

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
MATERI STATISTIKA KELAS IV  
SDN 16 SURAU GADANG**

**Suci Nalda Putri<sup>1</sup>, Daswarman<sup>1</sup>, Rieke Alyusfitri<sup>1</sup>.  
<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi statistika kelas IV SDN 16 Surau Gadang yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Subjek penelitian untuk uji coba produk adalah 29 orang siswa kelas IV A SDN 16 Surau Gadang. Instrumen penelitian ini adalah angket dan tes hasil belajar berupa tes isian. Uji validitas berdasarkan angket validator 1 sebagai ahli media dan angket validator 2 dan 3 sebagai ahli materi. Uji praktikalitas berdasarkan angket praktikalitas guru dan siswa. Uji efektifitas berdasarkan tes hasil belajar. Teknik analisis data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut: (1) Media permainan ular tangga dinyatakan valid oleh validator ahli media dan ahli materi dengan persentase skor 88 %. (2) Media permainan ular tangga dinyatakan sangat praktis oleh guru dan siswa dengan skor persentase sebesar 87 %. (3) Media permainan ular tangga dinyatakan efektif berdasarkan tes hasil belajar siswa dengan persentase skor sebesar 85 %. Media permainan ular tangga diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengajarkan materi statistika.

**Kata Kunci : Media Permainan Ular Tangga, Mata Pelajaran Matematika**