

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ja'far Muhammad bin Jarir Ath-Thabari, 2009. *Tafsir Ath-Thabari jilid 23, terj. Amir Hamzah*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya: Mushaf Ar-Rasyid, 2016. Jakarta: Maktabah al-Fatih Rasyid Media.
- Andrianie, Prilya Shanty. 2018 (dkk). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial, Dan Emosi)*, Jurnal Psikohumanika,
- Arnidha, Yunni. 2017. *Analisis pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar dalam penyelesaian bangun datar*. JPGMI, Vol. 3, No. 1,
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo,
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara,
- Darwis, Amri. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Islam*, Jakarta: Grafindo Persada.
- Dikiria, Maya. 2011. *Permainan Edukatif Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini*.  
<https://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/>
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Fathurohman, Oman. 2017. "*Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*," As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Fathurrohman, Pupuh Dan Sobry Sutikno. 2010.*Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Revika Aditama.

Ferryka, Putri Zudhah. 2018. *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. vol 29, no. 100,

Guntoro. 2014. Sejarah Ular Tangga, (online), (<http://sejarahulartangga.blogspot.com>, diakses 27 Juni 2021)

Guslinda dan Rita Kurnia. 2018.*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.Surabaya: CV. Jakad Publishing.

Hayati, Sri. 2012.*Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Vol. 37 No. 1.

Indriani, Ari. 2020(dkk). *Penerapan Permainan Ular Tangga Pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar*. JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 7 No. 1.

Kadir, Abdul.2014 (Dkk), *Dasar-Dasar Pendidikan*,Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Kania, Nia. 2018. *alat peraga untuk memahami konsep pecahan*. Jurnal Theorems, Vol. 2, No. 2,

Khadijah dan Armanila. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Khodijah, N. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Kurniasih, Ria. 2018. *Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. vol 5, no. 2. 119–125.
- Mardianto. 2014. *Pembelajaran Tematik*, Medan: Perdana Publishing.
- Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhsetyo, G. 2007 (dkk). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta :Diva Press.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar Paud*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher
- Novita; Zainuddin Untu dan Ariantje Dimpudus Karina Dewi. 2020. *Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Matematikamateri Operasi Hitung Bilangan Pecahansiswa Kelas Vii,” Jurnal PRIMATIKA 9 : 61–70*.
- Nur Qomariyah Nawafilah and Masruroh Masruroh. 2020. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan*. Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat, .
- Purwanto, *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)

- Ramli, Muhammad. 2012 .*Media Dan Teknologi Pembelajaran, E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press
- Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam : Pengembangan Pendidikan Integrative Di Sekolah, Keluarga, Dan Masyarakat*. Yogyakarta : Lkis Yogyakarta,
- Sadiman, Arif S. 2009 (dkk)*Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pres.
- Salim dan Haidir. 2019.*Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D), Ke-3*. Bandung: ALFABETA.
- Sujiono, Yuliana Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Rosdakarya,
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wandini, Rora Rizki. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan : Widya Puspita

-----, *Pembelajaran Tematik*, Medan: Uinsu

-----& Maya Rani Sinaga, 2019. *Permainan Ular  
Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar*. Jurnal Pendidikan  
Dan Matematika. Vol.8. No 1.

-----, dkk (2020) Pengembangan Media Big Book  
Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah  
Dasar.Vol.2, No 1.

Yumarlin, MZ. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata  
Pelajaran Sains Sekolah Dasar*.Jurnal Teknik, 3.1.



Lampiran 1

Hasil Wawancara Guru Kelas III

INSTRUMEN WAWANCARA

NO	Daftar Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1	Berapa lama Ibu mengajar di kelas III?	3 tahun
2	Berapa jumlah siswa yang ada di kelas III?	23 orang
3	Bagaimana hasil belajar matematika siswa dikelas?	Hasil belajar terhitung masih rendah
4	Bagaimana cara Ibu menyampaikan materi pembelajaran?	Menggunakan metode ceramah, diskusi dan demonstrasi
5	Selain buku paket/buku ajar apakah ibu menggunakan media lain untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika?	Iya, salah satunya materi perkalian saya menggunakan cup aqua dan pipet untuk pemahaman konsep perkalian
6	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran?	sebagian merespon dengan baik, sebagian lagi kurang merespon
7	Apakah Ibu pernah menggunakan ular tangga dalam pembelajaran?	tidak.

## Lampiran 2

Hasil Uji Validasi Isi/Materi

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul** : Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas III Mis Mutiara Sei Mencirim

**Penyusun** : Syarah Vina A'in

#### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran di kelas III materi pecahan. Peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dimuat dalam media serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

**Nama** : Nurdiana Siregar, M.Pd

**Instansi** :

**Pendidikan** :

**Alamat** :

#### Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah dengan cermat item yang ada.
- Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

## 2. Kriteria-Kriteria Angket

### a. Angket validasi materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Isi materi	Kejelasan bahasa		√			
		Kejelasan kalimat		√			
		Pemilihan jenis huruf		√			
		Kejelasan gambar	√				
2	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar tentang pecahan kelas III		√			
		Memberi makna pada siswa dalam kehidupan sehari-hari		√			
3	Penyajian materi	kesesuaian soal dengan materi yang dipelajari		√			
		Keterkaitan materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa		√			
Total Keseluruhan			33				

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini :

- Tidak layak
- Layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi
- Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi <sup>v</sup>

### 3. Saran Perbaikan

Pada ular tangga, Gambar no. 24 diperbesar. Gambar no. 27 satu utuh jeruknya sebahagian ketutup dengan ular, ini diperbaiki, sehingga pemahaman siswa dengan pembuat ular tangga itu sama bahwa itu adalah satu utuh jeruk.

.....

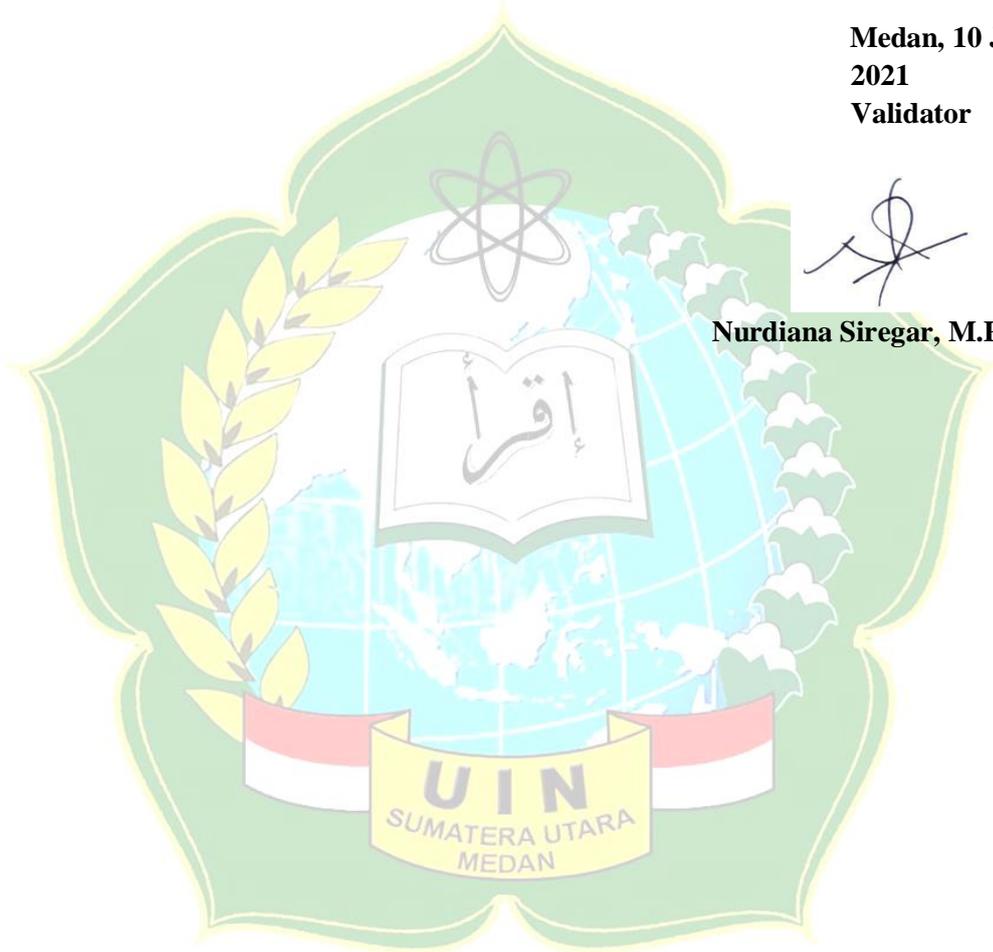
Medan, 10 Juli

2021

Validator



**Nurdiana Siregar, M.Pd**



## Lampiran 3

### Hasil Uji Validasi Media

#### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul** : Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas III Mis Mutiara Sei Mencirim  
**Penyusun** : Syarah Vina A'in

#### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran di kelas III materi pecahan. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dimuat dalam media serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

**Nama** :

**Instansi** :

**Pendidikan** :

**Alamat** :

#### 1. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah dengan cermat item yang ada.
- Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

## 2. Kriteria-Kriteria Angket

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Efisiensi media	1. Mudah digunakan		√			
	2. Mudah disimpan	√				
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus		√			
	4. Kemenarikan pengemasan desain media permainan ular tangga	√				
Keakuratan media	5. desain warna papan media permainan	√				
	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami	√				
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	√				
	8. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu	√				
Estetika	9. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	√				
	10. Keserasian warna tulisan pada kartu		√			
	11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan	√				
	12. Ketepatan warna pada pada papan setiap kolom	√				
	13. Kemenarikan kartu		√			
Ketahanan media	14. Tidak hancur saat digunakan		√			
Keamanan bagi peserta didik	15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)		√			

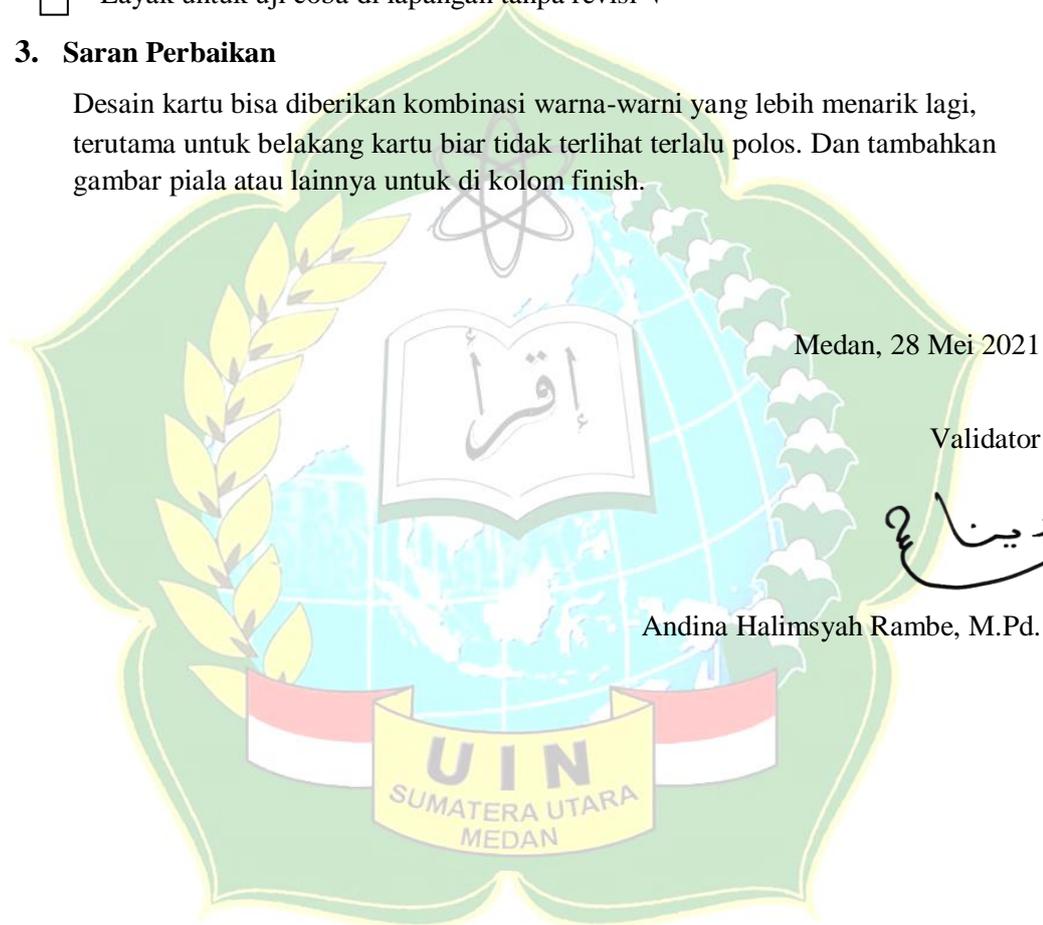
Total keseluruhan	69
-------------------	----

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini :

- Tidak layak
- Layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi
- Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi ✓

### 3. Saran Perbaikan

Desain kartu bisa diberikan kombinasi warna-warni yang lebih menarik lagi, terutama untuk belakang kartu biar tidak terlihat terlalu polos. Dan tambahkan gambar piala atau lainnya untuk di kolom finish.



Lampiran 4

**Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik Terhadap Media *Ular Tangga***

No.	Kriteria	%	Tingkat Keperaktisan
1	Apakah adik-adik senang belajar menggunakan ular tangga?	96,5%	Sangat Praktis
2	Apakah menurut adik-adik permainan ular tangga ini menarik?	100%	Sangat Praktis
3	Apakah adik-adik merasa permainan ini mudah digunakan?	100%	Sangat Praktis
4	Apakah petunjuk permainan yang diberikan mudah dipahami oleh adik-adik?	100%	Sangat Praktis
5	Dengan media ular tangga ini apakah adik-adik merasa lebih senang dalam pembelajaran?	100%	Sangat Praktis
6	Apakah warna, bentuk, dan kerapian papan ular tangganya menarik?	100%	Sangat Praktis
7	Apakah Soal-soal yang diberikan mudah dijawab?	98,2%	Sangat Praktis
8	Apakah menurut adik-adik tulisannya mudah dipahami dan dibaca dengan jelas?	100%	Sangat Praktis
	<b>Jumlah</b>	87%	Sangat Praktis

Lampiran 5

**Hasil Perhitungan Respon Guru Terhadap Media *Ular Tangga***

No.	Kriteria	%	Tingkat Keperaktisan
1	Tampilan Media <i>Ular Tangga</i> Pecahan menarik	100%	Sangat Praktis
2	Setiap soal yang terdapat dalam kotak <i>Ular Tangga</i> ditampilkan dengan jelas dan sesuai materi pembelajaran	100%	Sangat Praktis
3	Peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Media <i>Ular Tangga</i>	100%	Sangat Praktis
4	Media <i>Ular Tangga</i> mudah untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan peserta didik	80%	Sangat Praktis
5	Media <i>Ular Tangga</i> memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran	100%	Sangat Praktis
6	Belajar menggunakan media <i>Ular Tangga</i> saat pembelajaran berlangsung siswa dan guru dapat mempererat rasa kekeluargaan	100%	Sangat Praktis
7	Kualitas bahan yang terbuat dari kertas <i>glossy</i> pada media <i>Ular Tangga</i> cukup bagus dan tahan lama ketika digunakan untuk beberapa kali dalam pembelajaran	100%	Sangat Praktis
8	Dengan adanya media <i>Ular Tangga</i> ini sebagai media dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas	100%	Sangat Praktis
	<b>Jumlah</b>	97,5%	Sangat Praktis

Lampiran 6

**Hasil Penilaian Siswa Sebelum Menggunakan Ular Tangga**

**HASIL TES SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN *ULAR TANGGA***

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	Abebe Seto	40	70	Tidak Tuntas
2	Amanda Fitri	80	70	Tuntas
3	Bima Aditya	30	70	Tidak Tuntas
4	Dimas Pramana	40	70	Tidak Tuntas
5	Firza Habnisa	40	70	Tidak Tuntas
6	Hannifia Syifa	30	70	Tidak Tuntas
7	Jihan Pratiwi	80	70	Tuntas
8	Kayla Sahputri	40	70	Tidak Tuntas
9	Khairila Youri	40	70	Tidak Tuntas
10	Mahdalena Chairunnisa	30	70	Tidak Tuntas
11	Mahdaleni Chairunnisa	30	70	Tidak Tuntas
12	Miftahul Husna	50	70	Tidak Tuntas
13	Mesya Putri Dianda	80	70	Tuntas
14	M. Azka Zaidan	80	70	Tuntas
15	M. Nizam Ramadhan	70	70	Tuntas
16	Rga Satria	60	70	Tidak Tuntas
17	Sheilla Qumairah	30	70	Tidak Tuntas
18	Shuzan Fanelian	70	70	Tuntas
19	Syifa Aulia	50	70	Tidak Tuntas
20	Tawaqul Yasmin	70	70	Tuntas
21	Tri Wahyu Anggoro	40	70	Tidak Tuntas
22	Putri Ramadhani	80	70	Tuntas
23	Zhepan Nizar Khalidi	60	70	Tidak Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>		1220		
<b>Nilai rata-rata</b>		53,04		

Lampiran 7

**Hasil Penilaian Siswa Sesudah Menggunakan Ular Tangga**

**HASIL PENILAIAN PESERTA DIDIK SESUDAH MENGGUNAKAN ULAR TANGGA**

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	Abebe Seto	80	70	Tuntas
2	Amanda Fitri	100	70	Tuntas
3	Bima Aditya	80	70	Tuntas
4	Dimas Pramana	70	70	Tuntas
5	Firza Habnisa	100	70	Tuntas
6	Hannifia Syifa	50	70	Tidak Tuntas
7	Jihan Pratiwi	80	70	Tuntas
8	Kayla Sahputri	100	70	Tuntas
9	Khairila Youri	90	70	Tuntas
10	Mahdalena Chairunnisa	40	70	Tidak Tuntas
11	Mahdaleni Chairunnisa	50	70	Tidak Tuntas
12	Miftahul Husna	100	70	Tuntas
13	Mesya Putri Dianda	100	70	Tuntas
14	M. Azka Zaidan	100	70	Tuntas
15	M. Nizam Ramadhan	100	70	Tuntas
16	Rga Satria	100	70	Tuntas
17	Sheilla Qumairah	100	70	Tuntas
18	Shuzan Fanelian	90	70	Tuntas
19	Syifa Aulia	100	70	Tuntas
20	Tawaqul Yasmin	100	70	Tuntas
21	Tri Wahyu Anggoro	60	70	Tidak Tuntas
22	Putri Ramadhani	90	70	Tuntas
23	Zhepan Nizar Khalidi	70	70	Tuntas
<b>Jumlah Nilai</b>		1950		
<b>Nilai rata-rata</b>		84,78		
<b>Presentase tuntas</b>		82,6%		

Lampiran 8

Forum Discussion Group (FGD)

DAFTAR PERTANYAAN TERBUKA

UJI INTERNAL PRODUK

Nama : Mega Handriyati, S.Pd.

Profesi : Guru.

1. Bagaimanakah bentuk rancangan produk media permainan ular tangga pecahan ini menurut Anda? Apakah menarik? Apakah mudah dipahami?

Media Permainan ular tangga ini sangat menarik dapat digunakan dalam media pembelajaran dan mudah di pahami siswa.

2. Apakah komponen-komponen dalam produk media permainan ular tangga pecahan tersebut sudah memenuhi kebutuhan siswa? Apakah perlu tambahan?

Sudah memenuhi dan tidak perlu di tambahkan.

3. Apakah komponen-komponen dari media permainan ular tangga pecahan dapat bekerja secara baik?

ya, bekerja sangat baik.

4. Apakah kinerja dari media permainan ular tangga pecahan tersebut lebih hemat waktu daripada produk media lain?

iya, lebih efektif dalam belajar mengajar. di banding media lain.

5. Apakah saran-saran Anda untuk menyempurnakan media permainan ular tangga pecahan tersebut?

Menurut saya produk tersebut sudah bagus, perlu di kembangkan ke sekolah - sekolah lain.

DAFTAR PERTANYAAN TERBUKA

UJI INTERNAL PRODUK

Nama : Loli Anjani  
Profesi : Guru

1. Bagaimanakah bentuk rancangan produk media permainan ular tangga pecahan ini menurut Anda? Apakah menarik? Apakah mudah dipahami?

menarik dan cukup mudah dipahami

2. Apakah komponen-komponen dalam produk media permainan ular tangga pecahan tersebut sudah memenuhi kebutuhan siswa? Apakah perlu tambahan?

Sudah memenuhi & tidak perlu ada tambahan

3. Apakah komponen-komponen dari media permainan ular tangga pecahan dapat bekerja secara baik?

Ya, dapat bekerja secara baik.

4. Apakah kinerja dari media permainan ular tangga pecahan tersebut lebih hemat waktu daripada produk media lain?

Ya, lebih hemat waktu.

5. Apakah saran-saran Anda untuk menyempurnakan media permainan ular tangga pecahan tersebut?

tidak ada saran, sudah sangat baik.  
untuk kelas 3.

## DAFTAR PERTANYAAN TERBUKA

### UJI INTERNAL PRODUK

Nama : MUTIARA, S.Pd

Profesi : GURU

1. Bagaimanakah bentuk rancangan produk media permainan ular tangga pecahan ini menurut Anda? Apakah menarik? Apakah mudah dipahami?

sangat kreatif juga sangat color full, jadi sangat menarik perhatian.

2. Apakah komponen-komponen dalam produk media permainan ular tangga pecahan tersebut sudah memenuhi kebutuhan siswa? Apakah perlu tambahan?

Sudah cukup terpenuhi dari kebutuhan siswa.

3. Apakah komponen-komponen dari media permainan ular tangga pecahan dapat bekerja secara baik?

bekerja dengan cukup baik.

4. Apakah kinerja dari media permainan ular tangga pecahan tersebut lebih hemat waktu daripada produk media lain?

sangat menghemat waktu, jadi bisa lebih efisien dalam belajarnya.

5. Apakah saran-saran Anda untuk menyempurnakan media permainan ular tangga pecahan tersebut?

Untuk ukuran media Permainan ular tangga ini bisa lebih diperbesar agar lebih terlihat jelas.

## DAFTAR PERTANYAAN TERBUKA

### UJI INTERNAL PRODUK

Nama : Khaina, S.Pd.

Profesi : Guru.

1. Bagaimanakah bentuk rancangan produk media permainan ular tangga pecahan ini menurut Anda? Apakah menarik? Apakah mudah dipahami?

media permainan ular tangga terlihat menarik dan juga mudah dipahami.

2. Apakah komponen-komponen dalam produk media permainan ular tangga pecahan tersebut sudah memenuhi kebutuhan siswa? Apakah perlu tambahan?

Sudah memenuhi kebutuhan dan tidak perlu ditambahkan.

3. Apakah komponen-komponen dari media permainan ular tangga pecahan dapat bekerja secara baik?

Sangat dapat bekerja dengan baik.

4. Apakah kinerja dari media permainan ular tangga pecahan tersebut lebih hemat waktu daripada produk media lain?

Iya, lebih hemat waktunya dibanding produk lain.

5. Apakah saran-saran Anda untuk menyempurnakan media permainan ular tangga pecahan tersebut?

Menurut saya produk tersebut sudah bagus, dan tidak ada yang perlu diperbaiki atau ditambahkan.

## Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Williem Iskandar Phase V Medan Estate 20371  
Telp. (061) 6616683-0622926 Fax. 6616683

Nomor : B-14338/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/07/2021

22 Juli 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

**Yth. Bapak/Ibu Kepala MIS MUTIARA SEI MENCIRIM**

*Assalamulaikum Wr. Wb.*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Syarah Vina A'in  
NIM : 0306171057  
Tempat/Tanggal Lahir : Sei Liput, 19 November 1999  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Semester : VIII (Delapan)  
Alamat : Jl. Asahan dsn VII medan krio Kelurahan Medan krio  
Kecamatan Sunggal

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl. Jati No.125 A Sei Mencirim Kec. Sunggal Deli Serdang, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

***Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas III MIS Mutiara Sei Mencirim***

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 22 Juli 2021  
a.n. DEKAN Ketua  
Prodi PGMI



**Dr. Sapri, S.Ag, MA**  
NIP. 197012311998031023

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

## Lampiran 10

### Surat Balasan Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN MUTIARA AULIA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA MUTIARA**

**NSM : 111212070148**

**NPSN : 69854427**

Alamat : Jln. Jati No.125 A Sei Mencirim Kec. Sunggal Deli Serdang \*081370056073

Sei Mencirim, 30 Juli 2021

Nomor : 08/MIS MT /SBMT/ VII/2021  
Lamp : -  
Perihal : Riset Untuk Skripsi  
An. Syarah Vina A'in

**Kepada Yth.**  
**Dekan FITK UIN Sumatera Utara**  
**c/q Ketua Jurusan PGMI**  
**Di Medan**

*Assalamualaikum wr.wb*

Dengan Hormat,membaca surat saudara nomor B-14338/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/07/2021 tertanggal 22 Juli 2021 hal Izin Riset,dengan ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Syarah Vina A'in  
NIM : 0306171057  
T.T.L : Sei Liput, 19 November 1999  
Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Jl. Asahan Dsn VIII Medan Krio, Kel. Medan Krio Kec. Sunggal

Benar telah melaksanakan Riset dengan Judul :  
**"Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas III MIS Mutiara Sei Mencirim"** Sejak tanggal 24 - 26 Juli 2021.

Kami berharap hasil riset yang diperoleh dapat disampaikan kepada MIS Mutiara setelah penelitian selesai dilakukan.

Demikian hal ini kami sampaikan Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum wr.wb*

Kepala Madrasah  
  
Wito, S.Pd.I

Lampiran 11

Dokumentasi Penelitian



Produk Ular Tangga

## ULAR TANGGA PECAHAN

100 FINISH 	99 	98 $\frac{7}{2} + \frac{3}{2}$	97 	96 $\frac{3}{4} + \frac{1}{4}$	95 $\frac{3}{8} + \frac{1}{8}$	94 $\frac{8}{2} \dots \frac{3}{2}$	93 tujuh per sepuluh	92 Soal Cerita	91 
81 	82 	83 	84 	85 Soal Cerita	86 $\frac{5}{3} + \frac{1}{3}$	87 $\frac{5}{2} - \frac{2}{2}$	88 $\frac{5}{10}$	89 	90 $\frac{3}{8} \dots \frac{3}{8}$
80 	79 $\frac{1}{10} \dots \frac{9}{10}$	78 $\frac{2}{3} \dots \frac{1}{4}$	77 	76 $\frac{1}{8}$	75 $\frac{5}{8} - \frac{3}{8}$	74 	73 lima per tiga	72 	71 $\frac{6}{10} + \frac{5}{10}$
61 Dua Puluh Tiga Per Tiga Puluh	62 $\frac{9}{10} + \frac{8}{10}$	63 	64 $\frac{1}{6}$	65 	66 	67 $\frac{12}{3} - \frac{4}{3}$	68 ←	69 	70 $\frac{3}{4} \dots \frac{5}{4}$
60 	59 $\frac{25}{12} - \frac{3}{12}$	58 $\frac{7}{8} \dots \frac{5}{8}$	57 $\frac{2}{4}$	56 	55 $\frac{1}{3} + \frac{2}{3}$	54 	53 	52 $\frac{9}{4} + \frac{7}{4}$	51 $\frac{14}{7} - \frac{10}{7}$
41 $\frac{22}{10} - \frac{11}{10}$	42 	43 Sembilan per Dua Belas	44 ←	45 $\frac{9}{5} - \frac{5}{5}$	46 Soal Cerita	47 $\frac{1}{2} \dots \frac{1}{2}$	48 	49 $\frac{1}{10} \dots \frac{9}{10}$	50 ☆☆☆☆
40 	39 tujuh per sembilan	38 $\frac{4}{5} \dots \frac{3}{5}$	37 	36 $\frac{4}{7} \dots \frac{5}{7}$	35 Lima per Sepuluh	34 	33 $\frac{1}{3} \dots \frac{1}{3}$	32 $\frac{8}{3} - \frac{5}{3}$	31 
21 $\frac{1}{3}$	22 	23 $\frac{5}{6} + \frac{7}{6}$	24 	25 $\frac{5}{8}$	26 $\frac{20}{9} - \frac{1}{9}$	27 	28 ←	29 $\frac{10}{12} - \frac{9}{12}$	30 Dua per enam
20 Soal Cerita	19 	18 	17 $\frac{3}{2} - \frac{1}{2}$	16 	15 tiga per dua	14 $\frac{5}{16} \dots \frac{18}{16}$	13 	12 $\frac{9}{10} + \frac{8}{10}$	11 $\frac{5}{3} + \frac{2}{3}$
1 START	2 $\frac{1}{2}$	3 	4 Empat per lima	5 $\frac{1}{2} \dots \frac{1}{4}$	6 Soal Cerita	7 	8 $\frac{1}{15} \dots \frac{3}{15}$	9 	10 ↑

By : Syarah Vina A'in

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Satuan Pendidikan** : MI/SD  
**Kelas / Semester** : 3 / 2  
**Tema / Topik** : PECAHAN  
**Petemuan ke** : 1  
**Semester** : II (Dua)  
**Alokasi Waktu** : 1 Hari

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam kepada siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> <li>• Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk menyanyikan salah satu lagu nasional sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>• Guru sedikit mengulas dan menanyakan kepada siswa, pembelajaran apa yang telah dipelajari sebelumnya.</li> </ul>	10 menit

Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran apa yang akan dipelajari hari ini</li> <li>• Guru mencoba bertanya mengenai pengetahuan siswa terkait materi pecahan.</li> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.</li> <li>• Guru memberikan kertas berisi pertanyaan pretest tentang materi pecahan kepada siswa, setelah siswa selesai menjawab soal pada kertas.</li> <li>• Guru menyediakan beberapa media <i>Ular Tangga</i> yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi tentang pecahan tersebut.</li> <li>• Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah dan aturan dalam permainan tersebut.</li> <li>• Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa.</li> <li>• Siswa diminta untuk memainkan <i>ular tangga</i> bersama teman kelompoknya dengan aturan-aturan yang telah dijelaskan oleh guru.</li> <li>• Sebelum memulai permainan, siswa melakukan hompimpa untuk mengetahui urutan pemain. Siswa diberi kesempatan secara bergantian untuk memainkan permainan tersebut untuk berlomba-lomba menuju hingga garis <i>finish</i>.</li> <li>• Siswa mendapat kesempatan mengocok mata dadu dan mendapatkan mata dadu sesuai dengan pemerolehan yang didapatkan. Misalnya, mendapatkan mata dadu 2 pada petak merah. Maka siswa mendapat kesempatan untuk membuka kartu merah nomor 2, kemudian siswa membaca atau menjawab soal yang didapatkan pada kartu tersebut yang didapatkan.</li> <li>• Guru mengkondisikan kelas sebaik mungkin untuk menghindari keriuhan saat pembelajaran berlangsung.</li> <li>• Bagi siswa yang terlebih dahulu mencapai garis <i>finish</i> tercepat, itulah yang dikatakan sebagai pemenang.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang lebih dulu mencapai garis <i>finish</i>.</li> <li>• Guru membagikan kertas yang berisi pertanyaan yang sama setelah pembelajaran berlangsung</li> </ul>	50 menit
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah selesai pembelajaran, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi dari kegiatan yang mereka lakukan hari ini.</li> <li>• Guru memancing siswa untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari hari ini.</li> <li>• Guru memberi penguatan mengenai pembelajaran hari ini.</li> <li>• Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa selesai belajar dengan dipimpin oleh salah</li> </ul>	10 menit

seorang siswa.

Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.



### C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan prestasi unjuk kerja.

*Refleksi Guru*

Guru Kelas III



Widya Ika Pratiwi

Peneliti



Syaran Vina A'in

