



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA MATERI PECAHAN UNTUK SD/MI KELAS VI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1  
Pendidikan Matematika

Oleh:

Pahriati

NIM. 2110118120010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
FEBRUARI 2025**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA MATERI PECAHAN UNTUK SD/MI KELAS VI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1  
Pendidikan Matematika

Oleh:

Pahriati

NIM. 2110118120010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
FEBRUARI 2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Pahriati NIM 2110118120010 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Pecahan Untuk SD/MI Kelas VI” telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika.

Banjarmasin, Februari 2025

Ketua,



Asdini Sari, M.Pd.

NIP 19890112 201504 2 001

Tanggal, 26 Februari 2025

Anggota,



Taufiq Hidayanto, M.Pd.

NIP 19911002 201803 1 001

Tanggal, 26 Februari 2025

Anggota,

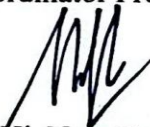


Juhairiah, M.Pd.

NIP 19911101 202321 2 035

Tanggal, 25 Februari 2025

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.

NIP 19680827 199303 2 001

Tanggal, 27 Februari 2025

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**  
**BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI**  
**PECAHAN UNTUK SD/MI KELAS VI**

Oleh:  
Pahriati  
NIM 2110118120010

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 17 Februari 2025 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:  
Ketua Penguji/Pembimbing I,



Asdini Sari, M.Pd.  
NIP 19890112 201504 2 001

Anggota Dewan Penguji:

1. Juhairiah, M.Pd.
2. -

Sekretaris Penguji/Pembimbing II,



Taufiq Hidayanto, M.Pd.  
NIP 19911002 201803 1 001

Program Studi Pendidikan Matematika  
Koordinator,



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.  
NIP 19680827 199303 2 001



Banjarmasin, 27 Februari 2025

Jurusan PMIPA FKIP ULM

Ketua,



Dr. Syahmani, M.Si.  
NIP 19680123 199303 1 002

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Banjarmasin, Februari 2025



Pahriati

NIM 2110118120010

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI PECAHAN UNTUK SD/MI KELAS VI (Oleh: Pahriati; Pembimbing: Asdini Sari, Taufiq Hidayanto; 2025; 68 halaman)

### ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar matematika serta membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi pecahan untuk SD/MI kelas VI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik kelas VI SD Negeri Melayu 11. Media yang dikembangkan berfokus pada materi perkalian dan pembagian pecahan. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi, angket respons pendidik dan peserta didik, kartu soal, serta observasi langsung. Hasil uji validasi dari tiga validator menunjukkan persentase sebesar 87,13%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 92,73% (pendidik) dan 92,61% (peserta didik), yang keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan media menunjukkan bahwa semua peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKTP (Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Selain itu, observasi langsung menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran ini. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi pecahan untuk SD/MI kelas VI yang sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Matematika, Permainan Ular Tangga, Pecahan

DEVELOPING MATHEMATICS LEARNING MEDIA BASED ON SNAKES AND LADDERS GAME FOR FRACTIONS MATERIAL IN SIXTH-GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL (By: Pahriati; Advisors: Asdini Sari, Taufiq Hidayanto; 2025; 68 pages)

### **ABSTRACT**

Game-based learning media can enhance student engagement in learning mathematics and help them understand concepts more easily and enjoyably. therefore, this study aimed to develop mathematics learning media based on the Snakes and Ladders game for teaching fractions to sixth-grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research trial subjects were sixth-grade students of Melayu 11 State Elementary School. The developed media focused on multiplication and division of fractions. The research instruments consisted of validation sheets, teacher and student response questionnaires, question cards, and direct observations. The validation test results from three validators showed a percentage of 87.13%, categorized as highly valid. The practicality test results showed percentages of 92.73% (teachers) and 92.61% (students), both classified as highly practical. The effectiveness test results indicated that all students achieved scores above the Minimum Mastery Criteria (MMC). Additionally, direct observations revealed that students were highly enthusiastic about using this learning media. Thus, this study produced a mathematics learning medium based on the Snakes and Ladders game for fractions in sixth-grade of elementary school, which was found to be highly valid, highly practical, and effective.

**Keywords:** Mathematics Learning Media, Snakes and Ladders Game, Fractions

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* atas limpahan dan karunia-Nya sehingga penulis dimudahkan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Pecahan untuk SD/MI Kelas VI” tepat pada waktunya.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan skripsi dapat diselesaikan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Asdini Sari, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Taufiq Hidayanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing II dalam memberikan masukan dan nasihat.
5. Juhairiah, M.Pd., selaku dosen penguji dalam memberikan masukan dan nasihat.
6. Muhammad Sa'duddien Khair, M.Pd., M. Zainul Arifin, M.Pd., dan, Eka Dwi Safitry, S.Pd., selaku validator dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi pecahan untuk SD/MI kelas VI.

7. Kepala sekolah, wali kelas VI, staff tata usaha, dan peserta didik kelas VI SD Negeri Melayu 11
8. Orang tua dan saudara peneliti yang selalu mendukung dalam penyusunan skripsi.
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Matematika angkatan 2021 yang telah berjuang bersama selama kuliah, terima kasih atas dukungan, semangat, dan motivasinya kepada penulis.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan membantu sampai tersusunnya skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dipergunakan sebagaimana mestinya

Banjarmasin, Februari 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Pahriati', with a horizontal line underneath it.

Pahriati

NIM 2110118120010

## DAFTAR ISI

|  | Halaman     |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                         | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                   | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                    | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN.....</b>                             | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                              | <b>vi</b>   |
| <b>PRAKATA .....</b>                               | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                          | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                       | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....                           | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....                      | 5           |
| 1.3 Rumusan Masalah.....                           | 5           |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                        | 5           |
| 1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....       | 6           |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....                       | 6           |
| 1.7 Batasan Penelitian .....                       | 7           |
| 1.8 Definisi Operasional .....                     | 7           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                 | <b>9</b>    |
| 2.1 Media Pembelajaran.....                        | 9           |
| 2.2 Permainan Ular Tangga .....                    | 12          |
| 2.3 Pecahan .....                                  | 13          |
| 2.4 Penelitian Relevan .....                       | 18          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>21</b>   |
| 3.1 Model Pengembangan.....                        | 21          |
| 3.2 Tempat dan Subjek Penelitian .....             | 21          |
| 3.3 Prosedur Pengembangan.....                     | 21          |
| 3.4 Instrumen Penelitian .....                     | 27          |
| 3.5 Teknik Analisis Data.....                      | 28          |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>32</b>   |
| 4.1 Hasil Pengembangan.....                        | 32          |
| 4.2 Hasil Uji Validitas.....                       | 45          |
| 4.3 Hasil Uji Coba.....                            | 54          |
| 4.4 Pembahasan.....                                | 57          |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                          | <b>63</b>   |
| 5.1 Kesimpulan .....                               | 63          |
| 5.2 Saran .....                                    | 64          |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>65</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>        | <b>69</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel  | Halaman |
|--|---------|
| 3.1 Kriteria Validitas Produk .....              | 30      |
| 3.2 Kriteria Kepraktisan Produk .....            | 30      |
| 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran .....      | 46      |
| 4.2 Komentar dan Saran Perbaikan Validator ..... | 47      |
| 4.3 Hasil Permainan Peserta Didik.....           | 55      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar   | Halaman |
|--|---------|
| 4.1 Draf Awal Desain Media Permainan Ular Tangga .....         | 37      |
| 4.2 Desain Cover Buku Panduan .....                            | 39      |
| 4.3 Draf II Desain Media Permainan Ular Tangga .....           | 40      |
| 4.4 Uji Coba Media Permainan Ular Tangga.....                  | 41      |
| 4.5 Implementasi Media Permainan Ular Tangga di Kelas VI ..... | 43      |
| 4.6 Diskusi Kelompok dalam Menjawab Soal.....                  | 43      |
| 4.7 Capaian Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi .....      | 48      |
| 4.8 Tujuan Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi .....       | 49      |
| 4.9 Kode QR Sebelum dan Sesudah Revisi .....                   | 49      |
| 4.10 Perubahan Jumlah Anggota Kelompok.....                    | 50      |
| 4.11 Penambahan Aturan Permainan .....                         | 51      |
| 4.12 <i>Background</i> Buku Sebelum dan Sesudah Revisi .....   | 52      |
| 4.13 Desain Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....             | 53      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran  | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1 Media Pembelajaran ULTAPHI (Ular Tangga Pecahan Interaktif) .. | 69      |
| Lampiran 2 Buku Panduan Media Pembelajaran .....                          | 70      |
| Lampiran 3 Hasil Lembar Validasi oleh Validator 1 .....                   | 86      |
| Lampiran 4 Hasil Lembar Validasi oleh Validator 2 .....                   | 90      |
| Lampiran 5 Hasil Lembar Validasi oleh Validator 3 .....                   | 94      |
| Lampiran 6 Hasil Perhitungan Validasi .....                               | 98      |
| Lampiran 7 Hasil Angket Respons Pendidik .....                            | 100     |
| Lampiran 8 Hasil Perhitungan Angket Respons Pendidik .....                | 102     |
| Lampiran 9 Hasil Angket Respons Peserta Didik .....                       | 103     |
| Lampiran 10 Hasil Perhitungan Angket Respons Peserta Didik .....          | 109     |
| Lampiran 11 Jawaban Uji Coba Kelompok Kecil .....                         | 110     |
| Lampiran 12 Jawaban Uji Coba Kelompok Besar .....                         | 112     |
| Lampiran 13 Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....                           | 122     |
| Lampiran 14 Observasi Peserta Didik .....                                 | 123     |
| Lampiran 15 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....             | 125     |
| Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....          | 126     |
| Lampiran 17 Dokumentasi .....   | 127     |
| Lampiran 18 Lembar Konsultasi Pembimbing 1 .....                          | 128     |
| Lampiran 19 Lembar Konsultasi Pembimbing 2 .....                          | 130     |
| Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal .....                           | 132     |
| Lampiran 21 Berita Acara Seminar Hasil .....                              | 133     |
| Lampiran 22 Berita Acara Sidang Skripsi .....                             | 134     |
| Lampiran 23 Lembar Persetujuan Perbanyak Skripsi .....                    | 135     |