

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UALAR TANGGA
PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN
PADA KELAS V SD**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Sati Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*

Oleh
SUCI BULAN SARI
NPM . 1710013411087



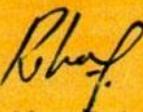
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Suci Bulan Sari
NPM : 1710013411087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Operasi Hitung Campuran Pada Kelas V SD.

Disetujui untuk diajukan oleh :

Pembimbing


Rieke Alyusfitri, M.Si

Mengetahui

Dekan

Ketua Program Studi





Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

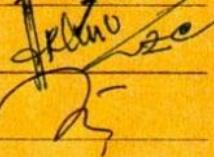
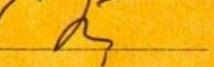
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Sembilan** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Satu** bagi :

Nama Mahasiswa : Suci Bulan Sari
NPM : 1710013411087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Operasi Hitung Campuran Pada Kelas V SD

Tim Pengaji

- | Nama |
|------------------------------------|
| 1. Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si |
| 2. Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd |
| 3. Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd |

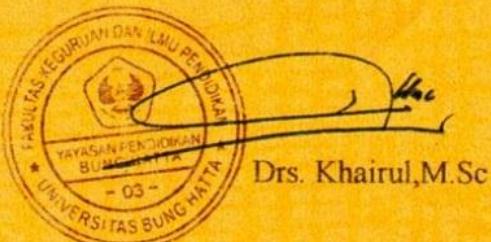
- | Tanda Tangan |
|--|
| 1.  |
| 2.  |
| 3.  |

Lulus Ujian Tanggal : 09 Agustus 2021

Mengetahui

Dekan FKIP
PGSD

Ketua Prodi



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN PADA KELAS V SD

Suci Bulan Sari¹, Rieke Alyusfitri¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

E-mail : sucibulan1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa dalam mengerjakan soal latihan dan minimnya media pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi operasi hitung campuran pada kelas V SD di SD Negeri 01 Payakumbuh. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau *Reserch and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan menggunakan Prosedur pengembangan menggunakan 10 tahap pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono (2009:409) yang dimodifikasi menjadi 6 tahap pengembangan. Tahap yang dilakukan potensi dan masalah, analisis kurikulum, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan uji coba produk. Validator angket validitas dilakukan oleh 2 orang dosen Universitas Bung Hatta serta praktikalitas dilakukan oleh guru dan 17 orang siswa kelas V SD Negeri 01 Payakumbuh. Validitas meliputi dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Berdasarkan hasil validasi oleh validator, media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memperoleh persentase 96,7% dengan kriteria sangat valid. Hasil praktikalitas guru memperoleh persentase 87,3% dengan kriteria praktis dan siswa dengan persentase 85,6% dengan kriteria praktis. Hal ini menunjukkan media pembelajaran ular tangga pada materi operasi hitung campuran pada kelas V SD Negeri 01 Payakumbuh sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada kelas V SD. Media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci :Media Permainan, Ular Tangga, Matematika.

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Pengembangan	5
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Pembelajaran Matematika disekolah dasar	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Permainan Ular Tangga.....	14
4. Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika.....	19
B. Penelitian Yang Relevan	21
C. Kerangka Berfikir.....	23

BAB III METODE PENGEMBANGAN	25
A. Model Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	26
1. Potensi Masalah	26
2. Analisis Kurikulum	27
3. Pengumpulan Data	27
4. Desain Produk	27
5. Validasi Desain	29
6. Uji Coba Produk.....	30
C. Uji Coba Produk.....	30
1. Subjek Uji Coba.....	30
2. Jenis Data	30
3. Instrumen Pengumpulan Data	31
4. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	35
A. Hasil Pengembangan	35
1. Penyajian Data Uji Coba.....	35
2. Hasil Analisi Data	36
B. Pembahasan	50
1. Hasil Validitas Media Permainan Ular Tangga	50
2. Hasil Praktikalitas Media Permainan Ular Tangga	51
BAB V PENUTUP.....	53
A. SIMPULAN	53
B. SARAN	54
DAFTAR PUSTAKA	56
DAFTAR LAMPIRAN	58