

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
MATERI SIFAT BANGUN DATAR DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

ZAHRA PARA MAULA

1107618042

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI/ KARYA INOVATIF

Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis
Multimedia Interaktif Materi Sifat Bangun Datar Dalam
Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Zahra Para Maula
Nomor Registrasi : 1107618042
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : 10 Januari 2023

Pembimbing I

Drs. Dudung Amir S., M. Pd
NIP. 196604081993031002

Pembimbing II

Drs. A. R. Supriatna, M. Pd
NIP. 196501221994031003

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung jawab)*		27-02-2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung jawab)**		27-02-2023
Dr. Gusti Yami, M.Pd (Ketua Penguji)***		24-02-2023
Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd (Anggota)****		21-02-2023
Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si (Anggota)****		27.02.2023

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI SIFAT BANGUN DATAR DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR**

(2023)

ZAHRA PARA MAULA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga berbasis multimedia interaktif dengan berbantuan *software powerpoint* pada muatan pelajaran matematika kelas III SD materi sifat bangun datar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan mengacu pada model *Hannafin and Peck* yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan (*analyze*), desain (*design*), pengembangan dan implementasi (*development & implementation*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SDN Malaka Jaya 08 Pagi Jakarta Timur. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik kuesioner. Pada media ini, terdapat tiga tahapan uji validasi yang dilakukan diantaranya yaitu uji validasi bahasa, uji validasi materi, serta uji validasi media. Media diujicobakan kepada peserta didik dengan tiga tahapan yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga interaktif setelah di validasi oleh ketiga ahli validasi didapati rata-rata nilai 96,66% dan hasil rata-rata dari uji coba pengguna oleh guru dan peserta didik mendapatkan rata-rata nilai 87,86% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penelitian media permainan ular tangga interaktif dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang interaktif pada muatan pelajaran matematika materi sifat bangun datar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, permainan ular tangga, matematika

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI SIFAT BANGUN DATAR DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR**

(2023)

ZAHRA PARA MAULA

ABSTRACT

This research aims to develop interactive multimedia-based snakes and ladders game media with the help of PowerPoint software for class III elementary school mathematics content on flat shapes. The research method used is Research and Development or R&D (Research and Development) with reference to the Hannafin and Peck model which consists of three stages, namely needs analysis (analyze), design (design), development and implementation (development & implementation). The subjects in this study were students at SDN Malaka Jaya 08 Pagi, East Jakarta. Data collection techniques used are observation techniques, interview techniques, and questionnaire techniques. In this media, there are three stages of validation test carried out including language validation test, material validation test, and media validation test. The media was tested on students in three stages, namely one to one, small group, and field tests. The results showed that the interactive snakes and ladders game media after being validated by the three validation experts found an average score of 96.66% and the average result of user trials by teachers and students got an average score of 87.86% with the category "Very Worth It". Based on the results of research on interactive snakes and ladders game media, it can be used in interactive learning in the mathematics lesson content on the nature of flat shapes.

Keywords: Learning media, snakes and ladders game, mathematics

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Zahra Para Maula
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta/06 Februari 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Permainan Berbasis Multimedia Interaktif Materi Sifat Bangun Datar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan pada bulan Desember 2021-Januari 2023
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 05 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Zahra Para Maula



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zahra Para Maula
NIM : 1107618042
Fakultas/Prodi : FIP/PGSD
Alamat email : zahrapm06@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Multimedia Interaktif Materi

Sifat Bangun Datar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Zahra Para Maula)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Assalaamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan pengembangan ini yang berjudul **Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Multimedia Interaktif Materi Sifat Bangun Datar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar** dengan baik.

Peneliti dalam mengembangkan penelitian ini tidak serta merta dilakukan hanya dengan kerja keras sendiri. Banyak sekali bantuan serta dukungan yang telah peneliti dapatkan dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu serta turut berkontribusi baik secara akademik maupun nonakademik. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Dudung Amir S., M. Pd selaku Dosen Pembimbing I, dan Bapak Drs. A. R. Supriatna, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan masukan serta waktu untuk membimbing dengan sabar dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Kedua, Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Ketiga, tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Bapak H.M.Tarson dan Ibu Dra.Hj.Endah Astuti, M.M serta keluarga lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang dengan tulus telah memberikan kasih sayang dan *support system* baik dalam dukungan materi maupun non materi selama menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikannya dengan pahala yang berlipat ganda dan kebersamaan kita kekal selamanya di surga-Nya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, peneliti menerima kritik dan saran yang membangun agar tujuan skripsi ini dapat tercapai. Harapan peneliti skripsi ini dapat bermanfaat pada bidang Pendidikan baik guru maupun peserta didik.

Jakarta, 05 Januari 2023

Peneliti

Zahra Para Maula

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	13
A. Media Pembelajaran	13
B. Multimedia Interaktif	17
C. Permainan Dalam Pembelajaran.....	20
D. Media Permainan Ular Tangga.....	21
E. Karakteristik Siswa Kelas III SD	24
F. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	25
G. Hasil Penelitian yang Relevan	27
H. Kerangka Konsep Pengembangan Media	29
I. Rancangan Model	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Tujuan Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	37

D. Prosedur pengembangan	40
E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	53
B. Nama Produk	62
C. Karakteristik Produk	63
D. Analisis Data	64
E. Prosedur Pemanfaatan Produk	75
F. Pembahasan	76
G. Keterbatasan Penelitian	78
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Implikasi	81
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	91