengingat aturan permainan.
- d. Merangsang kemampuan pra-matematika anak, khususnya dalam menghitung langkah dan titik pada dadu selama permainan berlangsung.⁴²

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, permainan ular tangga memberikan manfaat penting bagi anak, antara lain memperkaya wawasan, mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas, serta membangun sikap positif. Media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melatih kerja sama, kesabaran dan membantu anak

⁴¹ Mamila Putri Hapsari, Sumari Sumari, and Ida Fitriyah, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan,” *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 3, no. 8 (2023): 1.

⁴² Vivi Nardiyanti, Ismatul Khasanah, and Ellya Rakhmawati, “Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun,” 2023, 1–15.

memahami konsep kalah dan menang, sekaligus merangsang kemampuan pra-matematika secara efektif.

5. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

Menurut Ratnaningsih dalam Siti Rahmah, prosedur penggunaan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

- a. Semua peserta permainan memulai dari kotak nomor 1 dan berakhir pada kotak nomor 50
- b. Pada papan permainan terdapat sejumlah ular dan tangga yang terletak pada kotak-kotak tertentu
- c. Permainan menggunakan satu buah dadu untuk menentukan langkah
- d. Bidak yang digunakan bervariasi, biasanya memiliki warna berbeda untuk setiap pemain, tanpa aturan khusus mengenai jenis bidak
- e. Panjang ular dan tangga berbeda-beda, ular mengharuskan pemain mundur beberapa kotak dan sementara tangga memungkinkan pemain maju beberapa kotak
- f. Kebanyakan ular dan tangga memiliki panjang pendek, dengan hanya beberapa tangga yang cukup panjang
- g. Pada beberapa papan, terdapat ular di kotak nomor 49 yang mengharuskan pemain turun jatuh ke bawah
- h. Giliran pertama ditentukan dengan cara setiap pemain melempar dadu, pemain dengan angka tertinggi mendapat giliran pertama
- i. Semua pemain memulai kembali dari kotak nomor 1

- j. Saat giliran, pemain melempar dadu dan memindahkan bidak mereka sejumlah angka hasil lemparan
- k. Satu kotak boleh ditempati oleh lebih dari satu bidak
- l. Jika bidak berhenti di kotak yang memiliki kaki tangga, pemain diperbolehkan maju ke puncak tangga tersebut
- m. Jika bidak berhenti pada kotak yang merupakan ekor ular, maka pemain harus turun sampai ke kepala ular tersebut
- n. Pemenang adalah pemain pertama mencapai kotak nomor 50 ⁴³

Menurut Miza Anniza dkk dalam Ila Israwaty, langkah-langkah permainan ular tangga sebagai berikut:

- a. Masing-masing kelompok secara bergantian melempar dadu dan angka yang muncul untuk menentukan jumlah langkah pion.
- b. Jika angka yang keluar 2, maka pion bergerak maju 2 langkah pada papan permainan
- c. Jika pion berhenti pada pion bertulis soal, maka anggota kelompok diskusi untuk mencari jawaban
- d. Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan mengumpulkan jawaban di meja guru
- e. Guru kemudian mengevaluasi jawaban yang diberikan, kelompok yang menjawab salah mendapat nilai 0 sedangkan kelompok yang menjawab benar maka akan mendapat nilai 10.⁴⁴

⁴³ Siti Rahmah, *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*, ed. Miskadi M Hidayat, Edisi Pert (Lombok tengah: Pusat Pengembangan Dan Pendidikan Indonesia, 2023).

Menurut Mentara dkk dalam Dwi Agustin Langkah-langkah permainan ular tangga sebagai berikut:

- a. Permainan ular tangga dilakukan dalam kelompok yang terdiri menjadi 4-5 kelompok
- b. Pemain melempar dadu sebagai langkah awal memulai permainan
- c. Jumlah langkah yang harus dilangkahi sesuai dengan angka yang muncul pada dadu
- d. Saat pion berhenti pada kotak, maka peserta didik harus menjawab pertanyaan pada kotak
- e. Jika pemain gagal menjawab pertanyaan tersebut, maka hak untuk melempar dadu pada giliran berikutnya hilang
- f. Apabila pemain memperoleh angka 6 saat melempar dadu, pemain berhak mendapatkan kesempatan melempar dadu lagi
- g. Pion akan mundur ke bawah jika berhenti pada kotak bergambar ular
- h. Pion akan bergerak maju naik ke atas jika berhenti di kotak bergambar tangga
- i. Kelompok yang berhasil mencapai kotak puncak terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang permainan

Berdasarkan pemaparan langkah-langkah permainan ular tangga menurut para ahli diatas, peneliti menggunakan satu teori yaitu

⁴⁴ Ila Israwaty, Muhammad Asrul Sultan, and Aldi Alwi, “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare Lukman1,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 20 (2023): 202–13.

Mentara. Sebagai langkah-langkah media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa.⁴⁵

C. Matematika

1. Pengertian Matematika

Istilah matematika berasal dari bahasa Latin “mathematika”, yang pada awalnya diambil dari kata Yunani “mathematike”, yang berarti “mempelajari”. Kata dasar “mathema” memiliki arti ilmu atau pengetahuan. Selain itu, kata “mathematike” juga berkaitan dengan istilah “mathein” atau “mathenein”, yang berarti “belajar” atau “berpikir”. Berdasarkan hal tersebut, matematika dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses bernalar dan berpikir secara sistematis.⁴⁶

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari logika terkait susunan, bentuk, ukuran, serta hubungan antara berbagai konsep. Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan untuk memahami sesuatu sangatlah penting. Oleh karena itu, manusia dituntut memiliki keterampilan berpikir dan memahami agar dapat mengaplikasikan pengetahuan dengan baik.⁴⁷

⁴⁵ Dwi Agustin, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, and Ryzca Siti Qomariyah, “Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023,” *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 35, no. 1 (2023): 26–38.

⁴⁶ Linda Ruqayah Siti, Murni Sukma, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*, ed. Rahayu Galih Dani Septian (Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogik, 2020).

⁴⁷ Hilman Robbany Arham, “Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar,” *Didactical Mathematics* 4, no. 2 (2022): 314–22.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Yusuf Safari, matematika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari bilangan, hubungan antar pengukuran bilangan, serta prosedur rasional dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Secara umum, pengertian matematika mengarah pada kemampuan untuk memecahkan berbagai masalah secara sistematis logis.⁴⁸

Menurut Mukhtasar et al dalam Nusaibah Ni'matur Rahma, matematika memiliki tiga fungsi utama. Pertama, sebagai alat untuk memahami dan menyampaikan informasi, misalnya melalui penggunaan tabel atau model matematika untuk menyederhanakan soal cerita atau soal uraian. Kedua sebagai sarana membangun pola pikir untuk memahami konsep tersebut. Ketiga, sebagai ilmu pengetahuan yang berupaya menemukan kebenaran dan mengembangkan penemuan-penemuan baru dengan mengikuti aturan yang baku. Oleh karena itu, peran dan fungsi matematika sangat penting dalam proses pembelajaran matematika.⁴⁹

Menurut Wahyudi dalam Maryono, matematika adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep abstrak yang disusun dengan menggunakan simbol-simbol. Matematika bersifat tepat, teliti, dan bebas dari pengaruh emosi. Ilmu matematika membahas ide, struktur,

⁴⁸ Yusuf Safari and Aulia Rahmnia Aulia, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Media Gambar," *Karimah Tauhid* 3, no. 8 (2024): 9126–31.

⁴⁹ Nusaibah Ni'matur Rahma and Endah Budi Rahaju, "Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika," *Mathedunesa* 9, no. 2 (2020): 329–38.

serta hubungan antar elemen yang diatur secara logis dengan pola deduktif serta disampaikan melalui bahasa simbolik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika mempelajari logika tentang susunan, bentuk, ukuran dan hubungan antar konsep. Selain itu, matematika berfungsi sebagai alat memahami dan menyampaikan informasi, membangun pola pikir, serta mencari kebenaran dan pengembangan baru dengan kaidah yang baku.⁵⁰

2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang secara sistematis oleh guru agar proses belajar berlangsung secara optimal dan efisien. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien sangat membantu peserta didik dalam meraih tujuan yang telah ditetapkan. Demikian pula, dalam pembelajaran matematika, pelaksanaan pengajaran yang baik dapat menumbuhkan pemahaman konsep pada siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan matematika lainnya, seperti kemampuan dalam memecahkan masalah.

Banyak siswa di tingkat sekolah dasar menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menantang. Umumnya guru hanya menyampaikan materi, memberikan contoh penyelesaian soal, lalu diakhiri dengan pemberian latihan kepada siswa. Cara ini dapat

⁵⁰ Maryono, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT)*, ed. Dian Nirwana (Cahya Ghani Recovery, 2023).

membuat siswa memahami matematika sebatas teori, angka, dan operasi saja. Oleh karena itu, guru perlu merancang proses pembelajaran yang lebih menarik agar siswa benar-benar memahami konsep secara mendalam, misalnya melalui permainan yang mendorong mereka untuk berdiskusi tentang konsep matematika. Jika pembelajaran matematika dibuat lebih menarik, siswa akan mampu menggunakan matematika sebagai sarana untuk menyampaikan serta menerapkan pengetahuan mereka dalam memahami objek-objek matematika.⁵¹

Matematika memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena mengajarkan cara berpikir logis dan mengolah penalaran untuk menyelesaikan berbagai masalah sehari-hari, seperti dalam berdagang, menghitung uang, membaca angka Romawi, serta bidang seni dan sains lainnya. Pembelajaran matematika membantu seseorang menjadi terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, kritis, dan kreatif, sehingga sangat perlu diperkenalkan sejak dini, khususnya kepada peserta didik di sekolah dasar agar tujuan pendidikan tercapai dengan baik.⁵²

Pembelajaran matematika di sekolah dasar dirancang secara bertahap dan sistematis dengan pendekatan yang menarik agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media yang

⁵¹ Radiusman, “Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika,” 2015, 1–8.

⁵² Ni Nyoman Pitayani et al., “Analisis Karakter Siswa Pembelajaran Matematika Di Kelas 2 SD Negeri 2 Batur,” *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 2, no. 6 (2024): 286–92.

tepat digunakan adalah media ular tangga karena media ini menyajikan pembelajaran matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membangun pemahaman awal siswa terhadap konsep-konsep matematika. Salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis, terutama yang berhubungan dengan situasi sehari-hari. Melalui pendidikan matematika disekolah, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan matematisnya untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam kehidupan.⁵³

Tujuan kurikulum matematika adalah untuk mengasah dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, meliputi kemampuan dalam pemecahan masalah, penalaran, berpikir kritis, pemodelan, investigasi, kreativitas, komunikasi matematika, serta kemampuan bekerja sama.⁵⁴

Adapun tujuan dari pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

⁵³ Wita Tri Yanti and Ahmad Fauzan, “Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan Untuk Siswa Lamban Belajar Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6367–77.

⁵⁴ Iwan Junaedi et al, *Manivestasi Kurikulum Luar Negeri* (Iwan Junaedi, et al, 2022).

- a. Tujuan umum, yaitu membantu siswa dalam menghadapi perubahan situasi serta mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Tujuan khusus, yaitu mengembangkan keterampilan berhitung siswa sekaligus menanamkan sikap disiplin, meningkatkan kreatifitas, ketelitian, serta kemampuan berpikir kritis dan logis pada diri peserta didik.⁵⁵

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika dapat membangun konsep matematika dan kemampuan menyelesaikan masalah sehari-hari secara sistematis. Tujuannya meliputi membangun siswa menghadapi perubahan, mengasah keterampilan berhitung, disiplin, kreativitas, ketelitian dan berpikir kritis.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan alat penting bagi peneliti untuk menganalisis perencanaan dan merumuskan argumen terkait dugaan yang akan dijadikan landasan. Dalam penelitian kuantitatif, hasil yang diharapkan biasanya berupa penerima atau penolakan terhadap hipotesis yang diajukan. Sementara itu, dalam penelitian yang berbasis narasi atau pernyataan, peneliti memulai dari data yang ada dan menggunakan teori sebagai dasar penjelasan,

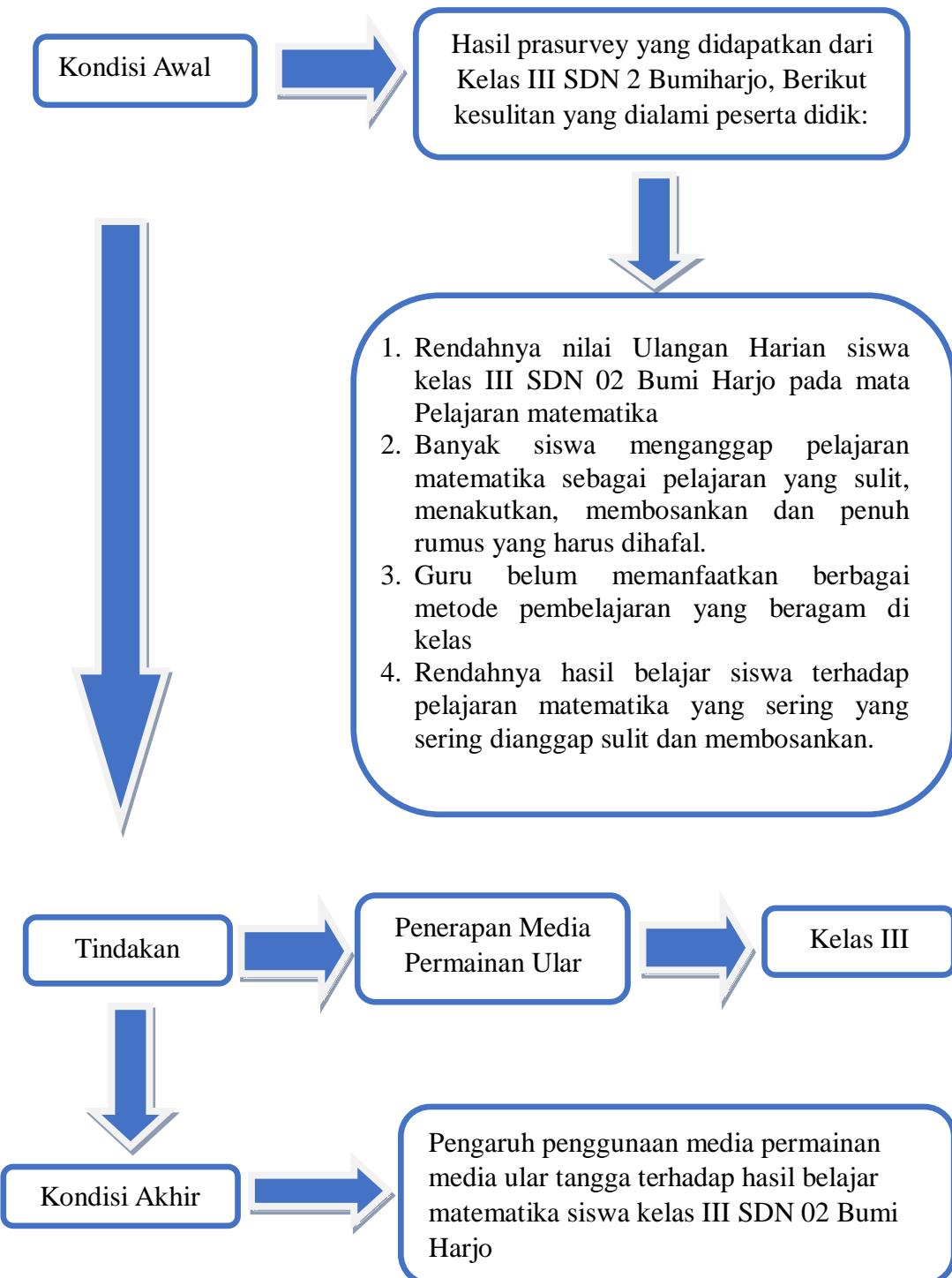
⁵⁵ Rora Rizky Wandini et al., “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika Di SDN 34 Batang Nadenggan,” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 3 (2023): 384–91.

yang akhirnya menghasilkan pembaharuan terhadap suatu pernyataan atau hipotesis.⁵⁶

Di bawah ini adalah diagram yang menunjukkan alur yang digunakan dalam penelitian ini:

⁵⁶ Syahputri Zahra Addini, Fallenia Della Fay, and Syafitri Ramadani, “Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 161–66.

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berfikir⁵⁷



⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2022).

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti sebagai jawaban atas permasalahan yang dikaji dalam penelitian. Dugaan ini bersifat sementara dan kebenarannya akan diuji melalui data yang diperoleh selama proses penelitian.

Tujuan peneliti mengemukakan hipotesis adalah agar selama pelaksanaan penelitian, fokus peneliti tetap terarah pada pengumpulan informasi atau data yang relevan untuk menguji hipotesis tersebut.⁵⁸ Hipotesis yang diajukan oleh penulis adalah adanya pengaruh “Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 2 Bumiharjo.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo.

⁵⁸ Dodiet Aditya Setyawan, *Modul: Hipotesis Dan Variabel Penelitian*, ed. Septian Nur Ika Trisnawat, Edisi Pert (CV Tahta Media Group, 2021).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel dengan menggunakan teknik pengambilan data yang terukur. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui instrumen penelitian yang telah disiapkan, kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.⁵⁹

Alasan peneliti memilih penelitian kuantitatif yaitu peneliti ingin mengetahui secara pasti besarnya pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan dua variabel utama yaitu variabel bebas (X) yaitu media ular tangga dan variabel (Y) yaitu hasil belajar siswa kelas III di SDN 2 Bumiharjo.

Desain dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental design* dengan model *One Group Pretest-Posttest*. Desain *One Grup Pretest-Posttest* adalah desain penelitian di mana kelas terlebih dahulu diberikan pretest sebelum dilakukan perlakuan. Seperti dalam penelitian ini yang berjudul “*Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Bumiharjo*”, Kelas tersebut diberikan *pretest* (O_1) sebelum media permainan ular tangga diterapkan. Setelah penerapan media permainan ular tangga,

⁵⁹ Zainal Efendi Hasibuan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Edisi Pert (AE Publising, 2024).

dilakukan *posttest* (O_1) untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan media permainan ular tangga. Desain ini memungkinkan perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga sehingga analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial.⁶⁰

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
III (Tiga)	O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : Kondisi kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O_2 : Kondisi kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan

X : Perlakuan atau treatment menggunakan metode permainan ular tangga

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah batasan dan metode pengukuran suatu variabel yang akan diteliti. Dalam devinisi operasional, umumnya disusun dalam bentuk matriks yang mencakup nama variabel, deskripsi variabel, hasil pengukuran, alat yang digunakan untuk mengukur, serta jenis skala pengukuran seperti ordinal, nominal, interval, dan rasio. Dengan

⁶⁰ Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, ed. Mardiah Astuti, Edisi Pert (Kencana, 2018).

demikian, definisi operasional dapat diartikan sebagai penjelasan yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diamati secara langsung.⁶¹

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama yang menjadi fokus objek penelitian, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independen Variable*)

Variabel bebas (*Independen Variable*) dalam penelitian ini adalah “Media Permainan Ular Tangga” yang disingkat dengan simbol “X”. Media ular tangga merupakan permainan papan yang dirancang untuk anak-anak dan dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil, dimana beberapa kotak memuat gambar tangga atau ular yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Variabel bebas ini adalah faktor yang memengaruhi, menimbulkan, atau menyebabkan perubahan pada variabel terikat dalam penelitian ini, yang dalam hal ini berupa pengaruh media permainan ular tangga.

Langkah-langkah media permainan ular tangga

- a. Permainan ini dimainkan oleh 4-5 siswa.
- b. Permainan dimulai dari kotak nomor 1 dengan tujuan mencapai kotak nomor 100.
- c. Setiap pemain melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah.
- d. Masing-masing pemain menggunakan bidak dengan bentuk berbeda sebagai tanda kepemilikan.

⁶¹ Fahmi Zakariyah Maria Veronika Roesminingsih, Monica Widyaswari, Rofik Jalal Rosyanafi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Tim editor Bayfa Cendekia Indonesia, edisi pert (Bayfa Cendekia Indonesia, 2024).

- e. Papan permainan berisi tangga dan ular:
 - 1) Jika bidak berhenti di kotak tangga, maka pemain naik sesuai jumlah tangga.
 - 2) Jika bidak berhenti di kotak ular, maka pemain turun sesuai panjang ular.
 - f. Pemain melempar dadu dan memindahkan bidak sesuai angka yang diperoleh.
 - g. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang ada di kotak.
 - h. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar maka dapat melanjutkan permainan, dan jika salah menjawab maka mundur dua langkah dan dilanjutkan oleh siswa lainnya.
 - i. Pemenang dalam permainan ini adalah siswa yang pertama kali mencapai kotak nomor 100.⁶²
2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (*Dependent Variable*) dalam penelitian ini adalah “hasil belajar matematika SDN 2 Bumiharjo” yang disingkat dengan “Y”. Hasil belajar merupakan suatu indikator yang menggambarkan kemampuan atau prestasi yang dicapai oleh peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran yang mereka jalani. Variabel terikat adalah variabel yang mengalami perubahan akibat pengaruh dari variabel bebas.

⁶² Fatkhul Arifin, *Kapita Selekta Matematika MI/SD*, ed. Eka Tresna Setiawan, Edisi Pert (DKI Jakarta: Publica Indonesia Jakarta, 2024).

Tabel 3.2
Indikator Hasil belajar Matematika Materi Perkalian

Indikator	Level Kognitif
1. Peserta didik dapat menyebutkan hasil perkalian bilangan satu angka (misalnya 2×5 , 3×4 dst.) dengan benar.	C1 (Menghafal)
2. Peserta didik dapat menunjukkan hubungan antara perkalian dan penjumlahan berulang dengan benar	C2 (Memahami)
3. Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika dengan tepat	C3 (Menerapkan)
4. Peserta didik dapat menentukan operasi perkalian yang sesuai untuk menyelesaikan soal cerita.	C4 (Menganalisis)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan komponen yang menjadi objek dalam suatu penelitian. Dalam konteks penelitian, populasi juga dapat diartikan sebagai seluruh unit analisis yang memiliki karakteristik tertentu yang akan dipelajari oleh peneliti.⁶³

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menetapkan bahwa populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SDN 2 Bumiharjo.

⁶³ Nopianto Yoana Agnesia, Sabtria Windi Sari, Nu'man, Hamdhani, Dyah Wulan Ramadhani, *Buku Ajar Metode Penelitian Kesehatan* (Penerbit NEM, 2023).

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diperoleh melalui prosedur tertentu dengan tujuan agar dapat mewakili populasi secara keseluruhan.⁶⁴ Sampel yang diambil untuk pengumpulan data hanya terdiri dari satu kelas, yaitu kelas III dengan jumlah 34 siswa yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan seluruh populasi sebagai sampel karena jumlah populasi hanya 34 orang. Dengan demikian, seluruh siswa kelas III di SDN 2 Bumiharjo yang berjumlah 34 peserta didik dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini karena jumlah pesertanya yang relatif sedikit.

Tabel 3.3
Data siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo

Kelas	Siswa Perempuan	Siswa Laki-laki	Jumlah Siswa
III	21	13	34

Sumber: Dokumentasi SDN 02 Bumi Harjo

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa metode untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

⁶⁴ Darmadi Durianto Sugiarto, Tony Sitinjak, *Strategi Menaklukkan Pasar Melalui Riset Ekuisitas & Perilaku Merk* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004).

1. Tes

Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan, pengetahuan, atau prestasi individu. Dalam penelitian ini, jenis tes yang digunakan adalah tes objektif, yang diberikan kepada siswa setelah mereka mempelajari materi atau pokok bahasan tertentu setelah menerima perlakuan menggunakan media permainan ular tangga. Bentuk soal tes yang digunakan berupa pilihan ganda, dengan masing-masing terdiri dari 20 soal untuk pretest dan 20 soal untuk posttest.⁶⁵

Berdasarkan definisi tes di atas yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tes merupakan metode pengumpulan data menggunakan serangkaian soal atau pertanyaan guna mengukur tingkat kemampuan siswa. Pada penelitian ini, digunakan dua jenis tes sebagai teknik pengukuran yaitu:

- a. Pretest merupakan sebuah tes yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum penerapan media permainan ular tangga.
- b. Treatment atau pelaksanaan media permainan ular tangga pada kelas III SDN 2 Bumiharjo
- c. Posttest merupakan tes yang dilakukan setelah penerapan media permainan ular tangga untuk mengevaluasi seberapa hasil peserta didik memahami materi yang telah diajarkan.

⁶⁵ Samaria Enjelina Sinaga, Rio Parsaoran Napitupulu, and Yanti Arasi Sidabutar, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas VSDN097319 Siopat Suhu,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.

2. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti mengamati secara langsung perilaku, interaksi, atau fenomena yang terjadi di lokasi penelitian.⁶⁶ Dalam penelitian ini, observasi yang akan dilakukan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, yang mencakup kegiatan bertanya, keberanian menjawab pertanyaan dari guru, kemampuan dalam mengerjakan soal, antusiasme saat mendengarkan penjelasan guru, serta penggunaan media pembelajaran visual berupa permainan ular tangga.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu kegiatan pengumpulan dokumen yang didukung oleh bukti akurat yang diperoleh dari pencatatan berbagai sumber. Selain itu, dokumentasi juga diartikan sebagai usaha untuk mencatat serta mengelompokkan informasi dalam bentuk tulisan, gambar, maupun video.⁶⁷

Teknik dokumentasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai gambaran umum SDN 2 Bumiharjo, yang mencakup sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, struktur organisasi, kondisi guru dan siswa, serta keadaan sarana, dan prasarana, dan aspek lainnya.

⁶⁶ Novi Rudiyanti et al., “Pengaruh Strategi Pemasaran Terhadap Penambahan Segmen Pasar Baru Di Restoran Kopi Express,” *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3, no. 1 (2025): 132–38.

⁶⁷ Hajar Hasan et al., “Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri” 2, no. 1 (2022): 23–29.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpul data digunakan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian. Data yang diperoleh dari penggunaan instrumen tersebut akan dianalisis dan dijadikan dasar untuk mendeskripsikan hasil serta menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian.⁶⁸

a. Alat bantu pengumpulan data

1. Tes

Tes berfungsi untuk menilai sejauh mana pengetahuan peserta didik mengenai materi pelajaran tertentu. Dengan demikian, tes menjadi alat ukur yang sangat umum digunakan dalam bidang pendidikan dan dijalankan melalui kegiatan pengukuran.⁶⁹ Lembar tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa kelas III adalah pilihan ganda. Tes diberikan pada pretest dan posttest, adapun kisi-kisi soal sebagai berikut:

⁶⁸ Riyanto, Ayu Nurul Amalia, Suyono, *Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Dan Contoh Instrumen Penelitian* (Penerbit NEM, 2023).

⁶⁹ Kusmiyati, *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran*, ed. Yogi Setiawan M. Hidayat, Miskadi (NTB: Penerbit P4I, 2022).

Tabel 3.4
Kisi-kisi tes materi perkalian

Indikator Penilaian	Indikator Pemahaman	Nomor Soal	Bentuk Soal
Peserta didik dapat menyebutkan hasil perkalian bilangan satu angka (misalnya 2×5 , 3×4 dst.) dengan benar.	Peserta didik dapat menghafal hasil perkalian bilangan satu angka (misalnya 2×5 , 3×4 , dst) dengan benar	1,2,3,11, 12	PG
Peserta didik dapat menunjukkan hubungan antara perkalian dan penjumlahan berulang dengan benar	Peserta didik dapat membedakan hubungan antara perkalian dan penjumlahan berulang dengan benar	4,5,13,14,15	PG
Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika dengan tepat	Peserta didik dapat menentukan hasil perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika dengan tepat	6,7,10,16,17,18	PG
Peserta didik dapat menentukan operasi perkalian yang sesuai untuk menyelesaikan soal cerita.	Peserta didik dapat menguraikan operasi perkalian yang sesuai untuk menyelesaikan soal cerita.	8,9,19,20	PG

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung, dan mencatat secara teratur berbagai gejala yang muncul pada objek penelitian. Pencatatan

dilakukan berlandaskan fakta yang diperoleh melalui apa yang terlihat, terdengar, maupun dirasakan oleh pengamat.⁷⁰

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti tertulis, gambar atau karya monumental seseorang mengenai peristiwa yang sudah terjadi. Studi dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara. Dokumentasi dapat memperkuat keaslian hasil penelitian. Teknik dokumentasi ini akan digunakan untuk mengumpulkan data saat penelitian di SDN 2 Bumiharjo.⁷¹

b. Pengujian Instrumen

1. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan proses yang dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah tes mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara akurat. Uji ini bertujuan memastikan bahwa tes yang digunakan sebagai instrumen pengukuran hasil belajar memang tepat dan sesuai dengan tujuan pengukuran tersebut. Selain itu, uji validitas juga digunakan untuk menilai apakah butir-butir soal dalam tes secara keseluruhan telah valid secara keseluruhan.⁷²

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir soal yang digunakan dalam tes benar-benar layak dan dapat

⁷⁰ Arfannudin Suhailarasari Nasution, Nurbaiti, *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*, ed. Amanda Syahri Nasution (Guepedia, 2021).

⁷¹ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*, ed. Suryani, Edisi Pert (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

⁷² Sumardi, *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar* (Sleman: Deepublish, 2020).

mengukur apa yang seharusnya diukur. Penilaian test menggunakan format pilihan ganda dengan teknik benar-salah, dimana setiap jawaban yang sesuai dianggap benar dan diberi skor 1, sedangkan jawaban yang keliru diberikan skor 0. Butir soal pada pretest maupun posttest dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Proses uji validitas dilakukan dengan menghitung korelasi menggunakan rumus product moment dan dibantu dengan aplikasi SPSS versi 25, dengan hasil berikut:

Tabel 4.5

Hasil Uji Validitas Soal Tes

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,1184	0,4973	Tidak Valid
2.	0,51618	0,4973	Valid
3.	0,61298	0,4973	Valid
4.	0,51674	0,4973	Valid
5.	0,51307	0,4973	Valid
6.	0,51307	0,4973	Valid
7.	0,51307	0,4973	Valid
8.	0,6354	0,4973	Valid
9.	0,52541	0,4973	Valid
10.	0,5648	0,4973	Valid
11.	0,592	0,4973	Valid
12.	0,61298	0,4973	Valid
13.	0,62679	0,4973	Valid
14.	0,5648	0,4973	Valid
15.	0,26271	0,4973	Tidak Valid
16.	-0,40557	0,4973	Tidak Valid

17.	0,52541	0,4973	Valid
18.	0,51307	0,4973	Valid
19.	0,4736	0,4973	Tidak Valid
20.	-0,31005	0,4973	Tidak Valid

Berdasarkan hasil dari tabel sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa dari seluruh butir soal yang diuji, terdapat 15 butir soal memenuhi kriteria validitas karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, 5 item lainnya tidak memenuhi kriteria validasi karena $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dengan demikian, hanya 15 butir soal yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya untuk mengukur tingkat kesesuaian hasil suatu instrumen dibutuhkan uji reliabilitas.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berkaitan dengan tingkat kesesuaian hasil pengukuran suatu instrumen. Instrumen yang memiliki reliabilitas baik akan menghasilkan data yang konsisten atau hampir sama ketika digunakan dalam kondisi yang serupa pada waktu yang berbeda.⁷³ Berikut tabel Uji Reliabilitas yang dihitung dengan aplikasi SPSS versi 25, dengan hasil berikut:

⁷³ Rudi Alhempri Anas Hidayat, Lalu Supardin, Trisninaawati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Syahrial Shaddiq, Edisi pert (Padang: Takaza Innovatix Labs, 2024).

Tabel 3.5**Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.843	15

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 butir soal yang diujikan, diperoleh nilai koefisien sebesar 0,843. Jika merujuk pada standar reliabilitas, nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes berada pada kategori reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian ini. Setelah menguji sejauh mana instrumen pengukuran tersebut reliabel, dibutuhkan untuk mengetahui seberapa sulit atau mudah suatu butir soal sehingga dapat digunakan untuk menilai kualitas soal yaitu tingkat kesukaran soal.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal merupakan peluang bagi peserta didik untuk menjawab suatu soal dengan benar pada tingkat kemampuan tertentu. Istilah ini juga digunakan untuk mengelompokan apakah suatu soal termasuk kategori mudah, sedang, atau sulit bagi peserta didik. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal terhadap 15 butir soal yang telah diuji coba menunjukkan variasi tingkat kesulitan pada setiap item. Informasi mengenai tingkat kesukaran masing-masing butir soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.
Tingkat Kesukaran Soal

No Item Soal	Tingkat Kesukaran Soal	Keterangan
2	0,69	Sedang
3	0,81	Mudah
4	0,88	Mudah
5	0,75	Mudah
6	0,75	Mudah
7	0,75	Mudah
8	0,63	Sedang
9	0,81	Mudah
10	0,63	Sedang
11	0,75	Mudah
12	0,81	Mudah
13	0,69	Sedang
14	0,63	Sedang
17	0,81	Mudah
18	0,75	Sedang

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 butir soal yang diujikan, terdapat 6 soal mudah dan 9 soal sedang. Selanjutnya, dibutuhkan Daya pembeda soal untuk mengetahui kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta tes yang mempunyai kemampuan tinggi dan kemampuan rendah.⁷⁴

⁷⁴ Khairuddin Alfath Laela Umi Fatimah, “Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor” 17 (1385): 302.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara kelompok peserta tes yang memiliki kemampuan tinggi dengan kelompok yang memiliki kemampuan rendah. Besarnya daya pembeda suatu soal dapat diukur menggunakan indeks daya pembeda. Semakin besar nilai indeks tersebut, maka soal tersebut semakin efektif dalam membedakan antara peserta yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah.⁷⁵ Penentuan daya pembeda dilakukan dengan menggunakan r_{hitung} , hasil perhitungannya dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3.

Hasil Uji Daya Pembeda

No Item Soal	r_{hitung}	Keterangan
2	0,69	Baik
3	0,81	Sangat Baik
4	0,88	Sangat Baik
5	0,75	Sangat Baik
6	0,75	Sangat Baik
7	0,75	Sangat Baik
8	0,63	Sedang
9	0,81	Sangat Baik
10	0,63	Sedang
11	0,75	Sangat Baik
12	0,81	Sangat Baik
13	0,69	Sedang

⁷⁵ Azka Husna Maulida Bayu Wijayama, Ummu Jauharin Farda, *Asesmen Pembelajaran SD/MI Kurikulum Merdeka* (Cahya Ghani Recovery, 2024).

14	0,63	Sedang
17	0,81	Sangat Baik
18	0,75	Sedang

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 butir soal yang diujikan, terdapat 5 soal, 1 baik dan 9 soal sangat baik.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah prosedur sistematis yang digunakan untuk mengolah data mentah sehingga dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat dan bermakna.⁷⁶ Data kuantitatif yang diperoleh dari kegiatan lapangan pada dasarnya masih berupa data mentah yang perlu diproses lebih lanjut. Data tersebut dapat digunakan sebagai empiris dalam menjawab rumusan masalah dan hipotesis, maka perlu dilakukan serangkaian proses pengolahan dan analisis. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data meliputi tahapan pengolahan dan penyajian data, serta pelaksanaan uji statistik untuk pengujian hipotesis.⁷⁷

Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk memastikan data berdistribusi normal. Data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan *uji Mann-Whitney* untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan hasil *pretest* dan *posttest* pada sampel yang sama. Selanjutnya untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar dapat dihitung menggunakan *uji N-Gain* yang mengukur peningkatan kemampuan peserta

⁷⁶ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian*, ed. Aidil Amin Effendy (Surabaya: Cipta Media Nusantara, n.d.).

⁷⁷ Sofwatillah et al., “Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah,” *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 79–91.

setelah penggunaan media permainan ular tangga di Kelas III SDN 2 Bumiharjo.

a) Uji normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel data memiliki distribusi yang mendekati distribusi normal. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh bersal dari populasi yang memiliki distribusi normal, sehingga analisis statistik yang memerlukan asumsi normalitas dapat diterapkan secara tepat.⁷⁸

Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS, berikut langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Siapkan data hasil *pretest* dan *posttest* dalam format file Excel.
2. Buka SPSS dan buat variabel baru untuk menyimpan data hasil dan kelas, misalnya variabel “hasil” dan variabel “kelas”.
3. Masukan data *pretest* dan *posttest* ke dalam SPSS di menu *Data View*, lalu berikan label sesuai dengan kelas dan jenis tesnya.
4. Pada SPSS, klik menu *Analyze > Descriptive Statistics > Explore*.
5. Masukan Variabel “hasil” ke kotak *Dependent List*.
6. Masukan variabel “kelas” ke kotak *Factor List*.
7. Klik tombol *Plots*, lalu centang opsi *Normality plot with tests*.
8. Klik *Continue*, lalu klik *OK* untuk menjalankan uji normalitas.

⁷⁸ Komang Ayu Henny Achjar Henry Kurniawan, Gusti Rusmayadi, *Buku Ajar Statistika Dasar*, ed. Yayan Agusdi, Edisi Pert (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

9. Cek hasil output pada tabel *Test of Normality* dengan menggunakan *uji Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50.

Interpretasi nilai signifikansi (Sig):

Jika $\text{Sig} > 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Jika $\text{Sig} < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

b) Uji Mann-Whitney

Uji Mann-Whitney merupakan salah satu teknik statistik nonparametrik yang digunakan sebagai alternatif dari uji t independent.

Uji ini diterapkan untuk membandingkan dua kelompok sampel yang saling bebas (independent) dan berasal dari populasi yang berbeda, dengan tujuan mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai tengah antar kelompok tersebut. Uji Mann-Whitney diterapkan pada data berskala interval atau rasio apabila asumsi uji parametrik berdistribusi normal dan tidak terpenuhi. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, maka uji t independent lebih disarankan, tetapi jika asumsi tersebut tidak terpenuhi maka uji Mann-Whitney menjadi pilihan yang tepat.⁷⁹

Uji Mann-Whitney akan dilaksanakan menggunakan aplikasi SPSS, berikut langkah-langkahnya:

1. Masukkan data ke dalam SPSS dengan dua kolom, yaitu kolom skor dan kolom kelompok.

⁷⁹ Anna Armeini Rangkuti, *Statistika Inferensial Untuk Psikologi Dan Pendidikan* (Kencana, 2017).

2. Pada menu SPSS, pilih *Analyze* → *Nonparametric Tests* → *Legacy Dialogs* → *2 Independent Samples*. Setelah itu, masukkan variabel nilai ke kolom *Test Variable List* dan variabel kelompok ke kolom *Grouping Variable*.
3. Klik tombol *Define Groups*, lalu masukkan kode kelompok (misalnya 1 dan 2), kemudian klik *Continue*.
4. Pastikan opsi Mann-Whitney U dalam bagian *Test Type* telah dicentang, kemudian klik OK untuk menjalankan analisis.

Perhatikan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada tabel *Test Statistics*. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

c) Uji N-Gain

Uji N-Gain merupakan metode yang sering digunakan untuk menilai efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini memberikan dasar yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.⁸⁰

Uji N-Gain akan dilaksanakan menggunakan aplikasi SPSS, berikut langkah-langkahnya:

⁸⁰ Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking, Surya Cahya* (Yogyakarta, 2024).

1. Persiapkan data nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dalam SPSS.
2. Buka menu *Transform > Compute Variable*.
3. Buat variabel baru untuk selisih nilai *posttest* dan *pretest*:
 - 1) Nama variabel misal “*Gain*”.
 - 2) Rumus : *Posttest-Pretest*.
 - 3) Klik OK.
4. Buat varibel baru untuk selisih nilai skor maksimal dengan pretest:
 - 1) Nama variabel misal “*MaxMinusPre*”.
 - 2) Rumus: Skor maksimal (misal 100) – pretest.
 - 3) Klik OK.
5. Buat varibel baru untuk N-Gain Score:
 - 1) Nama variabel misal “*Ngain_Score*”.
 - 2) Rumus : *Gain /MaxMinus Pre*.
 - 3) Klik OK.
6. Buat variabel baru untuk *N-Gain Svore* dalam persen:
 - 1) Nama variabel misal “*Ngain_Persen*”.
 - 2) Rumus : *Ngain_Score *100*.
 - 3) Klik OK.
7. Untuk melihat ringkasan data *N-Gain Score*, buka menu : *Analyze > Descriptive Statistics > Explore*.
8. Masukan variabel “*N-Gain_Score*” atau “*N-Gain_Persen*” ke kolom.

9. Klik OK untuk melihat output rata-rata, minimum, maksimum, dan standar deviasi *N-Gain Score*.

Tabel 3.5
Kriteria nilai N-gain⁸¹

Nilai N-gain	Kriteria
$N\text{-gain} = 0$	Tidak ada peningkatan
$0 < N\text{-gain} < 0.3$	Peningkatan tingkat rendah
$0.3 \leq N\text{-gain} < 0.7$	Peningkatan tingkat sedang
$0.70 \leq N\text{-gain} \leq 1.00$	Peningkatan tingkat tinggi

⁸¹ Soeprijanto Raidil Fitran, Muksin, *Pengembangan E-Learning Moodle Fitur Page*, ed. Muhammad Soleh (Penerbit Affinity, 2025).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Bumiharjo yang terletak di Bumiharjo, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Berikut informasi profil sekolah SDN 2 Bumiharjo:

Tabel 4.1

Informasi SDN 2 Bumiharjo

Informasi Sekolah	Keterangan
Nama Sekolah	: SDN 2 BUMIHARJO
NPSN	: 10806334
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat	: Bumi Harjo
RT/RW	: 0/0
Kode Pos	: 34181
Desa/Kelurahan	: Bumi Harjo
Kabupaten/Kota	: Batanghari
Provinsi	: Lampung
Negara	: Indonesia
Waktu Penyelenggara	: Pagi/6 hari
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Terakreditasi	: A

Sumber: Dokumentasi SDN 2 Bumiharjo

b. Visi dan Misi SDN 2 Bumiharjo

1) Visi Sekolah

Unggul dalam iptek, kepribadian, keterampilan, berbudaya, dan berkarakter bangsa

2) Misi Sekolah

- a) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan bermakna
- b) Menumbuhkan semangat keunggulan dalam penguasaan IPTEK kepada warga sekolah.
- c) Membiasakan berprilaku baik sesuai dengan norma-norma agama, budaya dan karakter bangsa.
- d) Meningkatkan kualitas kelulusan yang mampu bersaing di jenjang pendidikan berikutnya.
- e) Membimbing siswa dan mengembangkan minat dan bakat siswa.
- f) Menumbuhkan penghayatan dan keyakinan terhadap ajaran agama yang dianut dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- g) Menerapkan managemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite sekolah.
- h) Peningkatan mutu pendidikan yang berbasis sekolah dan berkarakter bangsa

c. **Kondisi Sarana dan Prasarana SDN 2 Bumiharjo**

Tabel 4.2

Data Ruang SDN 2 Bumiharjo

Nama Ruang	Kebutuhan	Baik	Rusak Sedang	Rusak Berat
Ruang Kelas	8	3	3	2
Ruang Guru	1		1	

Nama Ruang	Kebutuhan	Baik	Rusak Sedang	Rusak Berat
Ruang Kepala Sekolah	1		1	
Ruang Perpustakaan	1			1
WC/Kamar Mandi	10	2	4	4
Gudang	1		1	
Mushola/tempat ibadah	1	1		

Sumber: Dokumentasi SDN 2 Bumiharjo

d. Data Guru dan siswa SDN 2 Bumiharjo

a) Data Guru di SDN 2 Bumiharjo

SDN 2 Bumiharjo memiliki 12 guru (1 Kepala Sekolah).

Berikut data guru di SDN 2 Bumiharjo yang akan dijelaskan

dalam tabel:

**Tabel 4.3
Data Guru SDN 2 Bumiharjo**

No	Guru Kelas/Staff	Jumlah
1.	Kepala Sekolah	1
2.	Guru Kelas	7
3.	Guru PAI	1
4.	Guru Penjaskes	1
5.	Tenaga Administrasi	
Jumlah		12

Sumber: Dokumentasi SDN 2 Bumiharjo

b) Data Siswa di SDN 2 Bumiharjo

**Tabel 4.4
Data siswa SDN 2 Bumiharjo**

No	Kelas	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah Siswa
1.	Kelas 1	9	12	21
2.	Kelas 2	17	10	27
3.	Kelas 3	12	21	33
4.	Kelas 4	16	20	36

5.	Kelas 5	13	16	29
6.	Kelas 6	18	12	30
	Total	85	91	176

Sumber: dokumentasi SDN 2 Bumiharjo

Dari tabel diatas diketahui bahwa jumlah siswa di SDN 2 Bumiharjo berjumlah 176 siswa, diantaranya terdiri 85 siswa laki-laki dan 91 siswa perempuan.

2. Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Bumiharjo dengan menggunakan 1 kelas yaitu pada peserta didik kelas III dengan jumlah 34 siswa sebagai sampel. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13-26 November 2025, dengan 2 kali pertemuan pretest dan posttest, serta 3 kali menggunakan media permainan ular tangga. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pilihan ganda yang berjumlah 15 butir soal. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan media permainan ular tangga dengan materi perkalian.

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 13 November 2025 dengan memberikan soal pretest. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik mengerjakan pretest yang berjumlah 15 butir soal. Tujuan dari pretest yaitu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media permainan ular tangga.

Pertemuan kedua pada hari Selasa, tanggal 18 November 2025. Pada pertemuan ini, siswa mulai diberikan perlakuan dengan

menggunakan permainan ular tangga. Kegiatan diawali dengan penjelasan materi perkalian satu angka dan dua angka untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa. Kemudian guru menjelaskan cara bermain dan aturan yang ada di permainan ular tangga. Dari 34 siswa, sebanyak 26 siswa sudah ada yang mengetahui cara bermain ular tangga sementara 8 orang ada yang belum mengetahuinya. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk mulai bermain ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan dari nomor 1-50. Setelah semua selesai, Guru membagi LKPD kepada setiap kelompok. Kelompok yang sudah selesai mengerjakan, maka salah satu perwakilan kelompok maju untuk mempresentasikan hasil dari diskusinya didepan kelas.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Kamis, tanggal 20 November 2025. Pada pertemuan ini, siswa telah memahami cara dan aturan bermain ular tangga. Sebelum memulai bermain ular tangga, guru menjelaskan materi mengenai penjumlahan berulang dalam operasi perkalian. Selanjutnya guru mulai menyiapkan media permainan ular tangga dan membanginya menjadi lima kelompok seperti pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini, permainan ular tangga dimulai dari nomor 1 sampai 50. Berbedanya pada pertemuan ini, siswa diminta menjawab soal perkalian dengan penjumlahan berulang, seperti $3 \times 4 = 3 + 3 + 3 + 3 = 12$. Siswa mulai memainkan permainan sampai selesai. Selanjutnya guru membagi LKPD kepada

setiap kelompok. Kelompok yang sudah selesai mengerjakan, maka salah satu perwakilan kelompok maju untuk mempresentasikan hasil dari diskusinya di depan kelas.

Pertemuan ke empat dilaksanakan pada Selasa, 25 November 2025. Pada pertemuan ini, siswa telah memahami cara dan aturan bermain ular tangga. Sebelum memulai bermain ular tangga, guru menjelaskan materi mengenai soal cerita perkalian. Selanjutnya guru mulai menyiapkan media permainan ular tangga dan membanginya menjadi lima kelompok seperti pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini, permainan ular tangga dimulai dari nomor 1 sampai 50 dan terdapat 15 simbol atau gambar pada 15 nomor. Apabila seorang siswa berhenti pada simbol ikan, siswa tersebut diminta untuk mengambil kartu yang sesuai dengan simbol tersebut pada papan ular tangga, kemudian menjawab pertanyaan yang tercantum pada kartu tersebut. Siswa mulai memainkan permainan sampai selesai. Selanjutnya guru membagi LKPD kepada setiap kelompok. Kelompok yang sudah selesai mengerjakan, maka salah satu perwakilan kelompok maju untuk mempresentasikan hasil dari diskusinya di depan kelas.

Pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 27 November 2025 dengan memberikan soal posttest. Setelah diberikan perlakuan, peserta didik mengerjakan posttest yang berjumlah 15 butir soal.

Tujuan dari posttest yaitu untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga.

b. Data Pretest

Pretest dilaksanakan oleh peneliti pada hari Kamis, 13 November 2025. Tes awal ini dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan mengidentifikasi kemampuan dasar peserta didik. Instrumen pretest yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 butir. Berikut data dari hasil pelaksanaan pretest:

Tabel 4.8
Nilai Pretest Kelas III

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	ANA	65	67	Tuntas
2.	AY	65	60	Tidak Tuntas
3.	AA	65	67	Tuntas
4.	AAA	65	60	Tidak Tuntas
5.	ANR	65	53	Tidak Tuntas
6.	AYA	65	73	Tuntas
7.	ACP	65	67	Tuntas
8.	AAP	65	73	Tuntas
9.	AKI	65	60	Tidak Tuntas
10.	AFM	65	80	Tuntas
11.	ADA	65	33	Tidak Tuntas
12.	AVS	65	40	Tidak Tuntas
13.	AWF	65	60	Tidak Tuntas
14.	AAS	65	53	Tidak Tuntas
15.	AC	65	67	Tuntas
16.	ARS	65	67	Tuntas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
17.	ASNH	65	40	Tidak Tuntas
18.	DN	65	33	Tidak Tuntas
19.	DMS	65	67	Tuntas
20.	FDF	65	73	Tuntas
21.	GAVO	65	47	Tidak Tuntas
22.	KSA	65	40	Tidak Tuntas
23.	KS	65	60	Tidak Tuntas
24.	LAA	65	67	Tuntas
25.	MP	65	73	Tuntas
26.	MRF	65	47	Tidak Tuntas
27.	NNM	65	67	Tuntas
28.	NMH	65	60	Tidak Tuntas
29.	NA	65	87	Tuntas
30.	NBA	65	73	Tuntas
31.	RF	65	60	Tidak Tuntas
32.	SWO	65	40	Tidak Tuntas
33.	SRAA	65	47	Tidak Tuntas
34.	SKS	65	53	Tidak Tuntas
Jumlah		2.040		
Nilai Tertinggi		87		
Nilai Terendah		40		
Nilai Rata-rata		60		

Berdasarkan tabel nilai pretest diatas, diketahui bahwa 15 peserta didik mencapai ketuntasan, sedangkan 19 peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan. Oleh karena itu, diperlukan pemberian perlakuan melalui media permainan ular tangga untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa kelas III.

c. Data Posttest

Posttest dilaksanakan di sekolah pada hari Kamis, 26 November 2025. Tes akhir ini diberikan untuk memperoleh data terkait peningkatan kemampuan peserta didik pada materi perkalian dan evaluasi akhir untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa setelah pembelajaran menggunakan media ular tangga. Berikut hasil posttest disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9
Nilai Posttest Kelas III

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	ANA	65	80	Tuntas
2.	AY	65	100	Tuntas
3.	AA	65	93	Tuntas
4.	AAA	65	100	Tuntas
5.	ANR	65	100	Tuntas
6.	AYA	65	73	Tuntas
7.	ACP	65	93	Tuntas
8.	AAP	65	73	Tuntas
9.	AKI	65	80	Tuntas
10.	AFM	65	87	Tuntas
11.	ADA	65	93	Tuntas
12.	AVS	65	80	Tuntas
13.	AWF	65	73	Tuntas
14.	AAS	65	87	Tuntas
15.	AC	65	100	Tuntas
16.	ARS	65	87	Tuntas
17.	ASNH	65	93	Tuntas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
18.	DN	65	93	Tuntas
19.	DMS	65	93	Tuntas
20.	FDF	65	100	Tuntas
21.	GAVO	65	100	Tuntas
22.	KSA	65	93	Tuntas
23.	KS	65	93	Tuntas
24.	LAA	65	87	Tuntas
25.	MP	65	100	Tuntas
26.	MRF	65	87	Tuntas
27.	NNM	65	100	Tuntas
28.	NMH	65	87	Tuntas
29.	NA	65	100	Tuntas
30.	NBA	65	87	Tuntas
31.	RF	65	87	Tuntas
32.	SWO	65	100	Tuntas
33.	SRAA	65	100	Tuntas
34.	SKS	65	100	Tuntas
Jumlah			3.020	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			73	
Nilai Rata-rata			83	

Berdasarkan tabel nilai posttest diatas, diketahui bahwa 34 peserta didik mencapai ketuntasan setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga. Oleh karena itu, diperlukan pemberian perlakuan melalui media permainan ular tangga untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa kelas III.

3. Hasil Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data pretest dan posttest dilakukan sebagai syarat awal sebelum pengujian hipotesis, dengan tujuan menentukan apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk membantu proses menganalisis data. Pada penelitian ini, interpretasi nilai signifikansi (Sig) sebagai berikut:

- 1) Jika $\text{Sig} > 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{Sig} < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data pretest dan posttest dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.10

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.175	34	.010	.935	34	.043
Posttest	.210	34	.001	.906	34	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pada pretest adalah 0,043 dan pada data posttest signifikansinya 0,007. Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi tidak normal, karena nilai signifikansi pretest $0,043 > 0,05$ dan nilai signifikansi posttest $0,007 > 0,05$.

Berdasarkan dua kelompok data, yaitu hasil pretest dan posttest diperoleh bahwa data yang telah melalui uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian tidak dapat dilanjutkan menggunakan uji hipotesis parametrik. Sebagai alternatif, analisis dilakukan dengan metode nonparametrik, yaitu uji N-Gain yang kemudian dilanjutkan dengan uji Mann-Whitney, mengingat salah satu data yang digunakan dalam pengujian hipotesis tidak memenuhi asumsi normalitas.

b. Uji N-Gain

Uji N-Gain merupakan metode yang sering digunakan untuk menilai efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.12
Uji N-Gain

Descriptive Statistics				
N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
34	.00	1.00	.6953	.22225
34	.00	100.00	69.5293	22.22470
34				

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan SPSS, diperoleh nilai g sebesar 0,69. Nilai tersebut termasuk dalam rentang $0,30 \leq g \leq 0,70$, yang menunjukkan kategori peningkatan tingkat “sedang”. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran ular tangga berada pada tingkat sedang. Sehingga dapat simpulkan bahwa, terdapat pengaruh media permainan

ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Bumi Harjo.

c. Uji Mann Whitney

Uji Mann–Whitney dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah mengenai ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar antara peserta didik sebelum menggunakan media permainan ular tangga dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga. Adapun kriteria pengambilan keputusan pada uji Mann–Whitney adalah sebagai berikut:

1. Apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan.
2. Apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan.

Tabel 4.13
Uji Mann–Whitney
Test Statistics^a

	Skor
Mann-Whitney U	19.000
Wilcoxon W	614.000
Z	-6.923
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

Hipotesis penelitian dinyatakan diterima apabila nilai Asymp. Sig. < 0,05. Berdasarkan hasil analisis pada tabel tersebut,

diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga hipotesis dapat diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media permainan ular tangga dan peserta didik yang tidak menggunakan media permainan ular tangga.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika kelas III di SDN 2 Bumiharjo. Penilaian hasil belajar siswa diukur melalui soal pretest dan posttest yang telah diberikan pada 34 peserta didik. Berdasarkan data pada pretest terdapat 15 siswa belum mencapai ketuntasan dan 19 siswa telah mencapai ketuntasan, sehingga persentase ketuntasan pretest siswa hanya 44%. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan, diperoleh dari data posttest yaitu 34 siswa mencapai ketuntasan. Hasil posttest menunjukkan persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 100%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN 2 Bumiharjo.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Penggunaan media ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membantu siswa meningkatkan

hasil belajar matematika. Dengan demikian, matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tasya, Linda Victoria dan Nurmasyitah, yaitu permainan ular tangga ini bersifat menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Secara umum, peserta didik pada jenjang ini lebih tertarik pada pembelajaran berbasis permainan, karena ular tangga tersebut mampu meningkatkan antusiasme serta mendorong kerja sama antar anggota kelompok, sehingga mereka lebih semangat untuk belajar sambil bermain.⁸²

Media permainan ular tangga ini sesuai untuk tingkat sekolah dasar, karena sesuai dengan sifatnya yang menyenangkan dan berbasis permainan. Pada dasarnya siswa menyukai pembelajaran yang berbasis permainan karena mampu meningkatkan antusias kerjasama antar siswa, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar sambil bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggelika Kristiani Bate'e, Jeni derana Laoli, Serasti Dohona, dan Indah Wijaya Lase, bahwa pendekatan belajar sambil bermain pada peserta didik sekolah dasar dipandang sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penerapan metode

⁸² Tasya, Linda Vitoria, Nurmasyitah, "Pengaruh Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Operasi Hitung Campuran Kelas IV SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar" Vol 4, No 3 (2024)

ini, siswa dapat merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga proses belajar berlangsung dengan lebih optimal.⁸³

Pada setiap pertemuan setelah menggunakan media ular tangga, permasalahan yang ada di kelas semakin berkurang. Dari yang awalnya siswa tidak suka dengan pelajaran matematika karena dianggap membosankan, dengan menggunakan media ular tangga semangat siswa untuk belajar semakin meningkat, siswa tampak terlibat, antusias serta menunjukkan kesungguhannya ketika menjawab soal yang ada di kotak permainan ular tangga. Bahkan siswa sangat antusias saat temannya menjawab pertanyaan yang ada di kotak ular tangga, karena jika temannya tidak bisa menjawab maka akan mundur 2 langkah dan permainan akan dilanjutkan oleh giliran selanjutnya. Oleh karena itu siswa sangat antusias saat belajar menggunakan media permainan ular tangga.

Setelah permainan selesai, siswa juga tidak kalah antusias saat mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan guru. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) diberikan secara berkelompok, jadi setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk aktif dan berkontribusi dalam diskusi, sehingga kegiatan belajar lebih menyenangkan. Selanjutnya, setiap perwakilan kelompok melakukan presentasi dari hasil diskusi mereka didepan kelas.

⁸³ Indah Wijaya Lase Anggelika Kristiani Bate'e, Jeni derana Laoli, Serasti Dohona, "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Conference Of Elementary Studies*, 2023, 46–53.

Hal ini sesuai dengan Hipotesis penelitian dinyatakan diterima apabila nilai Asymp. Sig. $< 0,05$. Berdasarkan hasil analisis pada tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga hipotesis dapat diterima. Sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media permainan ular tangga dan peserta didik yang tidak menggunakan media permainan ular tangga. Sementara itu, nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,69. Nilai tersebut termasuk dalam rentang $0,30 \leq g \leq 0,70$, yang menunjukkan kategori peningkatan tingkat “sedang”. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi perkalian.

Research Gap dalam dalam penelitian ini terletak pada variasi media permainan ular tangga dan indikator, yaitu peserta didik dapat menyebutkan hasil perkalian bilangan satu angka (misalnya 2×5 , 3×4 dst) dengan benar. Peserta didik dapat menunjukkan hubungan antara perkalian dan penjumlahan berulang dengan benar. Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika dengan tepat. Peserta didik dapat menentukan operasi perkalian yang sesuai untuk menyelesaikan soal cerita.

Pada indikator pertama, peserta didik dapat menyebutkan hasil perkalian bilangan satu angka (misalnya 2×5 , 3×4 dst) dengan benar. Pada pertemuan pertama menggunakan media ular tangga, sebagian siswa sudah banyak yang menghafal perkalian 1-5. Dengan menjawab secara tepat hasil perkalian

sederhana seperti 2×5 , 3×4 , dan operasi sejenis tanpa bantuan alat hitung, baik secara lisan maupun tertulis.

Pada indikator kedua, peserta didik dapat menunjukkan hubungan antara perkalian dan penjumlahan berulang dengan benar. Setelah diterapkannya media ular tangga pada pertemuan kedua, siswa mulai memahami mengenai hubungan perkalian dan penjumlahan berulang. Siswa menjawab secara tepat hasil perkalian sederhana $2 \times 5 = 2+2+2+2+2$ dan $3 \times 4 = 3+3+3+3$.

Pada indikator ketiga dan keempat, peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan cacah sampai 100 dan peserta didik dapat menentukan operasi perkalian yang sesuai untuk menyelesaikan soal cerita. Setelah diterapkannya media ular tangga pada pertemuan ketiga, siswa mulai memahami mengenai perkalian bilangan cacah sampai 100 dan operasi perkalian menggunakan operasi soal cerita dengan menggunakan media ular tangga berbantuan kartu dan papan ular tangga. Siswa dapat menjawab soal yang ada di kartu dan ular tangga, seperti perkalian sampai 100 dibantu dengan soal cerita.

BAB V

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya media permainan ular tangga, yang diperkuat dengan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ serta nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga hipotesis nol ditolak. Hipotesis alternatif Mann-Whitney diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga uji Mann-Whitney diterima. Dengan demikian, media permainan ular tangga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian dengan kategori peningkatan sedang, serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Peneliti memberikan saran kepada guru untuk menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran matematika, karena media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2. Bagi siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo diharapkan untuk meningkatkan aktivitas belajar tehadap pelajaran matematika, karena dengan semangat belajar yang tinggi dapat mempermudah kita memahami pembelajaran dan merasa senang saat pembelajaran
3. Bagi peneliti sebaiknya dapat menggunakan media permainan ular tangga dengan yang lebih kreatif dan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, and Sri Hartatik. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya." *Must: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4, no. 2 (2019): 209.
- Agustina, Winarti. *Media Pembelajaran Jumping Frog: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*. Edited by Mhd Habiburrahman. Edu Publiser, 2020.
- Ahmad Jauharul Wadud, Siti Lailiyah. "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Geniallyterhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika" 4 (2024): 500–511.
- Anas Hidayat, Lalu Supardin, Trisninawati, Rudi Alhempri. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Syahrial Shaddiq. Edisi pert. Padang: Takaza Innovatix Labs, 2024.
- Anggelika Kristiani Bate'e, Jeni derana Laoli, Serasti Dohona, Indah Wijaya Lase. "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Conference Of Elementary Studies*, 2023, 46–53.
- Arifin, Fatkhul. *Kapita Selekta Matematika MI/SD*. Edited by Eka Tresna Setiawan. Edisi Pert. DKI Jakarta: Publica Indonesia Jakarta, 2024.
- Asni Ilham, Samsiar Rivai, Gamar Abdullah, Nafilah Basalamah. "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya." *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian* 03 (2023): 901–14.
- Aturrohmah, Uliyati. "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Bauh Gunung Sari" VIII, no. I (2023): 1–19.
- Ayu Nurul Amalia, Suyono, Rian Arthur. *Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Dan Contoh Instrumen Penelitian*. Penerbit NEM, 2023.
- Ayu, Sri, Sekar Dwi Ardianti, and Savitri Wanabuliandari. "Analisi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika." *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1611–22.
- Aziz, Abdul, and Supratman Zakir. "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar SiswaMateri Unsur dan Sifat Bangun Datar Sederhana KelasIII SD." *Indonesian Research Journal on Education* 2, no. 3 (2022): 1030–37.
- Bambang Suhartawan, Daawia, Singgih Prastawa, Yansen Alberth Reba, Gamar Abdullah, Arifin, Sirjon, Zulfah Rizka Purnama, Penni Veronika. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Batam: CV Rey Media Grafika, 2024.

- Bayu Wijayama, Ummu Jauharin Farda, Azka Husna Maulida. *Asesmen Pembelajaran SD/MI Kurikulum Merdeka*. Cahya Ghani Recovery, 2024.
- Buyung, Rika Wahyuni, Mariyam. "Faktor Penyebab Rendahnya Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sd 14 Semperiuk A." *Journal of Educational Review and Research* 5, no. 1 (2022): 46.
- Dini Cahyaningtiyas, Nizmi Putri, Astria Ayu Ramadhani. "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Tahun Ajaran 2023/2024." *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 50–54.
- Dwi Agustin, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, and Ryzca Siti Qomariyah. "Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023." *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 35, no. 1 (2023): 26–38.
- et al, Iwan Junaedi. *Manivestasi Kurikulum Luar Negeri*. Iwan Junaedi, et al, 2022.
- Firmansyah, Haris. "Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Berpikir Sejarah." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024): 7704–14.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*. Edited by Suryani. Edisi Pert. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Halidah, Fitri, I In Nurul Aini, Novi Ernawati, and Lailatul Faizah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 4, no. 2 (2024): 64–74.
- Hapsari, Mamila Putri, Sumari Sumari, and Ida Fitriyah. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan." *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 3, no. 8 (2023): 1.
- Hasan, Hajar, Sistem Informasi, Dokumen Vedio, and I Pendahuluan. "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri" 2, no. 1 (2022): 23–29.
- Hasibuan, Zainal Efendi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Edisi Pert. AE Publishing, 2024.
- Henry Kurniawan, Gusti Rusmayadi, Komang Ayu Henny Achjar. *Buku Ajar Statistika Dasar*. Edited by Yayan Agusdi. Edisi Pert. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Indah Suciati, Amran Hapsan, Rahmawati. *Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisa*. Edited by Amran Hapsan. CV. Ruang Tentor, 2022.

- Ismail, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Edited by Mardiah Astuti. Edisi Pert. Kencana, 2018.
- Israwaty, Ila, Muhammad Asrul Sultan, and Aldi Alwi. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare Lukman1,." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 20 (2023): 202–13.
- Kifli, Syamsul. *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian (Myres Briggs Type Indikator) MBTI*. Irawan Massie, n.d.
- Kusmiyati. *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Edited by Yogi Setiawan M. Hidayat, Miskadi. NTB: Penerbit P4I, 2022.
- Laela Umi Fatimah, Khairuddin Alfath. "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor" 17 (1385): 302.
- Mahmudah, Masrifatul. "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD Plus Fatimah Az-Zahro." *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* 2, no. 2 (2018): 63–67.
- Maria Veronika Roesminingsih, Monica Widyaswari, Rofik Jalal Rosyanafi, Fahmi Zakariyah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Tim editor Bayfa Cendekia Indonesia. Edisi pert. Bayfa Cendekia Indonesia, 2024.
- Maryono. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT)*. Edited by Dian Nirwana. Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Motoh, Theopilus C., Hamna, and Kristina. "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli." *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 01, no. 01 (2022): 1–17.
- Mu'in. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Menggunakan Video Pembelajaran*. Edited by Randi Pratama Murtikusuma Maulidi Arsih Umaroh Islamiah, Muhamad Suhardi. Edisi pert. Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2024.
- Mustapa. *Kelas Matematika Seru Dengan Model Pembelajaran CRH, RME Dan TAI*. Edited by Nia Duniawati. Edisi Pert. Penerbit Adab, 2024.
- Nardiyanti, Vivi, Ismatul Khasanah, and Ellya Rakhmawati. "Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," 2023, 1–15.
- Ni Nyoman Pitayani, I Nyoman Sudirman, I Nyoman Artadana, and Ni Luh Made Dwi Prayanti. "Analisis Karakter Siswa Pembelajaran Matematika Di Kelas 2 SD Negeri 2 Batur." *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 2, no. 6 (2024): 286–92.
- Nina Harwini, and Khaerudin. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di TPQ Bani Almasyhuriyah." *Al-Miskawaih* 1, no. 2 (2020): 193–214.

- Nirmala. "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)." *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 12296–301.
- Novi Rudyanti, Mela Aprillia, Fanesha Rahma Fitri, and Pupung Purnamasari. "Pengaruh Strategi Pemasaran Terhadap Penambahan Segmen Pasar Baru Di Restoran Kopi Express." *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3, no. 1 (2025): 132–38.
- Nurkholis. "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi" 1, no. 1 (2013): 24–44.
- Purwaningsih. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik." *Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022): 422–27.
- Putri, Ika Apriliani, Mochamad Guntur, and Siti Sahronih. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Di Sdn 1 Pabuaranwetan." *Periskop : Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 1–6.
- Putri, Jesika Pratiwi, Bhakti Prima, Findiga Hermuttaqien, Time Token Arends, and Model Pembelajaran Kooperatif. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 6 (2023): 1–10.
- Q.S Al-Mujadilah*, (58):11, n.d.
- Radiusman. "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika," 2015, 1–8.
- Rahma, Nusaibah Ni'matur, and Endah Budi Rahaju. "Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika." *Mathedunesa* 9, no. 2 (2020): 329–38.
- Rahmah, Siti. *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*. Edited by Miskadi M Hidayat. Edisi Pert. Lombok tengah: Pusat Pengembangan Dan Pendidikan Indonesia, 2023.
- Rahmat, Pupu Saeful. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Pt. Scopindo Media Pustaka, 2019.
- Rahmawati, Dyana Cindy, E Evayenny, and Risky Dwiprabowo. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2020, 38–44.
- Raidil Fitran, Muksin, Soeprijanto. *Pengembangan E-Learning Moodle Fitur Page*. Edited by Muhammad Soleh. Penerbit Affinity, 2025.
- Ramdhani, Muhammad. *Metode Penelitian*. Edited by Aidil Amin Effendy. Surabaya: Cipta Media Nusantara, n.d.

- Rangkuti, Anna Armeini. *Statistika Inferensial Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Kencana, 2017.
- RatiAudina, KrisSe tyaningsih, Izza Fitri. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki." *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1 (2022).
- Rianto, Aris. *Model Pembelajaran Round Club Dan Hasil Belajar*. Guepedia, 2023.
- Robbany Arham, Hilman. "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar." *Didactical Mathematics* 4, no. 2 (2022): 314–22.
- Ruqayah Siti, Murni Sukma, Linda. *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Edited by Rahayu Galih Dani Septian. Purwakarta: Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogik, 2020.
- Sabila, Safa, Khoirun Nabila N M, Sabrina Sekar Ayunda, and Nailal Khasanah. "Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan." *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 2021, 499–518.
- Safari, Yusuf, and Aulia Rahmnia Aulia. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Media Gambar." *Karimah Tauhid* 3, no. 8 (2024): 9126–31.
- Saputri, Pipin Dwi, M. Soepriyadi Djoko Laksana, and Tri Wahyuni Chasanatun. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di SDN 01 Manisrejo." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (2022): 320–26.
- Sari, Fitria, Endang Siti Mawarni, and Neneng Hasanah. "Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Paud Al Khair Jonggol Bogor." *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (Pamas)* 9, no. 2 (2025): 181–89.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Modul: Hipotesis Dan Variabel Penelitian*. Edited by Septian Nur Ika Trisnawat. Edisi Pert. CV Tahta Media Group, 2021.
- Sinaga, Samaria Enjelina, Rio Parsaoran Napitupulu, and Yanti Arasi Sidabutar. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together(NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas VSDN097319 Siopat Suhu." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.
- Sofwatillah, Risnita, M. Syahran Jailani, and Deassy Arestya Saksitha. "Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah." *Journal*

- Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 79–91.
- Sugiarto, Tony Sitinjak, Darmadi Durianto. *Strategi Menaklukkan Pasar Melalui Riset Ekuisitas & Perilaku Merk*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- Sugita. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Sebagai Solusi Meningkatkan Hasil Belajar*. M. Hidayat. Penerbit P4I, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV, 2022.
- Suhailarasari Nasution, Nurbaiti, Arfannudin. *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*. Edited by Amanda Syahri Nasution. Guepedia, 2021.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Surya Cahya. Yogyakarta, 2024.
- Sumardi. *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*. Sleman: Deepublish, 2020.
- Susanti, Yuliana. “Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa.” *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 435–48.
- Sutrisno. *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Edited by Yayuk Umaya. Edisi Pert. Malang: Ahlimedia Book, 2020.
- Syahputri Zahra Addini, Fallenia Della Fay, and Syafitri Ramadani. “Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 161–66.
- Wahyuningsih, Endang Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish, 2020.
- Wandini, Rora Rizky, Putri Zulva Sari, Evrina Yanti Harahap, Rizkia Ramadani, and Nur Azza Adila. “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika Di SDN 34 Batang Nadenggan.” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 3 (2023): 384–91.
- Willyon Ferrari, Muhammad Sopyan, and Muhammad Azmi. “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sejarah Kelas Viii Smpn 21 Samarinda.” *Amarthapura: Historical Studies Journal* 2, no. 1 (2023): 32–38.
- Wiryana, Riksa, and Jesi Alexander Alim. “Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Problems Of Learning Mathematics In Elementary Schools.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 3 (2023): 271–77.
- Yanti, Wita Tri, and Ahmad Fauzan. “Desain Pembelajaran Berbasis

Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan Untuk Siswa Lamban Belajar Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6367–77.

Yoana Agnesia, Sabtria Windi Sari, Nu'man, Hamdhani, Dyah Wulan Ramadhani, Nopianto. *Buku Ajar Metode Penelitian Kesehatan*. Penerbit NEM, 2023.

Yudiana, I Kadek Edi. *Ultrang Dan Numerasi Siswa*. Edited by Ida Bagus Arya Lawa Manuaba. Edisi pert. Nilacakra, 2024.

Zatira, Riris, Wira Hastuty, Nunung Kuntari, Kota Madiun, and Jawa Timur. “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Nglandung 02.” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 11 (2024).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DI SDN 02 BUMI HARJO**

OUTLINE

COVER**HALAMAN JUDUL****NOTA DINAS****PERSETUJUAN****MOTTO****PERSEMBAHAN****KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****BAB I PENDAHULUAN**

- G. Latar Belakang Massalah
- H. Identifikasi Masalah
- I. Batasan Masalah
- J. Rumusan Masalah
- K. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- L. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- F. Hasil Belajar
 - 5. Pengertian Hasil Belajar
 - 6. Jenis-Jenis Hasil Belajar
 - 7. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

8. Indikator Hasil Belajar
- G. Media Permainan Ular tangga
 6. Pengertian Permainan Ular Tangga
 7. Kelebihan Permainan Ular Tangga
 8. Kekurangan Permainan Ular Tangga
 9. Manfaat Permainan Ular Tangga
 10. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga
- H. Matematika
 4. Pengertian Matematika
 5. Pembelajaran Matematika di SD
 6. Tujuan Pembelajaran Matematika SD
- I. Kerangka Berfikir
- J. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- G. Rancangan Penelitian
- H. Devinisi Operasional Variabel
- I. Populasi dan Sampel
- J. Teknik Pengumpulan Data
- K. Instrumen Penelitian
- L. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

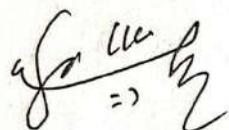
- E. Hasil Penelitian
 4. Deskripsi Lokasi Penelitian
 5. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 6. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar
- F. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- G. Kesimpulan
- H. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Peneliti,



Shobrina Azahro
NPM.2201031026

Metro, Desember 2025

Dosen Pembimbing,



KH. Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
NIP.197202102007011034

Lampiran 2

ALAT PENGUMPUL DATA PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 02 BUMI HARJO

1. Tes

Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian

Kelas III SDN 02 Bumi Harjo

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : III

Materi :

a. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Pelajaran Matematika

Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran	Level Kognitif	No Soal
Peserta didik memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui penggunaan benda konkret dan gambar.	Peserta didik dapat menyebutkan hasil perkalian bilangan satu angka (misalnya 2×5 , 3×4 dst.) dengan benar.	C1	1, 2, 3, 10, 14
	Peserta didik dapat menunjukkan hubungan antara perkalian dan penjumlahan berulang dengan benar	C2	4, 5, 11, 15, 16
Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan	Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan	C3	6, 7, 12, 17, 18

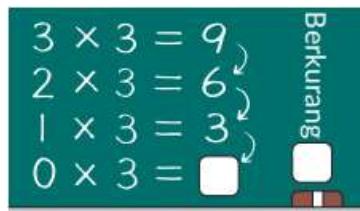
cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.	cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika dengan tepat		
	Peserta didik dapat menentukan operasi perkalian yang sesuai untuk menyelesaikan soal cerita.	C4	8, 9, 13, 19, 20
Jumlah Butir Soal			20

b. Soal Pretest dan Posttest
Soal Pretest dan Posttest Pelajaran Matematika

Nama :
 Kelas :
 No. Absen :

Pilih jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D!

1. Temukan jawaban untuk $3 \times 5 = \dots$
 - a. 7
 - b. 10
 - c. 12
 - d. 15
2. Mari berhitung.
 $3 \times 3 \times 10 = \dots$
 - a. 60
 - b. 70
 - c. 80
 - d. 90
3. Hitung nilai total untuk kartu dengan nilai 3.
 $0 \times 3 =$



- a. 0 b. 3 c. 6 d. 1
4. Bentuk perkalian yang sesuai dengan penjumlahan $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$ adalah ...
 a. 10×2 b. 2×10 c. 5×4 d. 4×5
5. Rina menaruh 4 kelereng di setiap dari 5 mangkuk. Penjumlahan berulang yang menunjukkan banyaknya kelereng Rina adalah ...
 a. $4 + 5$
 b. $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
 c. $5 + 5 + 5 + 5$
 d. $5 + 4 + 5 + 4$
6. Ayo pikirkan cara menemukan jawaban dari perkalian 5×10 ...

$$5 \times 10 < \begin{array}{r} 5 \times 10 \\ 5 \times 8 = 10 \end{array}$$

 a. 5×4 b. 5×2 c. 5×3 d. 3×5
7. 15×4 adalah...
 a. 55 b. 60 c. 65 d. 70
8. Seorang petani menanam 8 baris pohon, setiap baris berisi 9 pohon. Banyak pohon seluruhnya ...
 a. 63 b. 72 c. 81 d. 89
9. Anto membeli 12 kardus mie instan untuk warungnya dan masing-masing kardusnya berisi 25 mie instan, jadi berapa jumlah keseluruhan mie instan Anto...
 a. 400 b. 700 c. 300 d. 600
10. Hasil dari $2 \times 3 \times 4$ adalah ...
 a. 18 b. 20 c. 22 d. 24
11. $5 + 5 + 5 = \dots \times \dots$
 a. 5×3 b. 3×5 c. 2×5 d. 4×5
12. Jawablah perkalian dibawah dengan benar...
 $13 \times 5 =$

- a. 55 b. 60 c. 65 d. 70
13. Dila membeli beras sebanyak 25 karung dan masing-masing karung beras memiliki berat 25 kg, maka berapakah jumlah keseluruhan beras milik Dila sekarang...
 a. 525 kg b. 625 kg c. 725 kg d. 825 kg
14. 2×4 sama artinya dengan ...
 a. $2 + 2$ b. $2 + 4$ c. $4 + 4$ d. $4 + 4 + 4$
15. Ayo tuliskan bilangan yang tepat pada ...
- $5 \times 8 < \begin{array}{l} 5 \times 5 = 25 \\ 5 \times \dots = 15 \end{array}$
 a. 2 b. 3 c. 4 d. 5
16. Sebuah kotak berisi 6 bungkus permen. Setiap bungkus berisi 5 permen.
 Penjumlahan berulang yang sesuai untuk mencari jumlah seluruh permen adalah ...
 a. $5 + 5 + 5 + 5 + 5$
 b. $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
 c. $5 + 6$
 d. $6 + 5 + 6 + 5$
17. Jawablah perkalian dibawah dengan benar...
 $12 \times 4 =$
 a. 45 b. 48 c. 50 d. 53
18. Hasil dari $11 \times 4 = \dots$
 a. 40 b. 42 c. 44 d. 46
19. Dila membeli beras sebanyak 25 karung dan masing-masing karung beras memiliki berat 25 kg, maka berapakah jumlah keseluruhan beras milik Dila sekarang...
 b. 525 kg b. 625 kg c. 725 kg d. 825 kg
20. Di kebun ada 6 pohon. Setiap pohon berbuah 11 mangga. Banyak mangga seluruhnya adalah ...
 a. 56 b. 61 c. 66 d. 72
- c. Kunci Jawaban Soal Pretest dan posttest

1. Nomor 1

Jawaban: **D (15)**

Penjelasan: $3 \times 5 = 15$

Skor: **5**

2. Nomor 2

Jawaban: **D (90)**

Penjelasan: Karena $3 \times 3 = 9$, lalu $9 \times 10 = 90$.

Skor: **5**

3. Nomor 3

Jawaban: **A (0)**

Penjelasan: $0 \times 3 = 0$.

Skor: **5**

4. Nomor 4

Jawaban: **B (2 × 10)**

Penjelasan: Penjumlahan $2+2+2+2+2+2+2+2+2+2$ (10 kali) sama dengan 2×10 .

Skor: **5**

5. Nomor 5

Jawaban: **B (4+4+4+4+4)**

Penjelasan: 4 kelereng di setiap 5 mangkuk → penjumlahan berulang $4 + 4 + 4 + 4 + 4$ atau 4×5 .

Skor: **5**

6. Nomor 6

Jawaban: **B (5 x 2)**

Penjelasan: $5 \times 2 = 10$.

Skor: **5**

7. Nomor 7

Jawaban: **B (60)**

Penjelasan: $15 \times 4 = 60$.

Skor: **5**

8. Nomor 8

Jawaban: **B (72)**

Penjelasan: 8 baris \times 9 pohon per baris $\rightarrow 8 \times 9$. Untuk hitung: $8 \times 9 = 72$.

Skor: **5**

9. Nomor 9

Jawaban: **C (300)**

Penjelasan: $12 \times 25 = 300$.

Skor: **5**

10. Nomor 10

Jawaban: **D (24)**

Penjelasan: $2 \times 3 = 6$, lalu $6 \times 4 = 24$

Skor: **5**

11. Nomor 11

Jawaban: **A (5×3)**

Penjelasan: $5 + 5 + 5$ adalah 3 kelompok masing-masing 5 $\rightarrow 5 \times 3 = 15$.

Skor: **5**

12. Nomor 12

Jawaban: **C (65)**

Penjelasan: $13 \times 5 = 65$.

Skor: **5**

13. Nomor 13

Jawaban: **B (625 kg)**

Penjelasan: $25 \times 25 = 625$ kg.

Skor: **5**

14. Nomor 14

Jawaban: **C (4 + 4)**

Penjelasan: 2×4 berarti dua kelompok berisi 4 → $4 + 4 = 8$.

Skor: **5**

15. Nomor 15

Jawaban: **B (3)**

Penjelasan: $5 \times 3 = 15$

Skor: **5**

16. Nomor 16

Jawaban: **A (5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5)**

Penjelasan: 6 bungkus × 5 permen per bungkus → penjumlahan berulang 5 sebanyak 6 kali, sama dengan $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5$

Skor: **5**

17. Nomor 17

Jawaban: **B (48)**

Penjelasan: Soal sama seperti nomor 12 — $12 \times 4 = 48$.

Skor: **5**

18. Nomor 18

Jawaban: **C (44)**

Penjelasan: $11 \times 4 = 44$.

Skor: **5**

19. Nomor 19

Jawaban: **B (625 kg)**

Penjelasan: $25 \times 25 = 625$ kg.

Skor: **5**

20. Nomor 20

Jawaban: **B (6 × 7)**

Jumlah pohon = **6**

Setiap pohon berbuah = **11 mangga**

Maka total mangga = $6 \times 11 = 66$.

Skor: **5**

Metro, 06 November 2025
Peneliti,



Shobrina Azahro
NPM 2201031026

2. Observasi

a. Lembar Observasi

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Aspek yang diamati	Kategori			
	1	2	3	4
1. Kegiatan Pendahuluan				
a. Guru memberi salam kepada peserta didik dan membuka pelajaran dengan do'a				
b. Guru mengecek kehadiran peserta didik.				
c. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking terlebih dahulu				
d. Guru memberi tahu mengenai materi yang akan diajarkan				
e. Guru memberikan pertanyaan pematik dalam mengantarkan materi seperti, "Anak-anak, kalau kita punya 3 kantong dan setiap kantong berisi 2 permen, berapa jumlah semua permen?"				
f. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.				
2. Kegiatan Inti				
a. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan menampilkan papan ular tangga				
b. Guru memberikan penjelasan aturan permainan ular tangga				
c. Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai aturan permainan ular tangga.				
d. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6-7 orang perkelompok.				
e. Setiap kelompok mendapat papan ular tangga yang berisi soal perkalian sederhana (1-5) pada setiap kotak.				
f. Siswa mulai memainkan permainan ular tangga				
g. Guru memperhatikan masing-masing kelompok saat bermain ular tangga dan saat menjawab soal yang tertera di kotak ular tangga				

h. Setiap kelompok harus menyelesaikan permainan sampai akhir.				
i. Siswa yang bisa menyelesaikan ular tangga dengan cepat maka akan diberikan doorprize.				
j. Guru membagikan soal LKPD kepada setiap kelompok.				
k. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan LKPD				
l. Guru memberikan aplus kepada perwakilan kelompok yang telah mempresentasikan hasil LKPD nya, dan kepada kelompok lainnya				
3. Kegiatan Penutup				
a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.				
b. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang aktif dan menjawab dengan benar				
c. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan tentang materi yang belum dimengerti. Guru menanyakan, “Apa ada yang belum mengerti dari pembelajaran hari ini anak-anak?”				
h. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik dan mengucap salam				

Kriteria penilaian : :

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor penilaian}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran.				
2.	Siswa mengikuti instruksi guru dalam kegiatan permainan ular tangga.				
3.	Siswa berpartisipasi aktif dalam permainan pembelajaran.				
4.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok.				
5.	Siswa menjawab atau mencoba menyelesaikan soal perkalian.				
6.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran.				
7.	Siswa menunjukkan sikap sportif dalam permainan.				
8.	Siswa mendengarkan dan menghargai pendapat teman kelompok.				
Jumlah					
Presentase					

Kriteria penilaian :

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor penilaian}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

PEDOMAN DOKUMENTASI

a. Profil Sekolah

1.	Dokumentasi Profil Sekolah SDN 02 Bumi Harjo
2.	Dokumentasi Data Jumlah Siswa SDN 02 Bumi Harjo
3.	Dokumentasi Data Jumlah Guru SDN 02 Bumi Harjo
4.	Dokumentasi Visi dan Misi sekolah SDN 02 Bumi Harjo
5.	Dokumentasi Kegiatan Penelitian SDN 02 Bumi Harjo

Pembimbing

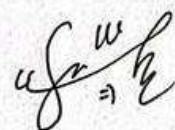


KH. Nuryanto, S.Ag, M.Pd

NIP. 197202102007011034

Metro, 09 November 2025

Peneliti



Shobrina Azahro

NPM. 2201031026

a. Absensi Peserta Didik Kelas III SDN 02 Bumi Harjo

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Abbid Nabhan Alfatikh	L
2.	Abi Yusuf	L
3.	Abizar Al-Ghifari	L
4.	Adira Alvis Al Azka	P
5.	Afifa Nahda Rafanda	P
6.	Alecia Yara Alina	P
7.	Alina Calista Putri	P
8.	Almayra Azzura Puteri	P
9.	Anindita Keisha Irawan	P
10.	Aqilla Fariza Mufia	P
11.	Aristha Dinda Apriliani	P
12.	Arshaka Varendra Syafwan	L
13.	Atha Wildan Fahreza	L
14.	Aulian Arfan Susilo	P
15.	Aura Citra	P
16.	Azka Raditya Saputra	L
17.	Azmya Sabiya Nasira Hasbulloh	P
18.	Deswita Novriana	P
19.	Devandra Mahardika Susanto	L
20.	Fatimah Dewi Fajrin	P
21.	Gracia Amor Vincit Omnia	P
22.	Keinarra Shaquila Alviora	P
23.	Khoirunnisa Salsabila	P
24.	Lutfi Azwar Anam	L
25.	Marissa Putri	P
26.	Muhammad Rafif Fatar	L

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
27.	Nabila Nur Maiza	P
28.	Nadia Maulida Husna	P
29.	Nahdiyatul Azkiya	P
30.	Nazril Bhilal Akbar	L
31.	Reno Febriansyah	L
32.	Sekar Wibi Oktaviana	P
33.	Shakila Rahil Aida Ahmad	P
34.	Shaqueena Kirana Saputri	P

b. Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Abbid Nabhan Alfatikh	0	Tidak Tuntas
2.	Abi Yusuf	80	Tuntas
3.	Abizar Al-Ghfari	80	Tuntas
4.	Adira Alvis Al Azka	70	Tuntas
5.	Afifa Nahda Rafanda	50	Tidak Tuntas
6.	Alecia Yara Alina	60	Tidak Tuntas
7.	Alina Calista Putri	50	Tidak Tuntas
8.	Almayra Azzura Puteri	50	Tidak Tuntas
9.	Anindita Keisha Irawan	80	Tuntas
10.	Aqilla Fariza Mufia	80	Tuntas
11.	Aristha Dinda Apriliani	50	Tidak Tuntas
12.	Arshaka Varendra Syafwan	90	Tuntas
13.	Atha Wildan Fahreza	0	Tidak Tuntas
14.	Aulian Arfan Susilo	80	Tuntas
15.	Aura Citra	60	Tidak Tuntas
16.	Azka Raditya Saputra	70	Tuntas
17.	Azmya Sabiya Nasira Hasbulloh	70	Tuntas
18.	Deswita Novriana	80	Tuntas
19.	Devandra Mahardika Susanto	40	Tidak Tuntas
20.	Fatimah Dewi Fajrin	20	Tidak Tuntas
21.	Gracia Amor Vincit Omnia	30	Tidak Tuntas
22.	Keinarra Shaquila Alviora	60	Tidak Tuntas
23.	Khoirunnisa Salsabila	60	Tidak Tuntas
24.	Lutfi Azwar Anam	80	Tuntas
25.	Marissa Putri	80	Tuntas
26.	Muhammad Rafif Fatar	80	Tuntas
27.	Nabila Nur Maiza	20	Tidak Tuntas

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
28.	Nadia Maulida Husna	60	Tidak Tuntas
29.	Nahdiyatul Azkiya	80	Tuntas
30.	Nazril Bhilal Akbar	0	Tidak Tuntas
31.	Reno Febriansyah	0	Tidak Tuntas
32.	Sekar Wibi Oktaviana	80	Tuntas
33.	Shakila Rahil Aida Ahmad	20	Tidak Tuntas
34.	Shaqueena Kirana Saputri	0	Tidak Tuntas

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen	Jumlah JP	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Konsep dasar perkalian sebagai penjumlahan berulang	5jp	<p>Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar, dan simbol matematika.</p> <p>Peserta didik juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor.</p>	<p>- Peserta didik memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui penggunaan benda konkret dan gambar.</p> <p>- Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.</p>	<p>Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.</p>

Lampiran 3

Soal Pretest dan Posttest

Nama : ...

Kelas :

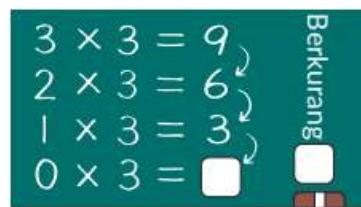
No Absen :

- ### 1. Mari berhitung.

$$3 \times 3 \times 10 = \dots$$

2. Hitung nilai total untuk kartu dengan nilai 3.

$$0 \times 3 =$$



- Bentuk perkalian yang sesuai dengan penjumlahan $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$ +

- $2 + 2 + 2 + 2$ adalah ...

4. Rina menaruh 4 kelereng di setiap dari 5 mangkuk. Penjumlahan berulang

- yang me

- a. $4 + 5$

- b. $4 + 4 + 4 + 4$

- c. $5 + 5 + 5 + 5$

- ⁵ *Am. J. Phys. Chem.* 1, 111; 1, 112; 1, 113; 1, 114; 5, 10.

$$5x \cdot 10 < 5x = 10$$

- $$5 \times 8 = 10$$
$$5 \times 4 = 20$$
$$5 \times 2 = 10$$
$$5 \times 3 = 15$$
$$3 \times 5 = 15$$

- 6 15 x 4 adalah

7. Seorang petani menanam 8 baris pohon, setiap baris berisi 9 pohon. Banyak pohon seluruhnya ...
a. 63 b. 72 c. 81 d. 89
8. Anto membeli 12 kardus mie instan untuk warungnya dan masing-masing kardusnya berisi 25 mie instan, jadi berapa jumlah keseluruhan mie instan Anto...
b. 400 b. 700 c. 300 d. 600
9. Hasil dari $2 \times 3 \times 4$ adalah ...
a. 18 b. 20 c. 22 d. 24
10. $5 + 5 + 5 = \dots \times \dots$
a. 5×3 b. 3×5 c. 2×5 d. 4×5
11. Jawablah perkalian dibawah dengan benar...
 $13 \times 5 =$
a. 55 b. 60 c. 65 d. 70
12. Dila membeli beras sebanyak 25 karung dan masing-masing karung beras memiliki berat 25 kg, maka berapakah jumlah keseluruhan beras milik Dila sekarang...
d. 525 kg b. 625 kg c. 725 kg d. 825 kg
13. 2×4 sama artinya dengan ...
a. $2 + 2$ b. $2 + 4$ c. $4 + 4$ d. $4 + 4 + 4$
14. Jawablah perkalian dibawah dengan benar...
 $12 \times 4 =$
b. 45 b. 48 c. 50 d. 53
15. Hasil dari $11 \times 4 = \dots$
a. 40 b. 42 c. 44 d. 46

Lampiran 4**Modul Ajar 1**

MODUL AJAR
SDN 02 BUMI HARJO

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	:	SHOBRINA AZAHRO
Nama Sekolah	:	SDN 02 Bumi Harjo
Jenjang Sekolah	:	SD
Fase	:	B
Kelas	:	III
Materi	:	Perkalian
Alokasi Waktu	:	5 JP
Tahun Ajaran	:	2024/2025

B. Kompetensi Awal

Peserta didik mampu melakukan penjumlahan berulang, mengelompokkan benda, menghitung objek konkret, memahami bilangan cacah, dan mengenali pola bilangan sebagai kompetensi awal sebelum mempelajari perkalian.

C. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

- Capaian Pembelajaran**
 Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar, dan simbol matematika. Peserta didik juga dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan kelipatan dan faktor.
- Tujuan Pembelajaran**
 - Peserta didik memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui penggunaan benda konkret dan gambar.
 - Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan simbol matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari

D. Profil Pelajar Pancasila

- Mandiri
- Bernalar
- Kreatif
- Bergotong Royong

E. Sarana Dan Prasarana

1. Sarana
 - Papan Tulis
 - Spidol
2. Prasarana Sumber dan Media Ajar
 - Ular Tangga
 - Matematika Buku Guru Untuk Sekolah Dasar Kelas III
 - LKPD

F. Target Peserta Didik

Peserta Didik Kelas III

G. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran : Contextual Teaching and Learning

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, presentasi, tanya jawab

KOMPONEN MODUL AJAR

A. Tujuan pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda konkret, gambar, dan simbol matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

B. Pemahaman Bermakna

Perkalian bukan hanya proses menghitung cepat atau menghafal tabel, tetapi sebuah konsep dasar matematika yang membantu siswa memahami pengelompokan, pengulangan, dan pola bilangan dalam kehidupan sehari-

C. Pertanyaan Pemantik

- “Jika ada 4 kantong, dan setiap kantong berisi 6 kelereng, bagaimana cara cepat menghitung semua kelereng tanpa menghitung satu per satu?”
- “Ketika Ibu membeli 4 pak roti, dan setiap pak berisi 10 roti, bagaimana cara kalian mengetahui total roti semuanya?”
- “Seorang petani menanam 15 pohon mangga di setiap baris. Jika ada 6 baris pohon, berapa seluruh pohon mangga yang ditanam?”

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahap	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk tepat waktu. • Guru memberi salam kepada peserta didik. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru dan peserta didik melakukan ice breaking terlebih dahulu • Guru memberi tahu mengenai materi yang akan diajarkan • Guru memberikan pertanyaan pematik dalam mengantarkan materi seperti, “Jika ada 4 kantong, dan setiap kantong berisi 6 kelereng, bagaimana cara cepat menghitung semua kelereng tanpa menghitung satu per satu?” • Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi perkalian yang akan diajarkan dalam media permainan ular tangga. • Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. • Guru menampilkan papan ular tangga • Guru memberikan penjelasan aturan permainan ular tangga • Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai aturan permainan ular tangga. • Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6-7 orang perkelompok. • Setiap kelompok mendapat papan ular tangga yang berisi soal perkalian sederhana (1-5) pada setiap kotak. • Saat pion berhenti di kotak tertentu, kelompok harus menjawab soal untuk 	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • bisa melanjutkan permainan. • Setiap kelompok harus menyelesaikan permainan sampai akhir. • Guru membagikan soal LKPD kepada setiap kelompok. • Setiap kelompok mengerjakan LKPD yang diberikan guru • Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan LKPD • Guru memberikan aplaus kepada perwakilan kelompok yang telah mempresentasikan hasil LKPD nya, dan kepada kelompok lainnya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini • Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang aktif dan menjawab dengan benar • Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan tentang materi yang belum dimengerti. Guru menanyakan, “Apa ada yang belum mengerti dari pembelajaran hari ini anak-anak?” • Pesan Moral Berdoa bersama, Salam Penutup 	10 menit

Pertemuan 2

Tahap	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk tepat waktu. • Guru memberi salam kepada peserta didik. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru dan peserta didik melakukan ice breaking terlebih dahulu • Guru memberi tahu mengenai materi yang akan diajarkan • Guru memberikan pertanyaan pematik dalam mengantarkan materi seperti, “Ketika Ibu membeli 4 pak roti, dan 	10 menit

	<p>setiap pak berisi 10 roti, bagaimana cara kalian mengetahui total roti semuanya?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi perkalian yang akan diajarkan dalam media permainan ular tangga. • Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. • Guru menampilkan papan ular tangga • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang perkelompok. • Setiap kelompok mendapat papan ular tangga yang berisi soal perkalian pada setiap kotak. • Saat pion berhenti di kotak tertentu, kelompok harus menjawab soal untuk bisa melanjutkan permainan. • Setiap kelompok harus menyelesaikan permainan sampai akhir. • Guru membagikan soal LKPD kepada setiap kelompok. • Setiap kelompok mengerjakan LKPD yang diberikan guru • Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan LKPD • Guru memberikan aplus kepada perwakilan kelompok yang telah mempresentasikan hasil LKPD nya, dan kepada kelompok lainnya 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini • Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang aktif dan menjawab dengan benar • Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan tentang materi yang belum dimengerti. Guru menanyakan, “Apa ada yang belum mengerti dari pembelajaran 	10 menit

	<p>hari ini anak-anak?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesan Moral Berdoa bersama, Salam Penutup 	
--	---	--

Pertemuan 3

Tahap	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk tepat waktu. • Guru memberi salam kepada peserta didik. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru dan peserta didik melakukan ice breaking terlebih dahulu • Guru memberi tahu mengenai materi yang akan diajarkan • Guru memberikan pertanyaan pematik dalam mengantarkan materi seperti, “Seorang petani menanam 15 pohon mangga di setiap baris. Jika ada 6 baris pohon, berapa seluruh pohon mangga yang ditanam? • Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi perkalian yang akan diajarkan dalam media permainan ular tangga. • Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. • Guru menampilkan papan ular tangga • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang perkelompok. • Setiap kelompok mendapat papan ular tangga yang berisi soal perkalian pada setiap kotak dan mendapat kartu berisi soal • Saat pion berhenti di kotak tertentu, kelompok harus menjawab soal untuk bisa melanjutkan permainan. 	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok harus menyelesaikan permainan sampai akhir. • Guru membagikan soal LKPD kepada setiap kelompok. • Setiap kelompok mengerjakan LKPD yang diberikan guru • Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan LKPD • Guru memberikan aplaus kepada perwakilan kelompok yang telah mempresentasikan hasil LKPD nya, dan kepada kelompok lainnya • Guru memberikan doorprize kepada kelompok yang dapat mejelaskan dengan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini • Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang aktif dan menjawab dengan benar • Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan tentang materi yang belum dimengerti. Guru menanyakan, “Apa ada yang belum mengerti dari pembelajaran hari ini anak-anak?” • Pesan Moral Berdoa bersama, Salam Penutup 	10 menit

E. Asesmen

1. Jenis Asesmen.

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Penilaian sikap	Observasi
2.	Penilaian keterampilan	Unjuk Kerja
3.	Formatif / kognitif	LKPD

2. Teknik Penilaian

a. Penilaian sikap

Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Observasi/ pengamatan	Lembar penilaian guru	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian ini untuk melihat bagaimana sikap peserta didik pada saat pembelajaran di kelas

b. Penilaian keterampilan

Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Unjuk Kerja	Lembar Penilaian Keterampilan	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian ini untuk melihat ketrampilan peserta didik saat memainkan permainan ular tangga

c. Penilaian Kognitif Formatif (Tertulis)

Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Tes Tertulis	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian ini untuk melihat ketrampilan peserta didik dalam berdiskusi mengerjakan LKPD

3. Instrument Penilaian

a. Penilaian sikap

Instrument Penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap/Perubahan Tingkah Laku

Kelas :

Hari, Tanggal :

Materi Pembelajaran :

	Omnia								
22.	Keinarra Shaquila Alviora								
23.	Khoirunnisa Salsabila								
24.	Lutfi Azwar Anam								
25.	Marissa Putri								
26.	Muhammad Rafif Fatar								
27.	Nabila Nur Maiza								
28.	Nadia Maulida Husna								
29.	Nahdiyatul Azkiya								
30.	Nazril Bhilal Akbar								
31.	Reno Febriansyah								
32.	Sekar Wibi Oktaviana								
33.	Shakila Rahil Aida Ahmad								
34.	Shaqueena Kirana Saputri								

Berilah tanda cek list pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

KET:

K = Kurang

C = Cukup

B = Baik

BS ≡ Baik Sekali.

b. Penilaian keterampilan

Instrument penilaian keterampilan

Kelompok

Nama Anggota :

Rubrik Penilaian Ketrampilan

Kriteria	Nilai				
	40	30	20	10	
Peduli	Jika Peserta didik: 1. Ingin tahu dan ingin membantu teman yang sedang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain. 2. Meminjamkan alat kepada teman yang tidak membawa/memiliki 3. Menunjukan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah	Jika Nampak 2 aspek	Jika Nampak 1 aspek saja	Jika tidak ada aspek yang di penuhi	
Kerjasama	Jika peserta didik: 1. Aktif berpartisipasi dalam kelompok 2. Mampu menghargai pendapat teman 3. Kompak dalam melaksanakan perintah	Jika Nampak 2 aspek	Jika Nampak 1 aspek saja	Jika tidak ada aspek yang di penuhi	
Aktif	Jika peserta didik: 1. Aktif berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan 2. Berani presentasi/demonstrasi didepan kelas 3. Tidak canggung dalam bertindak	Jika Nampak 2 aspek	Jika Nampak 1 aspek saja	Jika tidak ada aspek yang di penuhi	

Perhitungan Perolehan nilai Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut: Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90

c. Penilaian kognitif

instrumen penilaian kognitif adalah dua soal evaluasi yang akan dilampirkan di Lampiran, berikut rubrik penilaianya.

No	Nama	Skor tiap butir soal evaluasi		
		No 1	No 2	No 3
1.	Abbid Nabhan Alfatikh			
2.	Abi Yusuf			
3.	Abizar Al-Ghfari			
4.	Adira Alvis Al Azka			
5.	Afifa Nahda Rafanda			
6.	Alecia Yara Alina			
7.	Alina Calista Putri			
8.	Almayra Azzura Puteri			
9.	Anindita Keisha Irawan			
10.	Aqilla Fariza Mufia			
11.	Aristha Dinda Apriliani			
12.	Arshaka Varendra Syafwan			
13.	Atha Wildan Fahreza			
14.	Aulian Arfan Susilo			
15.	Aura Citra			
16.	Azka Raditya Saputra			
17.	Azmya Sabiya Nasira Hasbulloh			
18.	Deswita Novriana			
19.	Devandra Mahardika Susanto			
20.	Fatimah Dewi Fajrin			
21.	Gracia Amor Vincit Omnia			
22.	Keinarra Shaquila Alviora			
23.	Khoirunnisa Salsabila			
24.	Lutfi Azwar Anam			
25.	Marissa Putri			
26.	Muhammad Rafif Fatar			
27.	Nabila Nur Maiza			
28.	Nadia Maulida Husna			
29.	Nahdiyatul Azkiya			
30.	Nazril Bhilal Akbar			
31.	Reno Febriansyah			

32.	Sekar Wibi Oktaviana			
33.	Shakila Rahil Aida Ahmad			
34.	Shaqueena Kirana Saputri			

Cara pengisian

Skor	Kriteria
1	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa salah dalam menjawab, tetapi terlihat ada usaha memahami soal • Siswa menuliskan jawaban tetapi tidak sesuai dengan pertanyaan
2	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bisa menyelesaikan soal dengan benar dan lengkap • Siswa bisa menyelesaikan jawaban dengan tepat
3	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab sangat tepat, lengkap, logis, dan tanpa kesalahan. • Menunjukkan penguasaan konsep yang sangat baik, mampu menjelaskan kembali jika diminta.

Skor tiap soal jika terjawab semua dan benar adalah 3 jadi skor maksimal tiap siswa adalah 9.

Rumus penilaian =

$$NILAI = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

a. Pengayaan dan remedial

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP

KOMPOEN AKHIR

A. Bahan Bacaan Guru & Peserta Didik

- Buku Guru : Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas 3
- Buku Siswa : Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas 3

B. Glosarium

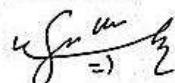
- Perkalian adalah operasi matematika yang menyatakan penjumlahan berulang dari suatu bilangan dengan jumlah tertentu.
- Penjumlahan yang dilakukan berkali-kali menggunakan bilangan yang sama. Dasar dari konsep perkalian.

Mengetahui
Guru Kelas III



Mega Pratiwi

Mahasiswa



Shobrina Azahro
NPM. 2201031026



LAMPIRAN

LKPD Pertemua 1

**LKPD
PERKALIAN 1**



NAMA KELOMPOK:
NAMA ANGGOTA :
KELAS :

PETUNJUK : Hubungkan operasi perkalian dengan hasil yang benar:

234×3	•	•	84
14×5	•	•	88
22×4	•	•	702
45×6	•	•	70
7×12	•	•	270

LKPD Pertemuan 2

LKPD PERKALIAN 2

NAMA KELOMPOK :
NAMA ANGGOTA :
KELAS :

**PETUNJUK :**

Ubah penjumlahan berulang dan perkalian, lalu hitung hasilnya.

$4 + 4 + 4 + 4 = \dots$



$3 \times 4 \times 2 = \dots$



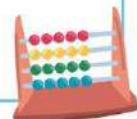
$4 \times 11 \times 10 = \dots$



$5 \times 3 \times 12 = \dots$



$10 + 10 + 10 + 10 = \dots$



LKPD Pertemuan 3

LKPD PERKALIAN 3

NAMA KELOMPOK :
 NAMA ANGGOTA :
 KELAS :



PETUNJUK :

Bacalah setiap soal cerita di bawah ini dengan cermat.
 Gunakan operasi perkalian untuk menyelesaikan
 setiap pertanyaan.



Di kebun Pak Budi, ada 3 pohon jambu. Setiap pohon memiliki 15 buah jambu. Berapa jumlah seluruh buah jambu di kebun Pak Budi?



Di sebuah sekolah, setiap kelas memiliki 6 meja. Setiap meja memiliki 2 kursi. Berapa jumlah seluruh kursi di dalam kelas?



Ibu menyiapkan 7 meja makan. Setiap meja diberi 5 piring. Berapa jumlah piring yang disiapkan oleh ibu?



Di peternakan, ada 4 kandang kelinci. Setiap kandang berisi 18 kelinci. Berapa total kelinci di peternakan itu?



Dani memiliki 12 kotak mainan. Setiap kotak berisi 11 bola kecil. Berapa jumlah bola kecil yang dimiliki Dani?

Lampiran 5**Nilai Pretest Kelas III**

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	ANA	65	67	Tuntas
2.	AY	65	60	Tidak Tuntas
3.	AA	65	67	Tuntas
4.	AAA	65	60	Tidak Tuntas
5.	ANR	65	53	Tidak Tuntas
6.	AYA	65	73	Tuntas
7.	ACP	65	67	Tuntas
8.	AAP	65	73	Tuntas
9.	AKI	65	60	Tidak Tuntas
10.	AFM	65	80	Tuntas
11.	ADA	65	33	Tidak Tuntas
12.	AVS	65	40	Tidak Tuntas
13.	AWF	65	60	Tidak Tuntas
14.	AAS	65	53	Tidak Tuntas
15.	AC	65	67	Tuntas
16.	ARS	65	67	Tuntas
17.	ASNH	65	40	Tidak Tuntas
18.	DN	65	33	Tidak Tuntas
19.	DMS	65	67	Tuntas
20.	FDF	65	73	Tuntas
21.	GAVO	65	47	Tidak Tuntas
22.	KSA	65	40	Tidak Tuntas
23.	KS	65	60	Tidak Tuntas
24.	LAA	65	67	Tuntas
25.	MP	65	73	Tuntas
26.	MRF	65	47	Tidak Tuntas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
27.	NNM	65	67	Tuntas
28.	NMH	65	60	Tidak Tuntas
29.	NA	65	87	Tuntas
30.	NBA	65	73	Tuntas
31.	RF	65	60	Tidak Tuntas
32.	SWO	65	40	Tidak Tuntas
33.	SRAA	65	47	Tidak Tuntas
34.	SKS	65	53	Tidak Tuntas
Jumlah			2.040	
Nilai Tertinggi			87	
Nilai Terendah			40	
Nilai Rata-rata			60	

Lampiran 6**Nilai Posttest Kelas III**

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	ANA	65	80	Tuntas
2.	AY	65	100	Tuntas
3.	AA	65	93	Tuntas
4.	AAA	65	93	Tuntas
5.	ANR	65	93	Tuntas
6.	AYA	65	73	Tuntas
7.	ACP	65	93	Tuntas
8.	AAP	65	80	Tuntas
9.	AKI	65	80	Tuntas
10.	AFM	65	87	Tuntas
11.	ADA	65	93	Tuntas
12.	AVS	65	80	Tuntas
13.	AWF	65	80	Tuntas
14.	AAS	65	87	Tuntas
15.	AC	65	93	Tuntas
16.	ARS	65	87	Tuntas
17.	ASNH	65	93	Tuntas
18.	DN	65	87	Tuntas
19.	DMS	65	93	Tuntas
20.	FDF	65	87	Tuntas
21.	GAVO	65	100	Tuntas
22.	KSA	65	87	Tuntas
23.	KS	65	87	Tuntas
24.	LAA	65	87	Tuntas
25.	MP	65	100	Tuntas
26.	MRF	65	87	Tuntas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
27.	NNM	65	93	Tuntas
28.	NMH	65	87	Tuntas
29.	NA	65	100	Tuntas
30.	NBA	65	87	Tuntas
31.	RF	65	87	Tuntas
32.	SWO	65	93	Tuntas
33.	SRAA	65	87	Tuntas
34.	SKS	65	87	Tuntas
Jumlah			3.020	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			73	
Nilai Rata-rata			89	

Lampiran 7

Uji Validitas

Correlations

		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Total
Soal_1	Pearson Correlation	1	-.389	.092	-.218	.333	.000	.333	-.447	.462	.149	.333	.092	-.078	.149	-.277	-.389	.462	.000	-.333	-.218	.118
	Sig. (2-tailed)		.136	.733	.417	.207	1.000	.207	.082	.071	.582	.207	.733	.774	.582	.298	.136	.071	1.000	.207	.417	.662
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_2	Pearson Correlation	-.389	1	.367	.561*	-.078	.234	-.078	.592*	.022	.035	.234	.367	.418	.035	.367	.127	.022	.234	.545*	-.255	.516*
	Sig. (2-tailed)	.136		.162	.024	.774	.384	.774	.016	.937	.898	.384	.162	.107	.898	.162	.639	.937	.384	.029	.341	.041
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_3	Pearson Correlation	.092	.367	1	.303	.092	.832**	.092	.289	.179	.289	.092	1.000* *	.022	.289	.179	-.324	.179	.092	.462	-.182	.613*
	Sig. (2-tailed)	.733	.162		.255	.733	.000	.733	.277	.506	.277	.733	.000	.937	.277	.506	.221	.506	.733	.071	.501	.012
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_4	Pearson Correlation	-.218	.561*	.303	1	-.218	.218	-.218	.488	-.182	.488	.218	.303	.561*	.488	-.182	.153	-.182	.655**	.218	-.143	.517*
	Sig. (2-tailed)	.417	.024	.255		.417	.417	.417	.055	.501	.055	.417	.255	.024	.055	.501	.572	.501	.006	.417	.598	.040
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_5	Pearson Correlation	.333	-.078	.092	-.218	1	.000	1.000* *	.149	.462	.149	.667**	.092	.545*	.149	.092	-.389	.462	.000	.000	-.218	.513*
	Sig. (2-tailed)	.207	.774	.733	.417		1.000	.000	.582	.071	.582	.005	.733	.029	.582	.733	.136	.071	1.000	1.000	.417	.042
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

Soal_6	Pearson Correlation	.000	.234	.832**	.218	.000	1	.000	.447	.092	.149	.000	.832**	-.078	.149	.462	-.389	.092	.000	.667* *	-.218	.513*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.384	.000	.417	1.000		1.000	.082	.733	.582	1.000	.000	.774	.582	.071	.136	.733	1.000	.005	.417	.042
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_7	Pearson Correlation	.333	-.078	.092	-.218	1.000* *	.000	1	.149	.462	.149	.667**	.092	.545*	.149	.092	-.389	.462	.000	.000	-.218	.513*
	Sig. (2-tailed)	.207	.774	.733	.417	.000	1.000		.582	.071	.582	.005	.733	.029	.582	.733	.136	.071	1.000	1.000	.417	.042
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_8	Pearson Correlation	-.447	.592*	.289	.488	.149	.447	.149	1	-.041	.200	.149	.289	.592*	.200	.620*	-.244	-.041	.447	.745* *	-.293	.635**
	Sig. (2-tailed)	.082	.016	.277	.055	.582	.082	.582		.879	.458	.582	.277	.016	.458	.010	.363	.879	.082	.001	.271	.008
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_9	Pearson Correlation	.462	.022	.179	-.182	.462	.092	.462	-.041	1	.289	.462	.179	.022	.289	.179	-.324	1.000* *	.092	.092	-.182	.525*
	Sig. (2-tailed)	.071	.937	.506	.501	.071	.733	.071	.879		.277	.071	.506	.937	.277	.506	.221	.000	.733	.733	.501	.037
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_10	Pearson Correlation	.149	.035	.289	.488	.149	.149	.149	.200	.289	1	.149	.289	.313	.733**	-.372	-.244	.289	.745**	-.149	.098	.565*
	Sig. (2-tailed)	.582	.898	.277	.055	.582	.582	.582	.458	.277		.582	.277	.237	.001	.156	.363	.277	.001	.582	.719	.023
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_11	Pearson Correlation	.333	.234	.092	.218	1.000* *	.000	.667**	.149	.462	.149	1	.092	.545*	.149	.092	-.078	.462	.000	.000	-.218	.592*
	Sig. (2-tailed)	.207	.384	.733	.417	.005	1.000	.005	.582	.071	.582		.733	.029	.582	.733	.774	.071	1.000	1.000	.417	.016
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_12	Pearson Correlation	.092	.367	1.000* *	.303	.092	.832**	.092	.289	.179	.289	.092	1	.022	.289	.179	-.324	.179	.092	.462	-.182	.613*
	Sig. (2-tailed)	.733	.162	.000	.255	.733	.000	.733	.277	.506	.277	.733		.937	.277	.506	.221	.506	.733	.071	.501	.012

	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_13	Pearson Correlation	-.078	.418	.022	.561*	.545*	-.078	.545*	.592*	.022	.313	.545*	.022	1	.313	.022	-.164	.022	.545*	.234	-.255	.627**
	Sig. (2-tailed)	.774	.107	.937	.024	.029	.774	.029	.016	.937	.237	.029	.937		.237	.937	.545	.937	.029	.384	.341	.009
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_14	Pearson Correlation	.149	.035	.289	.488	.149	.149	.149	.200	.289	.733* *	.149	.289	.313	1	-.372	-.244	.289	745**	-.149	.098	.565*
	Sig. (2-tailed)	.582	.898	.277	.055	.582	.582	.582	.458	.277	.001	.582	.277	.237		.156	.363	.277	.001	.582	.719	.023
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_15	Pearson Correlation	-.277	.367	.179	-.182	.092	.462	.092	.620*	.179	-.372	.092	.179	.022	-.372	1	-.324	.179	-.277	.832* *	-.182	.263
	Sig. (2-tailed)	.298	.162	.506	.501	.733	.071	.733	.010	.506	.156	.733	.506	.937	.156		.221	.506	.298	.000	.501	.326
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_16	Pearson Correlation	-.389	.127	-.324	.153	-.389	-.389	-.389	-.244	-.324	-.244	-.078	-.324	-.164	-.244	-.324	1	-.324	-.078	-.389	-.255	-.406
	Sig. (2-tailed)	.136	.639	.221	.572	.136	.136	.136	.363	.221	.363	.774	.221	.545	.363	.221		.221	.774	.136	.341	.119
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_17	Pearson Correlation	.462	.022	.179	-.182	.462	.092	.462	-.041	1.000* *	.289	.462	.179	.022	.289	.179	-.324	1	.092	.092	-.182	.525*
	Sig. (2-tailed)	.071	.937	.506	.501	.071	.733	.071	.879	.000	.277	.071	.506	.937	.277	.506	.221		.733	.733	.501	.037
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_18	Pearson Correlation	.000	.234	.092	.655**	.000	.000	.000	.447	.092	.745* *	.000	.092	.545*	.745**	-.277	-.078	.092	1	.000	-.218	.513*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.384	.733	.006	1.000	1.000	1.000	.082	.733	.001	1.000	.733	.029	.001	.298	.774	.733		1.000	.417	.042
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Soal_19	Pearson Correlation	-.333	.545*	.462	.218	.000	.667**	.000	.745**	.092	-.149	.000	.462	.234	-.149	.832**	-.389	.092	.000	1	-.218	.474

	Sig. (2-tailed)	.207	.029	.071	.417	1.000	.005	1.000	.001	.733	.582	1.000	.071	.384	.582	.000	.136	.733	1.000	.417	.064	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
Soal_20	Pearson Correlation	-.218	-.255	-.182	-.143	-.218	-.218	-.218	-.293	-.182	.098	-.218	-.182	-.255	.098	-.182	-.255	-.182	-.218	-.218	1	-.310
	Sig. (2-tailed)	.417	.341	.501	.598	.417	.417	.417	.271	.501	.719	.417	.501	.341	.719	.501	.341	.501	.417	.417		.243
Total	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	Pearson Correlation	.118	.516*	.613*	.517*	.513*	.513*	.513*	.635**	.525*	.565*	.592*	.613*	.627**	.565*	.263	-.406	.525*	.513*	.474	-.310	1
	Sig. (2-tailed)	.662	.041	.012	.040	.042	.042	.042	.008	.037	.023	.016	.012	.009	.023	.326	.119	.037	.042	.064	.243	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 8

Uji Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	16	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	16	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.843	15

Lampiran Ke 9

Tingkat Kesukaran

No	Nama Siswa	Hasil Jawaban Peserta didik															Total
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	17	18	
1.	AFR	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	14
2.	ARJN	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
3.	ABZ	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15
4.	AZZ	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	11
5.	ADB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
6.	KRD	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	9
7.	DH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
8.	DZK	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
9.	DZK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
10.	ERT	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13
11.	FHK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
12.	FK	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	10
13.	HFZ	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
14.	IQB	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	9
15.	KNY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
16.	NV	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	13
Jumlah		11	13	14	12	12	12	10	13	10	12	13	11	10	13	12	
N																	
TK		0,69	0,81	0,88	0,75	0,75	0,75	0,63	0,81	0,63	0,75	0,81	0,69	0,63	0,81	0,75	
Kesimpulan		S	M	M	M	M	M	S	M	S	M	M	S	S	M	S	

Keterangan:

S= Sedang

M= Mudah

Lampiran ke 10

Daya Pembeda

Tabel 4.

Hasil Uji Daya Pembeda

No Item Soal	r_{hitung}	Keterangan
2	0,69	Baik
3	0,81	Sangat Baik
4	0,88	Sangat Baik
5	0,75	Sangat Baik
6	0,75	Sangat Baik
7	0,75	Sangat Baik
8	0,63	Sedang
9	0,81	Sangat Baik
10	0,63	Sedang
11	0,75	Sangat Baik
12	0,81	Sangat Baik
13	0,69	Sedang
14	0,63	Sedang
17	0,81	Sangat Baik
18	0,75	Sedang

Lampiran ke 11**Uji Normalitas****Test of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.175	34	.010	.935	34	.043
Posttest	.210	34	.001	.906	34	.007

Lampiran ke 12

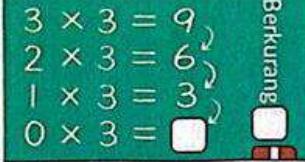
Uji Paired Sample Test

Uji Paired Sample Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair	Pretest	-28.79412	14.19727	2.43481	-33.74778	-23.84046	-11.826	33	.000
1	Posttest								

Lampiran 13

Hasil Pretest Peserta didik

		Soal Pretest
Nama	: Nurbila Nur maiza	
Kelas	: 3 (Tiga)	
No Absen :	67	
<p><input checked="" type="checkbox"/> Mari berhitung. $3 \times 3 \times 10 = \dots$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 60 b. 70 c. 80 d. 90</p>		
<p>2. Hitung nilai total untuk kartu dengan nilai 3. $0 \times 3 =$</p>		
 <p><input checked="" type="checkbox"/> 0 b. 3 c. 6 d. 1</p>		
<p>3. Bentuk perkalian yang sesuai dengan penjumlahan $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$ adalah ...</p> <p>a. 10×2 <input checked="" type="checkbox"/> b. 2×10 c. 5×4 d. 4×5</p>		
<p><input checked="" type="checkbox"/> Rina menaruh 4 kelereng di setiap dari 5 mangkuk. Penjumlahan berulang yang menunjukkan banyaknya kelereng Rina adalah ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. $4 + 5$ b. $4 + 4 + 4 + 4 + 4$ c. $5 + 5 + 5 + 5$ d. $5 + 4 + 5 + 4$</p>		
<p><input checked="" type="checkbox"/> 5. Ayo pikirkan cara menemukan jawaban dari perkalian $5 \times 10 \dots$</p> <p>$5 \times 10 < 5 \times 8 = 10$ <input checked="" type="checkbox"/> 5×4 b. 5×2 c. 5×3 d. 3×5</p>		
<p>6. 15×4 adalah...</p> <p>a. 55 <input checked="" type="checkbox"/> b. 60 c. 65 d. 70</p>		
<p>7. Seorang petani menanam 8 baris pohon, setiap baris berisi 9 pohon. Banyak pohon seluruhnya ...</p> <p>a. 63 <input checked="" type="checkbox"/> b. 72 c. 81 d. 89</p>		
<p><input checked="" type="checkbox"/> 8. Anto membeli 12 kardus mie instan untuk warungnya dan masing-masing kardusnya berisi 25 mie instan, jadi berapa jumlah keseluruhan mie instan Anto...</p>		

- a. 400 b. 700 c. 300 d. 600

9. Hasil dari $2 \times 3 \times 4$ adalah ...
 a. 18 b. 20 c. 22 d. 24

10. $5 + 5 + 5 = \dots \times \dots$
 a. 5×3 b. 3×5 c. 2×5 d. 4×5

11. Jawablah perkalian dibawah dengan benar...

- $13 \times 5 =$
 a. 55 b. 60 c. 65 d. 70

12. Dila membeli beras sebanyak 25 karung dan masing-masing karung beras memiliki berat 25 kg, maka berapakah jumlah keseluruhan beras milik Dila sekarang...
 a. 525 kg b. 625 kg c. 725 kg d. 825 kg

13. 2×4 sama artinya dengan ...
 a. $2 + 2$ b. $2 + 4$ c. $4 + 4$ d. $4 + 4 + 4$

14. Jawablah perkalian dibawah dengan benar...

- $12 \times 4 =$
 a. 45 b. 48 c. 50 d. 53

15. Hasil dari $11 \times 4 = \dots$
 a. 40 b. 42 c. 44 d. 46

Lampiran 14

Hasil Posttest Peserta didik

Soal Posttest

Nama : Nabila Nur Maizaa

Kelas : 3(tiga)

No Absen :

93

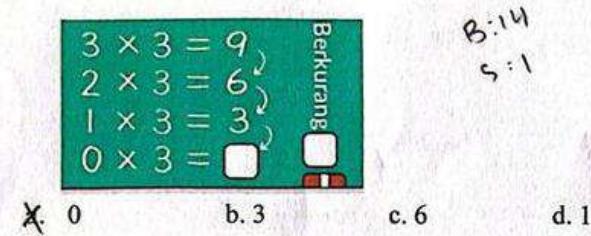
1. Mari berhitung.

$$3 \times 3 \times 10 = \dots$$

- a. 60 b. 70 c. 80 d. 90

2. Hitung nilai total untuk kartu dengan nilai 3.

$$0 \times 3 =$$



3. Bentuk perkalian yang sesuai dengan penjumlahan $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$ adalah ...

- a. 10×2 b. 2×10 c. 5×4 d. 4×5

4. Rina menaruh 4 kelereng di setiap dari 5 mangkuk. Penjumlahan berulang yang menunjukkan banyaknya kelereng Rina adalah ...

- a. $4 + 5$
 b. $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
c. $5 + 5 + 5 + 5$
d. $5 + 4 + 5 + 4$

5. Ayo pikirkan cara menemukan jawaban dari perkalian $5 \times 10 \dots$

- $5 \times 10 < 5 \times 8 = 10$
 a. 5×4 b. 5×2 c. 5×3 d. 3×5

6. 15×4 adalah...

- a. 55 b. 60 c. 65 d. 70

7. Seorang petani menanam 8 baris pohon, setiap baris berisi 9 pohon. Banyak pohon seluruhnya ...

- a. 63 b. 72 c. 81 d. 89

8. Anto membeli 12 kardus mie instan untuk warungnya dan masing-masing kardusnya berisi 25 mie instan, jadi berapa jumlah keseluruhan mie instan Anto...

Lampiran 15

LKPD kelompok Pembelajaran 1-3

**LKPD
PERKALIAN 1**



NAMA KELOMPOK: 2
NAMA ANGGOTA : sehat aura priy varen
KELAS : 3

PETUNJUK : Hubungkan operasi perkalian dengan hasil yang benar:

234×3	<input type="radio"/> 84
14×5	<input type="radio"/> 88
22×4	<input type="radio"/> 702
45×6	<input type="radio"/> 70
7×12	<input type="radio"/> 270

CS Dipindai dengan CamScanner

LKPD PERKALIAN 2

NAMA KELOMPOK :

NAMA ANGGOTA : *carir iban sekar cibra ottili vakan*

KELAS : 3



PETUNJUK :

Ubah penjumlahan berulang menjadi perkalian,
lalu hitung hasilnya.

$$4 + 4 + 4 + 4 = \dots$$

16

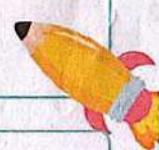


$$3 \times 4 \times 2 = \dots$$

24

$$4 \times 11 \times 10 = \dots$$

440



$$5 \times 3 \times 12 = \dots$$

180



$$10 \times 10 \times 10 \times 10 = \dots$$

10000



Dipindai dengan CamScanner

LKPD PERKALIAN 3



NAMA KELOMPOK : 2

NAMA ANGGOTA : varen, Alistha, aura, sektor, Devans, rafif
KELAS : 3



PETUNJUK :

Bacalah setiap soal cerita di bawah ini dengan cermat.
Gunakan operasi perkalian untuk menyelesaikan
setiap pertanyaan.



Di kebun Pak Budi, ada 3 pohon jambu. Setiap pohon memiliki 15 buah jambu. Berapa jumlah seluruh buah jambu di kebun Pak Budi?

$$15 \times 3 = 45$$



Di sebuah sekolah, setiap kelas memiliki 6 meja. Setiap meja memiliki 2 kursi. Berapa jumlah seluruh kursi di dalam kelas?

$$6 \times 2 = 12$$



Ibu menyiapkan 7 meja makan. Setiap meja diberi 5 piring. Berapa jumlah piring yang disiapkan oleh ibu?

$$7 \times 5 = 42$$



Di peternakan, ada 4 kandang kelinci. Setiap kandang berisi 18 kelinci. Berapa total kelinci di peternakan itu?

$$4 \times 18 = 40$$



Dani memiliki 12 kotak mainan. Setiap kotak berisi 11 bola kecil. Berapa jumlah bola kecil yang dimiliki Dani?

$$12 \times 11 = 34$$



Lampiran 16

Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Nama Sekolah : SDN 2 Bumiharjo

Fase/Kelas : B/3

Mata Pelajaran : Matematika

A. Petunjuk

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada Kolom Penskoran yang telah disediakan
2. Tabel Pedoman Penskoran
Kriteria penilaian :

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

3. Rumus Perhitungan

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor penilaian}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

- a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pertemuan 1

Aspek yang diamati	Kategori			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
a. Guru memberi salam kepada peserta didik dan membuka pelajaran dengan do'a				✓
b. Guru mengecek kehadiran peserta didik.			✓	
c. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking terlebih dahulu				✓
d. Guru memberi tahu mengenai materi yang akan diajarkan				✓
e. Guru memberikan pertanyaan pematik dalam mengantarkan materi seperti, "Jika ada 4 kantong, dan setiap kantong berisi 6 kelereng, bagaimana cara cepat menghitung semua kelereng tanpa menghitung satu per satu?"				✓
f. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.			✓	
Kegiatan Inti				
a. Guru menyampaikan materi pembelajaran				✓

dan menampilkan papan ular tangga			
b. Guru memberikan penjelasan aturan permainan ular tangga			✓
c. Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai aturan permainan ular tangga.		✓	
d. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6-7 orang perkelompok.		✓	
e. Setiap kelompok mendapat papan ular tangga yang berisi soal perkalian sederhana (1-5) pada setiap kotak.			✓
f. Siswa mulai memainkan permainan ular tangga		✓	
g. Guru memperhatikan masing-masing kelompok saat bermain ular tangga dan saat menjawab soal yang tertera di kotak ular tangga		✓	
h. Setiap kelompok harus menyelesaikan permainan sampai akhir.		✓	
i. Guru membagikan soal LKPD kepada setiap kelompok.			✓
j. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan LKPD			✓
k. Guru memberikan aplaus kepada perwakilan kelompok yang telah mempresentasikan hasil LKPD nya, dan kepada kelompok lainnya			✓
Kegiatan Penutup			
a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.			✓
b. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang aktif dan menjawab dengan benar			✓
c. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan tentang materi yang belum dimengerti. Guru menanyakan, "Apa ada yang belum mengerti dari pembelajaran hari ini anak-anak?"		✓	
d. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik dan mengucap salam			✓
Jumlah	$76 \times 100 : 84 = 90,5$		
Presentase	90,5%		

Pertemuan 2

Aspek yang diamati	Kategori			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
g. Guru memberi salam kepada peserta didik dan membuka pelajaran dengan do'a				✓
h. Guru mengecek kehadiran peserta didik.			✓	
i. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking terlebih dahulu				✓
j. Guru memberi tahu mengenai materi yang akan diajarkan				✓
k. Guru memberikan pertanyaan pematik dalam mengantarkan materi seperti, "Ketika Ibu membeli 4 pak roti, dan setiap pak berisi 10 roti, bagaimana cara kalian mengetahui total roti semuanya?"				✓
l. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.			✓	
Kegiatan Inti				
a. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan menampilkan papan ular tangga			✓	
b. Guru memberikan penjelasan aturan permainan ular tangga				✓
c. Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai aturan permainan ular tangga.			✓	
d. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6-7 orang perkelompok.				✓
e. Setiap kelompok mendapat papan ular tangga yang berisi soal perkalian sederhana (1-5) pada setiap kotak.			✓	
f. Siswa mulai memainkan permainan ular tangga				✓
g. Guru memperhatikan masing-masing kelompok saat bermain ular tangga dan saat menjawab soal yang tertera di kotak ular tangga				✓
h. Setiap kelompok harus menyelesaikan permainan sampai akhir.				✓
i. Guru membagikan soal LKPD kepada setiap kelompok.				✓
j. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan LKPD		✓		

k. Guru memberikan aplaus kepada perwakilan kelompok yang telah mempresentasikan hasil LKPD nya, dan kepada kelompok lainnya				✓
Kegiatan Penutup				
a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.				✓
b. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang aktif dan menjawab dengan benar				✓
c. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan tentang materi yang belum dimengerti. Guru menanyakan, "Apa ada yang belum mengerti dari pembelajaran hari ini anak-anak?"				✓
d. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik dan mengucap salam				✓
Jumlah	$78 \times 100 : 84 = 92,8$			
Presentase	92,8%			

Pertemuan 3

Aspek yang diamati	Kategori			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
a. Guru memberi salam kepada peserta didik dan membuka pelajaran dengan do'a				✓
b. Guru mengecek kehadiran peserta didik.				✓
c. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking terlebih dahulu				✓
d. Guru memberi tahu mengenai materi yang akan diajarkan				✓
e. Guru memberikan pertanyaan pematik dalam mengantarkan materi seperti, "Seorang petani menanam 15 pohon mangga di setiap baris. Jika ada 6 baris pohon, berapa seluruh pohon mangga yang ditanam?			✓	
f. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.				✓
Kegiatan Inti				
a. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan menampilkan papan ular tangga				✓
b. Guru memberikan penjelasan aturan permainan ular tangga				✓

c. Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai aturan permainan ular tangga.			✓
d. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6-7 orang perkelompok.			✓
e. Setiap kelompok mendapat papan ular tangga yang berisi soal perkalian sederhana (1-5) pada setiap kotak.			✓
f. Siswa mulai memainkan permainan ular tangga			✓
g. Guru memperhatikan masing-masing kelompok saat bermain ular tangga dan saat menjawab soal yang tertera di kotak ular tangga			✓
h. Setiap kelompok harus menyelesaikan permainan sampai akhir.			✓
i. Guru membagikan soal LKPD kepada setiap kelompok.			✓
j. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan LKPD			✓
k. Guru memberikan aplaus kepada perwakilan kelompok yang telah mempresentasikan hasil LKPD nya, dan kepada kelompok lainnya			✓
Kegiatan Penutup			
a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.			✓
b. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang aktif dan menjawab dengan benar			✓
c. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan tentang materi yang belum dimengerti. Guru menanyakan, "Apa ada yang belum mengerti dari pembelajaran hari ini anak-anak?"			✓
d. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik dan mengucap salam			✓
Jumlah			$81 \times 100 : 84 = 96,4$
Presentase			96,4 %

b. Lembar Observasi Aktivitas
Pertemuan 1

No.	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran.			✓	
2.	Siswa mengikuti instruksi guru dalam kegiatan permainan ular tangga.			✓	
3.	Siswa berpartisipasi aktif dalam permainan pembelajaran.				✓
4.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok.			✓	
5.	Siswa menjawab atau mencoba menyelesaikan soal perkalian.				✓
6.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran.				✓
7.	Siswa menunjukkan sikap sportif dalam permainan.			✓	
8.	Siswa mendengarkan dan menghargai pendapat teman kelompok.				✓
Jumlah		$28 \times 100 : 34 = 82$			
Presentase		82 %			

Pertemuan 2

No.	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran.				✓
2.	Siswa mengikuti instruksi guru dalam kegiatan permainan ular tangga.				✓
3.	Siswa berpartisipasi aktif dalam permainan pembelajaran.			✓	
4.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok.				✓
5.	Siswa menjawab atau mencoba menyelesaikan soal perkalian.				✓
6.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran.				✓
7.	Siswa menunjukkan sikap sportif dalam permainan.			✓	
8.	Siswa mendengarkan dan menghargai pendapat teman kelompok.			✓	
Jumlah		$29 \times 100 : 32 = 90,6$			
Presentase		90,6%			

Pertemuan 3

No.	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran.				✓
2.	Siswa mengikuti instruksi guru dalam kegiatan permainan ular tangga.				✓
3.	Siswa berpartisipasi aktif dalam permainan pembelajaran.				✓
4.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok.				✓
5.	Siswa menjawab atau mencoba menyelesaikan soal perkalian.				✓
6.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran.				✓
7.	Siswa menunjukkan sikap sportif dalam permainan.			✓	
8.	Siswa mendengarkan dan menghargai pendapat teman kelompok.				✓
Jumlah		$31 \times 100 : 32 = 96,8$			
Presentase		96,8%			

Kriteria penilaian :

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

Presentase $\frac{skor\ penilaian}{Skor\ total} \times 100\%$

Mengetahui

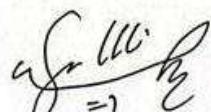
Guru Kelas III



Mega Pratiwi

Kepala Sekolah

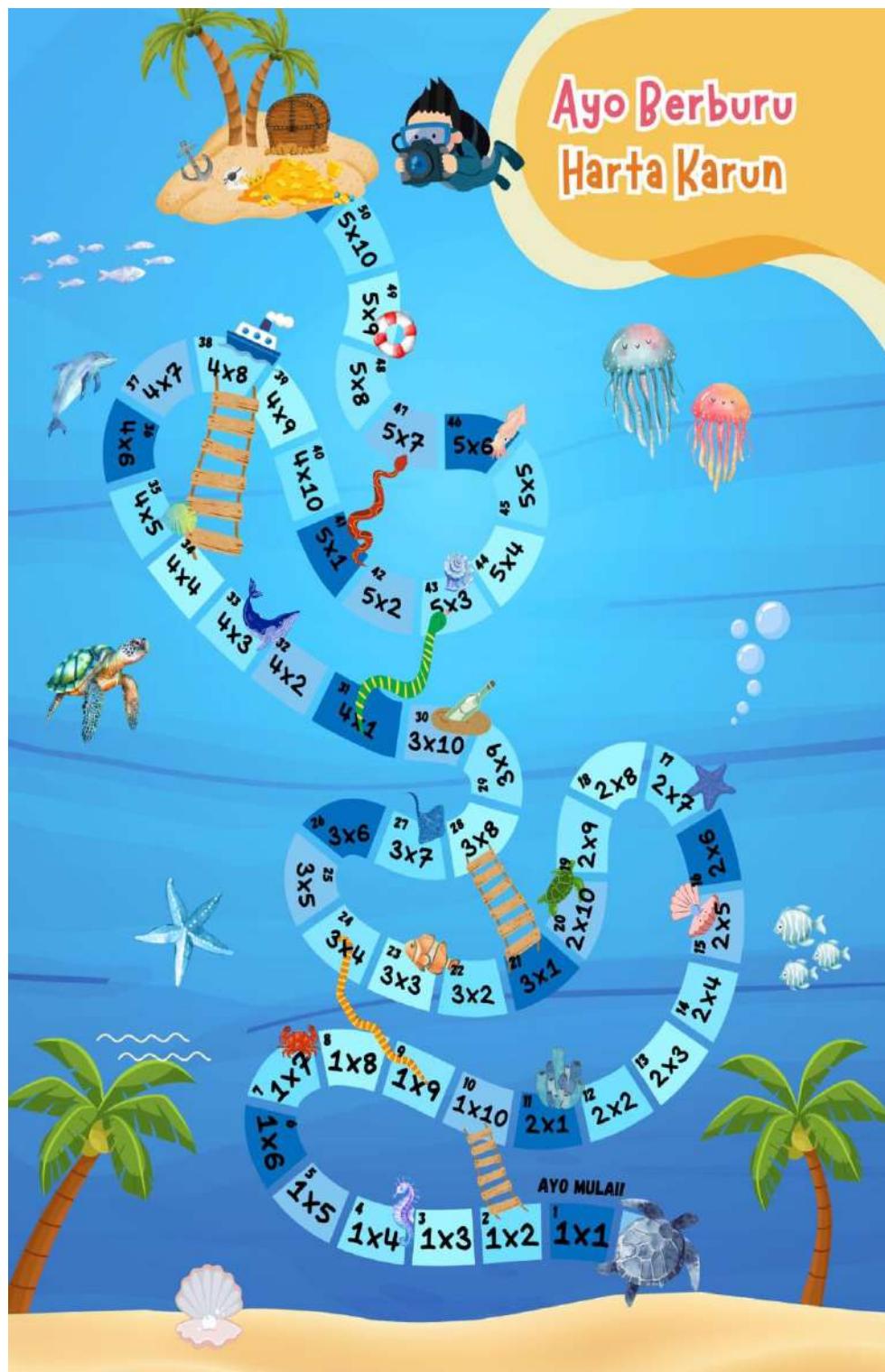
Mahasiswa

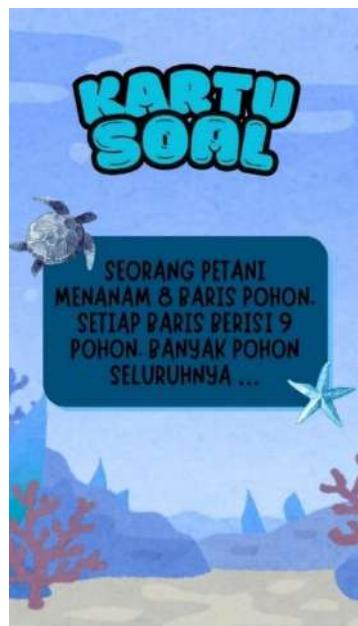
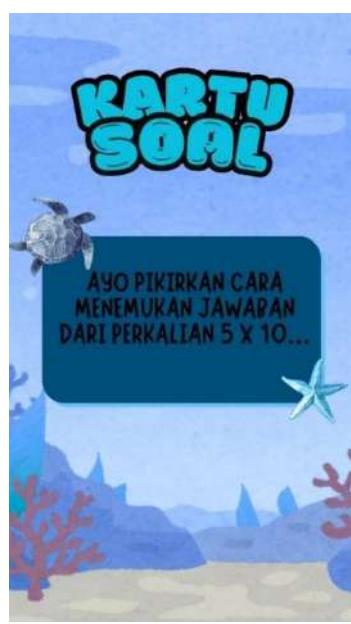


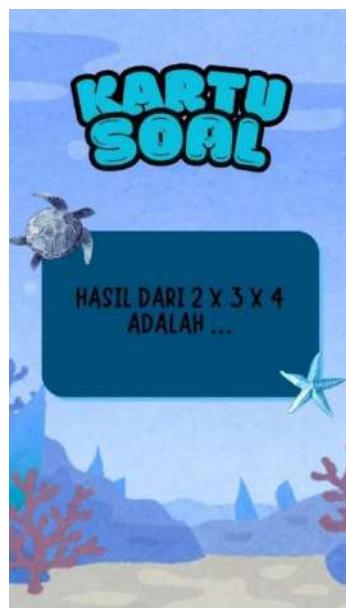
Shobrina Azahro
NPM. 2201031026

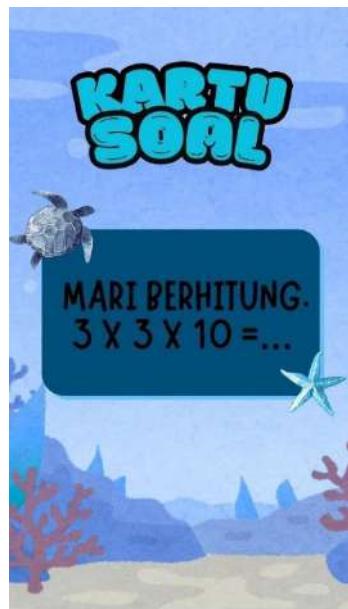
Lampiran 17

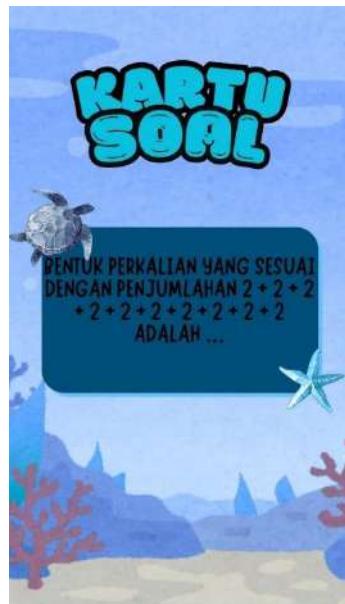
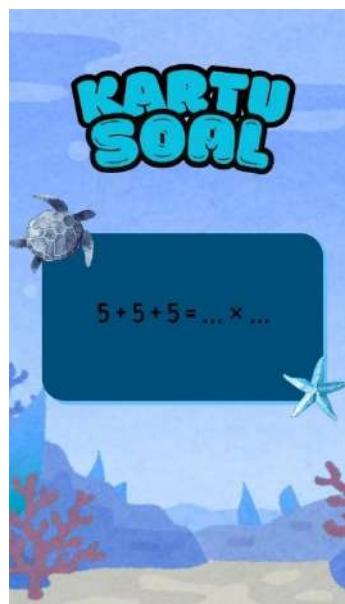
Media Permainan Ular Tangga

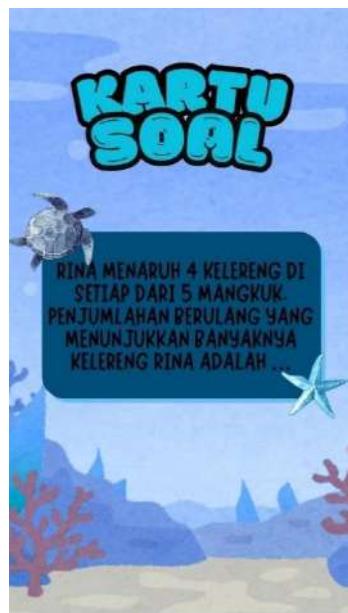
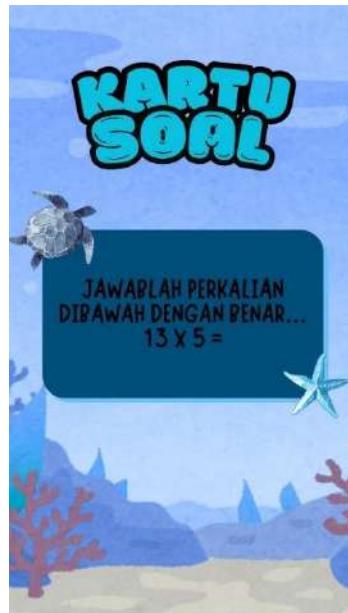


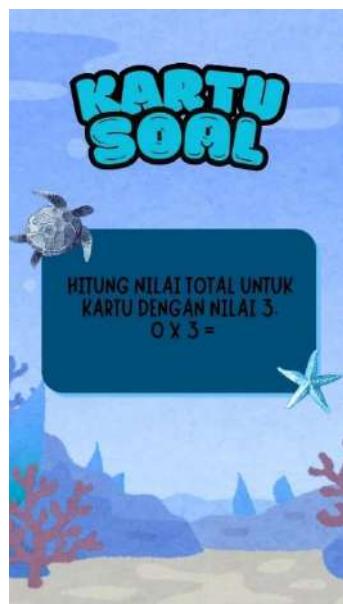
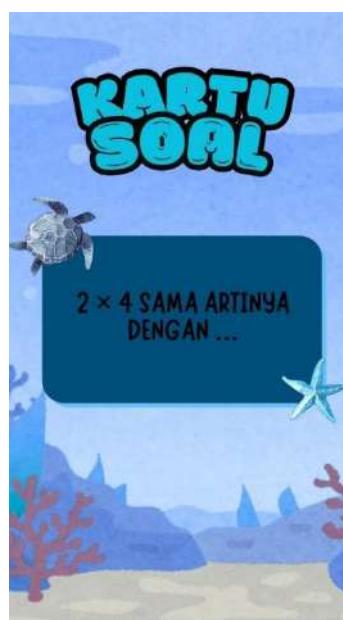
Lampiran 18**Kartu Soal Ular Tangga****Kartu soal 1****Bagian Depan****Bagian Belakang****Kartu Soal 2****Bagian Depan****Bagian Belakang**

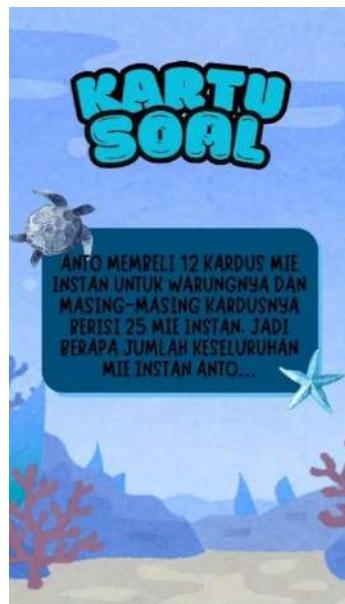
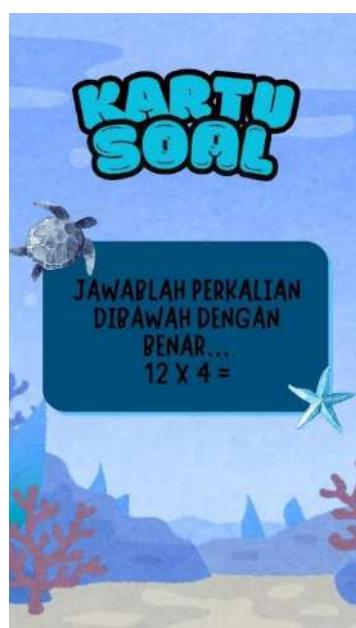
Kartu Soal 3**Bagian Depan****Bagian Belakang****Kartu Soal 4****Bagian Depan****Bagian Belakang**

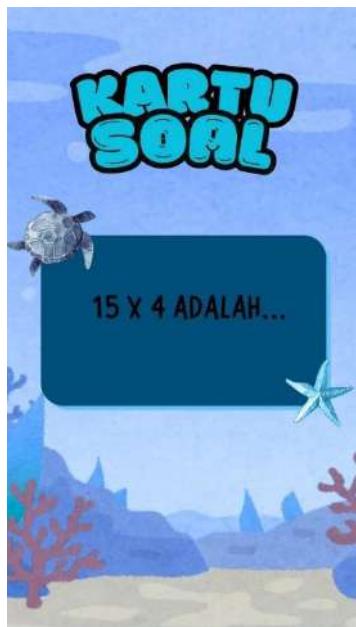
Kartu Soal 5**Bagian Depan****Bagian Belakang****Kartu Soal 6****Bagian Depan****Bagian Belakang**

Kartu Soal 7**Bagian Depan****Bagian Belakang****Kartu Soal 8****Bagian Depan****Bagian Belakang**

Kartu Soal 9**Bagian Depan****Bagian Belakang****Kartu Soal 10****Bagian Depan****Bagian Belakang**

Kartu Soal 11**Bagian Depan****Bagian Belakang****Kartu Soal 12****Bagian Depan****Bagian Belakang**

Kartu Soal 13**Bagian Depan****Bagian Belakang****Kartu Soal 14****Bagian Depan****Bagian Belakang**

Kartu Soal 15**Bagian Depan****Bagian Belakang**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan KI. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ikingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Shobrina Azahro
 NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
01	05/25/08	<p>Judul :</p> <p>- Tentukan makalah / pastikan surat alihnya belum baru tentukan judul</p> <p>- Pastikan referensiya ada baik dalam doku- men dan jurnal jurnal</p>	

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing


Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034

Scanned with CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Shobrina Azahro
 NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	17/08/25	<ul style="list-style-type: none"> - Pahami dulu tulay - Pedoman penulisan skripsi - Sebelum anda menulis - BAB 1 Masalahnya - dijelaskan lagi - Identifikasi dimulai - dari latar belakang - masalah - Penyelesaiannya 	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing


 Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034

Scanned with CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Shobrina Azahro
 NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	27/08	<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan masalah itu sebenarnya diambil dari identifikasi masalah - Penjelasan lagi teknik - teknik yang ada. - Sifat-sifat digunakan lagi 	



Dosen Pembimbing


Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

IAIN METRO

Nama : Shobrina Azahro

NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI

Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	3/09	<ul style="list-style-type: none"> - Kata pengantar culup Satu lembar Saja - Tanda tangani dulu yang harus anda tanda tangani dibawah di perekrimbing. - Langkapi laji dengan ayat Surah dan hadits. 	



Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034

Scanned with CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telpon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Shobrina Azahro
 NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	16/09	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman judul tulisannya dibuat satu Spasi - Daftar pustaka disesuaikan yang regional - Penulisan cukup dua Spasi 	



Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Shobrina Azahro
NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	29/25 09	<p>- ACC untuk difeminis -</p> <p>lan.</p> <p>- Langukan dafos Peri -</p> <p>nah.</p>	



Dosen Pembimbing


Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Shobrina Azahro
NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 25/11	<ul style="list-style-type: none"> - Soputan diperbarui APPDnya, Kisi-kisi Sistemik dan materi Materi dan yang minjan dipraktisian <ul style="list-style-type: none"> - Penerjemahan juga diminta tulisanya. 	



Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Shobrina Azahro
NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Jumat 7/25/11	<ul style="list-style-type: none"> - Pengkajian dengan pedoman dokumentasi - Tulisan Bahan Dajis - Persiapan lagu - Persiapan lagu - Sosasi pertunjukan 	



Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Shobrina Azahro
NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 27/11	<p>- Analisisnya diperbaiki lagi jangan terlalu lalu singkat.</p> <p>- Kesiapanan jangan mehancung dari tujuan penelitian</p> <p>- Metodologi</p>	



Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tita Nopriah, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

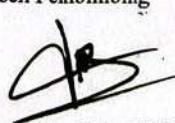
Nama : Shobrina Azahro
 NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Sabtu 21/08/11	<ul style="list-style-type: none"> - Penulisasi pustaka lagu - Siswa dan yang ada - Siswa kubikan lengkap - dengan foot note - Tulisan yang tidak - dari dan spani - penulisasi lagu 	



Scanned with CamScanner
 Dosen Pembimbing
 NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210/200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Shobrina Azahro
 NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 01/02/25 n	<ul style="list-style-type: none"> - Kesiapanan dalam berdiskusi dengan bijaksana, pemberi kritik yang bijaksana, pemberi kritik yang bijaksana - Daftar pustaka untuk nyo binahil lagu - Abstrak tulisan yang Sperti penelisinya dan Saya berasaskan di 	



De: T. M. NURJANTO, M.Pd.
 NIP. 19720210 200701 1 034

Dosen Pembimbing


Nurjanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmujo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Shobrina Azahro
 NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Ahad 08/02	<p>- Lengkapi dengan motto, - lengkapi dengan lampiran lampiran yang dibutuh- han.</p> <p>- lengkapi dengan nota teknis dan berlamar pendaftaran</p> <p>Juan</p>	



Dosen Pembimbing


Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I.
 NIP. 19720210 200701 1 034

Scanned with CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ikingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Shobrina Azahro
 NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Abad 08/12/15	<ul style="list-style-type: none"> - Lengkapi dengan motto, - lengkapi dengan lampiran lampiran yang dibutuh- kan. - lengkapi dengan nota teknis dan berlamaran presiden. <p>juan</p>	



Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034

Scanned with CamScanner



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Shobrina Azahro
NPM : 2201031026

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	<p style="text-align: center;">Senin 10/12/25</p>	<p style="text-align: center;">- ACC BAB IV - Syllabus draft ds m n n n g o s - 6</p>	



Bea Tarbiyah PGMI
NIP. 199403012018012002

Dosen Pembimbing


Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 1389/ln.28.1/J/TL.00/05/2025

Lampiran : -

Perihal : IZIN PRA-SURVEY

Kepada Yth.,
 Kepala Sekolah SDN 02 BUMI HARJO
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama	: SHOBRINA AZAHRO
NPM	: 2201031026
Semester	: 6 (Enam)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 02 BUMI HARJO

untuk melakukan *pra-survey* di SDN 02 BUMI HARJO.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 06 Mei 2025

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah

Desa Mura Ningtyas, M.Pd

NIP. 19940304 201801 2 002





**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

UPTD SD NEGERI 2 BUMIHARJO

NSS : 101120402283

KECAMATAN BATANGHARI

Alamat : Dusun Bumiasri Desa Bumiharjo Kec Batanghari

Nomor : 422./25/ 11-UPTD ,06/SD2-05/V/2025

Lamp : -

Perihal : Pemberian Izin Prasurvey

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan .

IAIN Metro

di

Tempat

Assalamualaikum Wr.Wb.

Menindaklanjuti surat Izin Prasurve Nomor 1389/In.28/J/TL.01/05/2025 dengan ini Saya
Kepala UPTD SD Negeri 2 Bumiharjo memberikan izin kepada:

Nama	:	SHOBRINA AZAHRO
NPM	:	2201031026
Semester	:	6 (enam)
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 02 BUMIHARJO

Untuk melakukan presurvey di UPTD SD Negeri 2 Bumiharjo dalam rangka
menyelesaikan tugas Akhir/Skripsi.

Demikian surat izin ini disampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bumiharjo, 23 Mei 2025

Kepala UPTD SDN 2 Bumiharjo



Dra. SRI RAHAYU
NIP 1965116 198703 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0966/ln.28.1/J/TL.00/10/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Nuryanto (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	:	SHOBRINA AZAHRO
NPM	:	2201031026
Semester	:	7 (Tujuh)
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 02 BUMI HARJO

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 30 Oktober 2025

Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd
 NIP 19940304 201801 2 002

11/19/25, 6:43 AM

IZIN RESEARCH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1256/ln.28/D.1/TL.00/11/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SDN 02 BUMI HARJO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1255/ln.28/D.1/TL.01/11/2025,
tanggal 17 November 2025 atas nama saudara:

Nama	:	SHOBRINA AZAHRO
NPM	:	2201031026
Semester	:	7 (Tujuh)
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SDN 02 BUMI HARJO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 02 BUMI HARJO, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 02 BUMI HARJO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 November 2025
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

UPTD SD NEGERI 2 BUMI HARJO

NSS : 101120402283

KECAMATAN BATANGHARI

Alamat : Dusun Bumiasri Desa Bumiharjo Kec Batanghari

Nomor : 422./53/06/SD2-04/XI/2025

Lamp : -

Perihal : Pemberian Izin Research

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Hmu Keguruan .

UIN JUSILA

di

Tempat

Assalamualaikum Wr.Wb.

Menindaklanjuti surat Izin Research Nomor B-1256/In.28/D.1/TL.00/11/2025 dengan ini Saya Kepala UPTD SD Negeri 2 Bumiharjo memberikan izin kepada:

Nama	:	SHOBRINA AZAHRO
NPM	:	2201031026
Semester	:	7 (Tujuh)
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SDN 02 BUMI HARJO

Untuk melakukan research di UPTD SD Negeri 2 Bumiharjo dalam rangka menyelesaikan tugas Akhir/Skripsi.

Demikian surat izin ini disampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bumiharjo, 24 Nopember 2025

UPTD SD NEGERI 2 BUMI HARJO



Dra. SRI RAHAYU
NIP 1965116 198703 2 004

11/19/25, 6:44 AM

SURAT TUGAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1255/ln.28/D.1/TL.01/11/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama	:	SHOBRINA AZAHRO
NPM	:	2201031026
Semester	:	7 (Tujuh)
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk :

1. Mengadakan observasi/survei di SDN 02 BUMI HARJO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 02 BUMI HARJO".
2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 17 November 2025

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG**

UNIT PERPUSTAKAAN

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112

Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;

Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

Nomor : P-862/Un.36/S.U.1/OT.01/12/2025

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : SHOBRINA AZAHRO

NPM : 2201031026

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201031026.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 02 Desember 2025
Kepala Perpustakaan,

Aan Gurtoni, S.I.Pust.
NIP.19920428 201903 1 009

11

SHOBRINA AZAHRO_SKRIPSI FIKS banget.pdf

-  245-B2-Informatik 2 DES 001
-  275-B1-Informatik 2 (Moodle PP)
-  FH Kärnten Gemeinnützige Gesellschaft mbH

Document Details

Submission ID	trn:oid::1:3435620622	147 Pages
Submission Date	Dec 6, 2025, 1:28 PM GMT+1	22,756 Words
Download Date	Dec 6, 2025, 1:39 PM GMT+1	135,064 Characters
File Name	SHOBRINA_AZAHRO_SKRIPSI_FIKS_banget.pdf	
File Size	7.9 MB	



Submission ID: trn:oid::1:3435620622



21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Small Matches (less than 14 words)

Top Sources

- | | |
|-----|------------------------------------|
| 19% | ✉ Internet sources |
| 5% | 📘 Publications |
| 9% | ✍ Submitted works (Student Papers) |



Submission ID: tm:oid::1:3435620622



Lampiran**DOKUMENTASI PENELITIAN****1. Dokumentasi Pretest****2. Dokumentasi Pembelajaran pertama menggunakan Media Ular Tangga**

3. Dokumentasi Pembelajaran kedua menggunakan Media Ular Tangga



4. Dokumentasi Pembelajaran ketiga menggunakan Media Ular Tangga



5. Dokumentasi Posttest



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Shobrina Azahro lahir di Bumi Harjo pada tanggal 03 Februari 2004, Putri dan anak pertama dari Bapak Misbahuddin Arif (Alm) dan ibu Siti Munawaroh. Riwayat Pendidikan yang ditempuh penulis dimulai dari Paud di Paud Citra Insani tamat pada tahun , kemudian melanjutkan Ke TK Ma’arif 9 Bumi Jawa dan tamat pada tahun 2011, Selanjutnya melanjutkan di SDN 03 Bumi Jawa dan tamat pada tahun 2016, lalu melanjutkan pendidikan di salah satu Pondok Pesantren yang ada di Metro yaitu SMP TMI Roudhotul Qur'an Metro dan tamat tahun 2019, kemudian melanjutkan di MAN 1 Lampung Timur dan tamat tahun 2022, hingga akhirnya melanjutkan di perguruan tinggi Universitas Negeri Islam Jurai Siwo Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis mengucapkan terimakasih untuk kepada orang-orang yang sudah terlibat dalam penyusunan skripsi saya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN 2 Bumi Harjo” peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif untuk dunia pendidikan.