

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS II**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar sarjana  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Ellyati

NIM 1903807

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA**

**2023**

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS II

oleh

Ellyati

Sebuah skripsi di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Ellyati 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

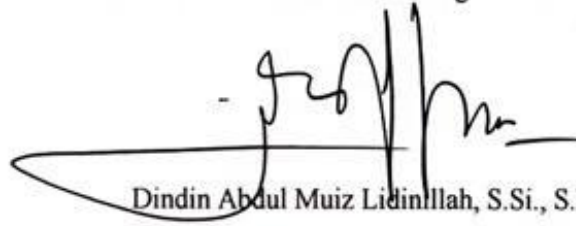
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

ELLYATI  
PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS II

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing 1



Dindin Abdul Muiz Lidinillah, S.Si., S.E., M.Pd.

NIP. 197901132005021002

Pembimbing 2



Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd.

NIP. 920200819920701101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP. 198006222008011004

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai pentingnya menggunakan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian pada peserta didik kelas II. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan dan pemahaman peserta didik dalam melakukan operasi hitung perkalian sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian ini dilakukan karena terdapat suatu masalah dalam pembelajaran matematika yang ditemukan di salah satu SDN di Jakarta dan peneliti tertarik untuk melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest posttest*. Temuan dalam penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa pemahaman operasi hitung perkalian peserta didik apabila dilihat dari hasil *pretest* yaitu termasuk dalam kategori rendah sedangkan dalam hasil *posttest* termasuk ke dalam kategori sedang. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga dilakukan dalam 3 pertemuan. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik, dilakukan uji statistik parametrik berupa uji normalitas, uji homogenitas, *N-Gain*, uji korelasi, dan uji hipotesis (*paired sample t-test*). Pada uji normalitas menunjukkan data yang normal, kemudian pada uji homogenitas menunjukkan data yang homogen, kemudian dalam uji korelasi didapatkan data yang positif, dalam uji *N-Gain* terdapat peningkatan dengan kategori sedang serta dilakukan uji hipotesis dan didapatkan hasil yang memiliki perbedaan yang signifikan setelah digunakannya media permainan ular tangga.

Kata kunci: media permainan ular tangga dan operasi hitung perkalian

## **ABSTRACT**

*This research discuss the importance of using learning media, especially in learning mathematics material for arithmetic multiplication operations in grade II. The purpose of this research is to find out the improvement and understanding of students in performing multiplication arithmetic operations before and after using the snakes and ladders media game. This research was conducted because there was a problem in learning mathematics that was found in one of the elementary schools in Jakarta and researchers were interested in innovating in the use of learning media. The research method is quantitative pre-experimental research with a one group pretest posttest design. The findings in this study indicate that students how to understanding of multiplication arithmetic operations when viewed from the pretest results is included in the low category while the posttest results are included in the medium category. Learning mathematics using the media of snakes and ladders game is carried out in 3 meetings. To find out the increase in students understanding, parametric statistical tests were carried out in the form of normality tests, homogeneity tests, N-Gain, correlation tests, and hypothesis testing (paired sample t-test). In the normality test it shows normal data, then in the homogeneity test it shows homogeneous data, then in the correlation test the data is positive, in the N-Gain test there is an increase in the moderate category and a hypothesis test is carried out and the results have a significant difference after use snake ladder game media.*

*Keyword: snake and ladder medium, multiplication arithmetic operations*

## DAFTAR ISI

### PERNYATAAN

.....  
Error! Bookmark not defined.

**UCAPAN TERIMA KASIH** .....Error! Bookmark not defined.

**ABSTRAK** ..... **v**

**DAFTAR ISI**..... **vii**

**DAFTAR TABEL** ..... **x**

**DAFTAR GAMBAR**..... **xi**

**DAFTAR LAMPIRAN**..... **xii**

**BAB I PENDAHULUAN**.....Error! Bookmark not defined.

1.1 Latar Belakang .....**Error! Bookmark not defined.**

1.2 Rumusan Masalah .....**Error! Bookmark not defined.**

1.3 Tujuan Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

1.4 Manfaat Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB II KAJIAN PUSTAKA** .....Error! Bookmark not defined.

2.1 Konsep Matematika di Sekolah Dasar .....**Error! Bookmark not defined.**

2.1.1 Pengertian Matematika .....**Error! Bookmark not defined.**

2.1.2 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**Error! Bookmark not defined.**

2.1.3 Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**Error! Bookmark not defined.**

2.1.4 Karakteristik Peserta didik di Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Matematika .....**Error! Bookmark not defined.**

2.2 Konsep Operasi Hitung Perkalian di Sekolah Dasar**Error! Bookmark not defined.**

2.2.1 Pengertian Perkalian .....**Error! Bookmark not defined.**

2.2.2 Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah**Error! Bookmark not defined.**

2.3 Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**Error! Bookmark not defined.**

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.4 Pemilihan Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Media Permainan Ular Tangga.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.1 Pengertian Permainan Ular Tangga .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Penelitian yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7 Hipotesis Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Partisipan Penelitian dan Tempat Penelitian	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Populasi dan Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1 Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2 Uji Reliabilitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.1 Tes.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8 Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.1 Analisis Data Deskriptif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.2 Analisis Data Statistik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.3 Uji Normalitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.4 Uji Homogenitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.5 <i>N-Gain</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.6 Uji Korelasi ( <i>Product Moment Correlation</i> )	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.8.7 Uji Hipotesis ( <i>T-test</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Temuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Deskripsi Data hasil <i>Pretest</i> Pemahaman Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Deskripsi data hasil <i>Posttest</i> Pemahaman Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Deskripsi Data Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Pemahaman Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4 Deskripsi Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.5 Deskripsi Peningkatan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.6 <i>N-Gain</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.7 Uji Korelasi ( <i>Pearson Product Moment Correlation</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.8 Uji Hipotesis ( <i>Paired Sample T-test</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1 Pemahaman Peserta Didik Kelas II Pada Operasi Hitung Perkalian Sebelum dan Sesudah Menerapkan Media Permainan Ular Tangga .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Proses Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3 Peningkatan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2.1 Implikasi Teoritis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2.2 Implikasi Praktis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



5.3 Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). 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(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Antero, & Haryudo. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 601–607.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, A. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (Rme) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 49–61. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.32>
- Ausubel. (1968). *Educational Psychology: a Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203.
- Berk. (2012). *Development Through The Lifespan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (A. Syaddad (ed.)). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Gredler, marganet E. (1986). *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi* (Terjemahan).
- Heni, Reza Syehma Bahtiar, N. D. (2018). *PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA Heni , Reza Syehma Bahtiar , Noviana Desiningrum PGSD Fakultas Bahasa dan Sains , Universitas Wijaya Kusuma Surabaya*. 7, 185–193.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Karimah, R. F., Supurwoko, dan D., & Wahyuningsih. (2014). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTS kelas VIII*. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Jurnal Pendidikan Fisika 2(1): 6-10.
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat

- Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish Publisher.
- Maulana. (2008). *Dasar-dasar Keilmuan Matematika*. Bandung: Royyan Press.
- Mulyati, T. (2016). Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Bagi Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v1i2.2738>
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media dan sumber belajar*. Jakarta: Prenada Media.
- Nurwahyu, B., Tatag, Y. E. S., & Suwarsono, S. (2016). *Bayangan Konsep (Concept Image) Mahasiswa pada Konsep Kombinasi Ditinjau dari Perbedaan Gender dan Kemampuan Matematika*. 7(2), 153–162.
- Priatna, N., & Yuliyardi, R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD dan Calon Guru SD*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Raharjo. (2009). *Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Pecahan di SD*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Rahayu Erika, AR Rusmin, D. (2019). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Modifikasi*. 6(2), 155–166.
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo. *Universitas PGRI Yogyakarta*, 3, 1–16.
- Sadiman, Rahardjo, Haryonno, A., & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran I*. Bandung: Alfabeta.
- Sappaile. (2007). *KONSEP INSTRUMEN PENELITIAN PENDIDIKAN*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(66), 379-391. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.356>.
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto*, 1(2), 63–75.
- Shadiq, F., & Mustajab, N. (2011). *Penerapan Teori Belajar dalam Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Indonesia.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Skemp. (1971). *The Psychology of Learning Mathematics*. Victoria: Penguin Books Australia Ltd.
- Subarinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta:

Departemen Pendidikan Nasional.

- Sudjana, & Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana, A. (2009). *Pemanfaatan alat peraga sebagai media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Sukayati. (2009). *Pemanfaatan alat peraga matematika dalam pembelajaran di SD*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Sumarmo, U. (1987). Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematika dengan Kemampuan Penalaran Logika Siswa dan Beberapa Unsur Proses Belajar Mengajar. *Disertasi IKIP Bandung*.
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. In *Majalah Ilmiah Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 1, pp. 71–79).
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana divisi PRENAMEDIA Group.
- Suwangsih, E., & Tiurlina. (2010). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Wardhani. (2010). *Implikasi Karakteristik Matematika dalam Pencapaian Tujuan Mata Pelajaran Matematika di SMP/MTs*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. In *Klik Media*.
- Yuhariati. (2012). *Pendekatan Realistik dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Peluang.
- Yusuf, Y., Auliya, U., & SR, Z. (2011). *Sirkuit pintar : melejitkan kemampuan matematika dan bahasa inggris dengan metode ular tangga*. Jakarta: Visimedia Pustaka, 2011.