PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PERKALIAN DI KELAS III SDIT ISLAM SAKINAH

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh
PITA PATIMA
NIM : 1238.22.1446

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL – KIFAYAH RIAU
TAHUN 1448H /2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Pita Patima
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1446
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp.Pulau, 01 Oktober 1988
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian di Kelas III SDIT Islam Sakinah** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Universitas Islam Al - Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan ini.

Pekanbaru, 09 Juli 2026
Yang Membuat Pernyataan



Pita Patima
1238.22.1446

Dr. Parlindungan Simbolon, SIQ, S.Th.I,M.Us

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM

AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Pita Patima*

Kepada Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi.

Nama	: Pita Patima
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1446
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp.Pulau/ 01 Oktober 1988
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian di Kelas III SDIT Islam Sakinah."**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada Ujian Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 09 Juli 2026
Pembimbing I

Dr.Parlindungan Simbolon, M.Us
NIDN. 2125058608

NISWATUL KHASANAH, MA

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM

AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Pita Patima*

Kepada Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi.

Nama	: Pita Patima
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1446
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp.Pulau/ 01 Oktober 1988
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judu	: **Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian di Kelas III SDIT Islam Sakinah."**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada Ujian Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing II

Niswatul Khasanah, M.A

NIDN. 2124019004

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan II Skripsi, dengan ini menyetujui bahwa Skripsi yang berjudul: Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian di Kelas III SDIT Islam Sakinah, yang ditulis oleh :

Nama	: Pita Patima
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1446
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp.Pulau/ 01 Oktober 1988
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk diajukan dalam Ujian Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 09 Juli 2026

Pembimbing I

Dr.Parlindungan Simbolon, M.Us
NIDN. 2125058608

Pembimbing II

Niswatul Khasanah, M.A
NIDN. 2124019004

Mengetahui :

Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Violeta Inayah Pama,S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka-Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0236/SP/A/FTK-PGMI/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Di Kelas III SDIT Islam Sakinah**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Pita Patima**
NIM : 1238.22.1446
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Senin, 13 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.)
NIDN. 2111019703

Penguji II

(Muhammad Amin, ST.,M.Pd.)
NIDN. 2121049404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 08 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

“ Susah, tapi bismillah “

(Fiersa Bersari)

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya ”

(QS.Al-Baqarah : 286)

“ Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha.”

(B.J.Habibie)

“Aku percaya bahwa setiap usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh tidak akan sia-sia. Mungkin hasilnya belum terlihat sekarang, tetapi pada waktunya semua kerja keras akan membuahkan hasil yang indah.”

(Pita Patima)

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari segalanya ~

Sembah syukur kepada Allah SWT dalam naungan rahmat dan hidayah – Mu atas apa yang telah diberikan kepadaku baik berupa nikmat iman, kesehatan, kesempatan, maupun nikmat yang lainnya yang tidak bisa di ukur dan dituliskan. Sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan juga salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi sekalian alam yakni Nabi Muhammad Shallallu'Alaihi Wassallam.

~ Ayah dan Bunda ~

Sebagai tanda bukti hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan kepada ayah dan bunda yang telah memberikan kasih sayang kepadaku dari masa kecil hingga sampai saat ini dan tidak akan pernah putus selamanya. Dengan karya yang sederhana ini bisa menjadikan bukti bahwa anakmu ini bisa menjadi seorang sarjana seperti ayah dan bunda harapkan. Ini semua tidak terlepas dari do'a ayah dan bunda.

~ Suami Tercinta ~

Untuk suami ku tercinta Herman, Terima kasih telah memberikan kasih sayang, cinta, dan do'a yang tiada henti untuk kesuksesan dan cita – cita istri mu ini. Terima kasih untuk pengertian dan kesabaran mu selama ini.

~ Dosen Pembimbing ~

Dr.Parlindungan Simbolon,SIQ,S.Th.I,M.Us.dan Niswatul Khasanah,MA sebagai pembimbing I dan pembimbing II, Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibuk yang mana telah meluangkan waktu untuk membimbing ananda dan memberi arahan demi terwujudnya skripsi ini dengan baik.

~ Saudara Tercinta ~

Untuk Abang ku Rinto Rahmad .M.SE,.M.Ak,. dan Kakak ku Yuliana dan keluarga besar ku terima kasih telah memberi motovasi, finansial dan semangat yang selalu kalian berikan agar terselesainya skripsi ini. Dengan niat dan tekad yang kuat karena Allah tidak ada yang tidak bisa kalau allah sudah berkehendak.

~ Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Al- Kifayah ~

Hanya skripsi sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen dan seluruh pegawai atas segala ilmu yang telah diberikan kepada ananda dan membnatu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan ini.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulilah Syukur Alhamdulillah Peneliti ucapkan Kehadirat Allah S.W.T dengan limpahan Rahmat,Karunia,Taufik dan dan Hidayah–nya sehinngga proposal ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai Uswatun Hasanah bagi seluruh Ummat dan sebagai Penerang dalam kegelapan kelak kita mendapat Syafa'at di Yaumul Qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul **" Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Di Kelas III SDIT Islam Sakinah".** Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr.Yundri Akhyar,M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan bimbingan dan Arahan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr.Zalisman,S.Pd.,M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam AL-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu dikampus tercinta ini.

3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Sahrin, SH.,MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Dr.Parlindungan Simbolon, SIQ, S. Th. I.M.Us selaku Pembimbing I yang selalu memberikan semangat dan bimbingan selama dalam bimbingan dan Niswatul Khasanah, MA selaku Pembimbing II yang selalu memberikan semangat dan bimbingan selama dalam bimbingan.
7. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Ibu Sri Wahyuni, Dly.S.Ag.M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDIT Islam Sakinah yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meneliti disekolah itu dan memberikan semangat serta motivasi dalam proses penelitian.
9. Ibu Masriana Harahap, S.Pd,Gr selaku Wali Kelas III SDIT Islam Sakinah yang telah memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga bersedia menjadikan kelas untuk melakukan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.

10. Kepada Orang–Orang yang peneliti sayangi Almarhum Ayahanda M.Ali , Almarhum Ibunda Zauya serta Abang Rinto Rahmad.M.SE,.M.Ak,.CAP, Suami Peneliti Herman dan Kakak Yuliana serta seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan bantuan do'a, motivasi, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Semoga Allah SWT memberikan balasaan kepada semua yang membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan semoga kita semua dimasukkan kedalam surga – Nya kelak. Aamiin.

Pekanbaru, 09 Juli 2026

Peneliti



Pita Patima
1238.22.1446

ABSTRAK

Pita Patima, (2026): Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian di Kelas III SDIT Islam Sakinah.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas III SDIT Islam Sakinah. Masalah tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan media interaktif yang dapat menarik minat belajar siswa. Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media permainan ular tangga matematika yang di modifikasi khusus. Metode yang di gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi untuk mengevaluasi dampak dari penerapan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Pada data awal presentasi ketuntasan klasikal siswa mencapai 30%. Setelah diterapkan media ular tangga pada siklus I pertemuan 1 presentasi ketuntasan klasikal siswa mencapai 50% dan pada pertemuan 2 presentasi ketuntasan klasikal siswa mencapai 60%. Pada siklus II pertemuan 1 presentasi ketuntasan klasikal 75% dan pada siklus II pertemuan 2 mencapai peniingkat keberhasilan sebesar 100% . Selain itu aktivitas belajar siswa juga mengalami kenaikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam menghadapi perkalian. Kesimpulannya penggunaan media ular tangga pada materi perkalian dapat meningkatkan hasil belajar matematika karena media pembelajaran bersifat faktual sehingga dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III SDIT Islam Sakinah.

Kata Kunci : ***Media Ular Tangga, Hasil Belajar, Matematika dan Perkalian.***

ABSTRACT

Pita Patima (2026): The Use of Snakes and Ladders Media to Improve Mathematics Learning Outcomes on the Topic of Multiplication in Grade III at Islamic Elementary School Sakinah.

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes regarding multiplication among third-grade students at Islamic Elementary School Sakinah. This issue stemmed from the use of conventional teaching methods and a lack of interactive media capable of engaging student interest. The primary objective of this study was to improve student learning outcomes through the implementation of a specially modified "Snakes and Ladders" math game. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles. Each cycle comprised stages of planning, implementation, observation, and reflection to evaluate the impact of the "Snakes and Ladders" game. The results demonstrated a significant improvement in student learning outcomes. Initial data showed a class mastery rate of 30%. Following the implementation of the game, the class mastery rate reached 50% in the first meeting of Cycle I and 60% in the second meeting. In Cycle II, the mastery rate was 75% in the first meeting, rising to 100% in the second meeting. Furthermore, student learning activity increased, with students becoming more actively engaged in tackling multiplication problems. In conclusion, the use of the "Snakes and Ladders" game for multiplication lessons can enhance mathematics learning outcomes; the game serves as a tangible learning tool that captures students' attention and boosts their learning motivation in the third-grade class at Islamic Elementary School Islam Sakinah.

Keywords:. *Snakes and Ladders Learning Aid, Learning Outcomes, Mathematics, and Multiplication.*

ملخص

فيتا فاطمة (٢٠٢٦) : استخدام وسيلة "السلم والثعبان" التعليمية لتحسين نواتج تعلم الرياضيات في موضوعات الضرب لدى تلاميذ الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الإسلامية إسلام السكينة.

جاءت هذه الدراسة استجابةً لتدني نتائج تعلم الرياضيات – وتحديداً في مهارة الضرب – لدى طلاب الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الإسلامية إسلام السكينة . وقد نتجت هذه المشكلة عن الاعتماد على أساليب التدريس التقليدية وغياب الوسائل التفاعلية القادرة على جذب اهتمام الطلاب. تمثّل الهدف الرئيسي للدراسة في تحسين مخرجات التعلم لدى الطلاب من خلال تطبيق نسخة معدلة خصيصاً من لعبة "السلم والثعبان" التعليمية لتدريس الرياضيات. اعتمدت الدراسة منهجية "البحث الإجرائي الصفي" ونُفذت على مدار دورتين؛ حيث تضمنت كل دورة مراحل التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل لتقييم أثر اللعبة. وأظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في مخرجات التعلم؛ إذ أشارت البيانات الأولية إلى أن معدل الإتقان الصفي بلغ ٣٠ فى المائة، بينما ارتفع هذا المعدل إلى ٥٠ فى المائة في اللقاء الأول من الدورة الأولى وإلى ٦٠ فى المائة في اللقاء الثاني. وفي الدورة الثانية، بلغ معدل الإتقان ٧٥ فى المائة في اللقاء الأول، وصعد ليصل إلى ١٠٠ فى المائة في اللقاء الثاني. وعلاوة على ذلك، زادت معدلات النشاط التعليمي، حيث أصبح الطلاب أكثر تفاعلاً ومشاركةً في حل مسائل الضرب. وفي الختام، تبيّن أن استخدام لعبة "السلم والثعبان" في دروس الضرب يمكن أن يعزز نتائج تعلم الرياضيات؛ إذ تعمل اللعبة كأداة تعليمية ملموسة تجذب انتباه الطلاب وترفع دافعيتهم للتعلم في فصول الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الإسلامية إسلام السكينة.

الكلمات الرئيسية : وسيلة تعليمية، ومخرجات التعلم، والرياضيات، وعملية الضرب.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penglihatan huruf Arab – Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 22 januari 1988, No. 158/1987 dan Bahasa Arab (A Guide to Arabi Tranliterastion), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	**A**	ط	**Th**
ب	**B**	ظ	**Zh**
ت	**T**	ع	**‘**
ث	**Ts**	غ	**Gh**
ج	**J**	ف	**F**
ح	**H**	ق	**Q**
خ	**Kh**	ك	**K**
د	**D**	ل	**L**
ذ	**Dz**	م	**M**
ر	**R**	ن	**N**
ز	**Z**	و	**W**
س	**S**	ه	**H**
ش	**Sy**	ء	**‘**
ص	**Sh**	ي	**Y**
ض	**Dl**		

B. Vokal, Panjang dan Diftong.

Setiap penulisan bahasa arab dalam bentuk tulian latin vokal *fathah* ditulis dengan “ a “, *Kasrah* dengan “ I” dlommah dengan “ u” , Sedangkan bacaan panjang masing – masing ditulis dengan cara berikut :

vokal (a) panjang = Ă misalnya قال menjadi qăla

vokal (I) panjang = Ĭ misalnya قيل menjadi qĭla

vokal (u) panjang = Ŭ misalnya دون menjadi dŭna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat maka tidak boleh digantikan dengan "I" melainkan dengan " iy"agar dapat menggambarkan " ya" nisbat diakhir. Begitu juga untuk suara diftong yaitu "wawu dan ya" setelah di fathah ditulis dengan " aw" dan "ay". Berikut contoh nya:

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun diftong (ay) = ي

C. Ta'Marbuthah (ة)

Ta'Marbuthah ditransliterasikan dengan " t" jika berada ditengah kalimat, Apabila Ta'Marbuthah berada di akhir kalimat maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya الرسالة للمدرسة menjadi *Al- Risalat li Al- Mudarrisah*, dan apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *Mudlaf dan Mudlaf ilayh* maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambung dengan kalimat berikutnya misalnya

في ر حمة اللة dibaca *fi Rahmatillah.*

D. Kata Sandang dan Lafadh Al- Jalălah

kata sandang berupa " al" (ال) ditulis dengan huruf kecil kecuali terletak di awal kalimat. Sedangkan "al" dalam lafadh *jalălah* yang berada ditengah-tengah kalimat disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan, misalnya Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan masyâ'A lâh kâna wa mâ lam yasyâ lam yakun. Dalam Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) ditulis Masya Allah kana wa ma lam yasya´lam yakun.

E. Singkatan.

Singkatan akan ditemukan dalam skripsi ini walaupun jumlahnya sedikit seperti hlm (halaman) dan lain sebagainya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ..... **i**
NOTA PEMBIMBING 1 ..... **ii**
NOTA PEMBIMBING 2 ..... **iii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **iv**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**
MOTTO. ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
ABSTRAK ..... **xi**
ABSTRAK BAHASA INGRIS ..... **xii**
ABSTRAK BAHASA ARAB ..... **xiii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xiv**
DAFTAR ISI ..... **xvi**
DAFTAR TABEL ..... **xix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xx**
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 7
C. Permasalahan 10
1. Identifikasi Masalah 10
2. Batasan Masalah 10
3. Rumusan Masalah 10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
1. Tujuan Penelitian 10
2. Manfaat Penelitian 10
a. Manfaat Teoritis 11
b. Manfaat Praktis 11

BAB II KAJIAN TEORI 14
A. Landasan Teori 14
1. Media Pembelajaran 14
2. Media Ular Tangga 19
3. Hasil Belajar 24
4. Materi Perkalian dalam Matematika 28
B. Penelitian Relevan 31
C. Kerangka Berpikir 33
D. Indikator Keberhasilan 34
1. Indikator Aktivitas Guru 34
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa 35
3. Indikator Hasil Belajar Siswa 36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 37
A. Jenis dan Pendekatan Penilitian 37
B. Subjek dan Objek Penelitian 37
C. Lokasi dan Waktu Penilitian 38
D. Prosedur Penelitian 38
E. Teknik Pengumpulan Data 40
F. Teknik Analisis Data 42
BAB IV HASIL PENELITIAN 46
A. Deskripsi Data Awal 46
1. Riwayat Sekolah 46
2. Visi dan Misi Sekolah 49
3. Setting Ruang Kelas 51
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 52
5. Profil Awal Pembelajaran. 55
B. Deskripsi Persiklus 57
A. Siklus I 57
1. Pertemuan 1 57
2. Pertemuan 2 65

B. Siklus II 71
1. Pertemuan 1 71
2. Pertemuan 2 77
C. Pembahasan dari setiap Siklus 84
1. Siklus 1 84
2. Siklus 2 86
BAB V PENUTUP 90
A. Kesimpulan 90
B. Saran 91
DAFTAR PUSTAKA 93
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Table III.1 Kategori Hasil Belajar..... 44
Tabel III.2 Kategori Aktivitas Guru dan Siswa 45
Tabel IV.1 Data Sekolah SDIT Islam Sakinah 47
Tabel IV.2 Data Guru SDIT Islam Sakinah 52
Tabel IV.3 Keadaan Siswa SDIT Islam Sakinah 54
Tabel IV.4 Nama – Nama Siswa Kelas III..... 54
Tabel IV.5 Data Observasi Awal Sebelum Penelitian (Pra Siklus) 56
Tabel IV.6 Observasi Aktivitas Guru Siklus I pertemuan 1 60
Tabel IV.7 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan 1 62
Tabel IV.8 Hasil Belajar Matematika Siklus I pertemuan 1 64
Tabel IV.9 Observasi Aktivitas Guru Siklus I pertemuan 2 67
Tabel IV.10 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan 2 69
Tabel IV.11 Hasil Belajar Matematika Siklus I pertemuan 2 70
Tabel IV.12 Observasi Aktivitas Guru Siklus II pertemuan 1… 74
Tabel IV.13 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II pertemuan 1..... 75
Tabel IV.14 Hasil Belajar Matematika Siklus II pertemuan 1 77
Tabel IV.15 Observasi Aktivitas Guru Siklus II pertemuan 2…… 80
Tabel IV.16 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II pertemuan 2…….. 82
Tabel IV.17 Hasil Belajar Matematika Siklus II pertemuan 2..... 83
Tabel IV.18 Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II 87

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Contoh Ular Tangga 21
Gambar II.2 Kerangka Berpikir 34
Gambar III.1 Model PTK Menurut Kemmis dan MC Taggart 38
Gambar IV.1 Gedung Sekolah Dasar Islam Sakinah 49
Gambar IV.2 Rekapitulasi Data Siklus I Pertemuan 1 dan 2 87
Gambar IV.3 Rekapitulasi Data Siklus II Pertemuan 1 dan 2 87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1…….. 95

lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 …… 99

Lampiran 3 Rencana Pelaksanan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1…… 103

lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajran Siklus II Pertemuan 2 106

Lampiran 5 LKPD Siklus I 109

Lampiran 6 LKPD Siklus II 110

Lampiran 7 Lembar Observasi Guru Pertemuan1 Siklus I……...…. 112

Lampiran 8 Lembar Observasi Guru Pertemuan 2 Siklus I…… 113

Lampiran 9 Lembar Obsrvasi Guru Pertemuan 1 Sikus II…….. 114

Lampiran 10 Lembar Observasi Guru Pertemuan 2 Siklus II..... 115

Lampiran 11 Lembar Observasi Siswa 116

Lampiran 10 Hasil Nilai Matematika Siklus I Pertemuan 1 117

Lampiran 11 Hasil Nilai Matematika Siklus I Pertemuan 2 118

Lampiran 12 Hasil Nilai Matematika Siklus II Peretmuan 1 119

Lampiran 13 Hasil Nilai Matematika Siklus II Pertemuan 2 120

Lampiran 14 Foto Kegiatan Saat Penelitian PTK…… 121

Lampiran 15 Foto Saat Bermain Ular Tangga……. 122

Lampiran 16 Surat Izin Penelitian…….. 123

Lampiran 17 Surat Balasn Riset Penelitian…… 124

Lampiran 18 Daftar Hadir Siswa Siklus I Pertemuan 1……. 125

Lampiran 19 Daftar Hadir Siswa Siklus II Pertemuan 2…… 126

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk memajukan negara di masa depan, pendidikan sangat penting. Hal ini sejalan dengan isi tujuan pendidikan nasional, yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.[1]

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengubah pola pikir peserta didik dan mengembangkan kemampuan atau skill yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan Psikomotorik peserta didik. Allah subhanahu wa Ta'ala berfirman:

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ .

[1] Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 2003, (Jakarta : Sinar Grafika, 2020), hlm. 45

❝ *Dia mengajarkan kepada adam nama- nama(benda)seluruhnya, kemudian dia memperlihatkannya kepada malaikat, seraya berfirman "sebutkan kepada ku nama- nama (benda) ini jika kamu benar !*

(Q.S. AL-Baqarah : 31)

Tafsir Ibnu Katsir menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan "*Al-Asmaa Kullahaa*" adalah nama seluruh makhluk dan benda yang ada diskeitarnya. Allah kemudian memperlihatkan benda-benda tersebut kepada malaikat dan meminta mereka menyebutkan namanya. Namun para malaikat tidak mampu menjawab karena ilmu mereka terbatas yang telah Allah ajarkan kepada mereka.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peran penting dalam dunia pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar.kemampuan dasar dalam berhitung seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian menjadi fokus utama bagi penguasa konsep matematika di jenjang selanjutnya. Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran yang digunakan guru dikelas. Matematika merupakan ilmu terstruktur yang berkembang melalui penalaran deduktif dan memiliki peran penting dalam semua jenjang pendidikan. Namun demikian pembelajaran matematika masih menjadi tantangan besar terutama dalam konsep perkalian yang mulai diperkenalkan dikelas III SDIT Islam Sakinah.

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian karena metode pengajaran yang monoton dan kurang kontekstual, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika seperti perkalian menjadi salah satu indikator utama rendahnya hasil belajar siswa.[2] Perkalian dikenalkan sebagai penjumlahan berulang dan diterapkan dalam berbagai bentuk soal dan perhitungan sederhana. Kesulitan dalam memahami konsep d/asar matematika seperti perkalian menjadi salah satu indikator utama rendahnya hasil belajar siswa. Siswa kelas rendah masih berada dalam tahap operasional konkret sehingga memerlukan bantuan media visual dan pengalaman langsung untuk memahami materi matematika secara efektif. Jika pembelajaran berfokus pada hafalan tanpa melibatkan kegiatan yang menyenangkan maka siswa akan merasa bosan dan kehilangan semangat untuk belajar. Salah satu penyebab utama minat rendah siswa dalam pelajaran adalah pembawaan materi yang tidak menarik dan ketidak sesuaian metode pembelajaran guru.

Menurut Hamka media belajar adalah alat bantu fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.[3]

---

[2] Abdurrahman, Mulyono**.** *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*.(Jakarta : PT.Rineka Cipta,2012), hlm. 253-265.

[3] Ismy, dkk. "Konsep Dasar Media Pembelajaran". *Journal of Student Research (JSR) Vol. I,* No.1, Januari, 2023, hlm. 282-294

Media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa dengan metode pembelajran yang unik dan bervariasi sehingga kebutuhan siswa akan bermakna dan terpenuhi. Oleh karena itu dibutuhkan guru yang berperan aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan optimal. Media pembelajran terbagi 3 jenis yaitu media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan indra visual (penglihatan), Media Audio adalah media pembelajaran yang menggunakna indra audio (pendengaran), media visual-audio adalah media pembelajaran yang menggunakan indra visual-audio (penglihatan dan pendengaran). Penggunaan media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang beragam sehingga dibutuhkan keterampilan guru dalam menggunakannya.[4]

Siswa di SDIT Islam Sakinah menunjukkan respon yang kurang baik selama pembelajaran dengan banyak siswa yang bermain sendiri, berbicara dengan siswa lain, dan masalah lainnya. Selain itu hasil belajar siswa masih rendah, dan sebagian besar siswa mencapai nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sekolah tersebut menetapkan nilai KKM untuk pelajaran matematika pada 75 yang merupakan nilai rata-rata dari 20 siswa, hanya 8 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 75.

[4] Azizatul, dkk "Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar Untuk MI/SD". *Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. IX*, No. 2, 2025, hlm. 18355-18363

Salah satu pembelajaran yang dikenal efektif adalah pembelajaran yang bersifat melibatkan keaktifan siswa dalam berinteraksi didalam kelas yaitu dengan media pembelajaran ular tangga. Ular Tangga adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan kemampuan siswa. Guru dapat mendorong aspek emosional, intelektual, dan psikomotor siswa dengan menggunakan pendekatan ini yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan yang mana kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan bahan ajar. Model pembelajaran dengan bermain sambil belajar *(learning by playing)* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai penelitian terdahulu.

Arikunto dkk menyatakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guru sebagai peniliti dapat melakukan inovasi melalui tindakan yang sistematis untuk memperbaiki praktik pembelajaran dikelas.[5] Dalam penerapan media ular tangga menjadi salah satu bentuk inovatif untuk memperbaiki metode pembelajaran matematika di kelas III SDIT Islam Sakinah. Media ular tangga dimodifikasikan menjadi alat pembelajaran yang tepat untuk menjembatani konsep perkalian dalam pengalaman konkret yang mudah di pahami siswa.

[5] Arikunto, S., Suhardjono & Supardi.*Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Bumi Aksara 2019), hlm. 8

Media ini mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) dan mendorong siswa untuk aktif serta termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.[6] Sebagai peneliti dapat melakukan inovasi melalui siklus tindakan yang sistematis untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Dalam hal ini penggunaan media ular tangga menjadi salah satu bentuk tindakan inovatif untuk memperbaiki metode pembelajaran matematika dikelas III SDIT Islam Sakinah. Pembelajaran dengan media ular tangga juga memungkinkan terciptanya suasana kelas yang aktif, kooperatif, dan kompetitif secara sehat. Permainan ini mendorong interaksi antar siswa dan melatih kemampuan berpikir cepat serta pengambilan keputusan. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa pada materi perkalian dapat meningkatkan secara signifikan baik dalam segi pemahaman konsep maupun minat belajar.[7], Permainan Media Ular Tangga merupakan permainan tradisional yang dapat dimodifikasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.

Dalam konteks matematika khususnya perkalian kotak-kotak pada papan ular tangga dapat diisi dengan soal atau tantangan yang harus diselesaikan siswa sebelum melanjutkan langkah. Selain menumbuhkan kegembiraan media ini juga berfungsi untuk

[6] Mulyasa,E.Menjadi Guru Profesional:*Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung : Remaja Rosdakarya 2022), hlm. 97

[7] Hastuty, R. Z. W., & Kuntari, N.. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Nglandung . *Jurnal Media Akademik.* Vol.4 No.*02* 2024 . hlm. 11.

memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan hasil belajar siswa.[8] Beberapa penelitian terdahulu membuktikan efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa Penggunaan Permainan Ular Tangga mampu meningkatkan Hasil Belajar secara Signifikan. Penelitian lain mengungkapkan bahwa penerapan *game based learning* melalui media ular tangga dapat meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa SD[9].

Terkait dengan permasalahan diatas untuk mengkaji lebih mendalam tentang meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul " **Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian di Kelas III SDIT Islam Sakinah."**

B. Penegasan Istilah

Penelitian ini berjudul penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian di kelas III SDIT Islam Sakinah. Untuk menghindari kesalahan dalam menginterprestasikan kata dan untuk menyamakan persepsi dalam memahami masalah maka dibutuhkan penjelasan mengenai beberapa istilah dalam judul:

---

[8] Srihartanti, N. D., & Hidayati, F.Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SD**.** JIIP-*Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.Vol.5.No.052025*. hlm. 15.

[9] Febrianti, I., Hasanah, A. N., & Febriati, F. Penggunaan Game Based Learning "Ular Tangga" Model Teams Games Tournament Kelas 2 SDIT Az-Zahrah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *Vol3*.No.02, 2025. hlm. 759-764.

1. Media Ular Tangga

Media ular tangga dalam penelitian adalah permainan papan tradisional yang dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal matematika khususnya pada perkalian.setiap kotak pada papan ular tangga berisi soal-soal yang harus dijawab siswa untuk melanjutkan permainan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan dan juga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan bermakna.

Media ular tangga memiliki beberapa keunggulan diantaranya mudah dibuat, biaya relatif murah, fleksibel digunakan pada berbagai mata pelajaran serta dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Media ini juga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran secara informal melalui pengamatan guru terhadap jawaban dan respon peserta didik selama permainan berlangsung.[10]

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah capaian belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui tes tertulis berupa soal perkalian. Hasil belajar adalah proses mengukur dan menilai hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran. Tujuan utama dari peneliti ini adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ditandaia dengan skala

[10] Suryani, Nunuk & Leo Agung, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9**,** No. 2, 2018, hlm. 134–136.

nilaia yang terdiri dari huruf, kata, simbol.[11] Hasil belajar dalam penelitian ini lebih difokuskan pada aspek kognitif, yaitu pemahaman dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal perkalian sederhana sesuai kompetensi dasar kelas III SDIT Islam Sakinah. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku, kemampuan dan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa yang bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan materi dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diberikan guru pada siswa.[12]

3. Materi Perkalian

Pemahaman konsep perkalian sangat penting karena menjadi dasar dalam mempelajari materi matematika seperti pembagian, pecahan, kelipatan, faktor,dan operasi hitung campuran. Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti permainan edukatif agar peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat konsep perkalian.[13] Materi perkalian dalam penelitian ini merujuk pada kompetensi dasar kelas III SDIT Islam Sakinah sesuai kurikulum yang berlaku yaitu mengalihkan bilangan bulat sederhana. Perkalian tidak hanya sebagai pengulangan penjumlahan tetapi juga keterampilan dasar berhitung yang menjadi fondasi dalam operasi hitung lanjutan seperti Pembagian, Pecahan dan Presentasi.

---

[11] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran, (*Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 200.

[12] Lina,dkk.. "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar SiswaSD".*Indonesian Jurnal of Primary Education. Vol. III*, No.2, 2019, hlm. 64-72

[13] Suryani, Nunuk & Leo Agung, *"Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika*", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2019, hlm. 88–90.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

1) Kesulitan siswa dalam memahami konsep perkalian
2) Rendahnya hasil belajar matematika
3) Pembelajaran masih monoton
4) Minimnya penggunaan media yang menarik.

2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian di kelas III SDIT Islam Sakinah.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu: Apakah penggunaan media ular tangga dapat meninkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas III SDIT Islam Sakinah pada materi perkalian?

D. Tujuan dan manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah penggunaan media ular tangga dapat meningkatan hasil belajar matematika pada materi perkalian di kelas III SDIT Islam Sakinah.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

a. **Manfaat Teoristis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan memperkaya Referensi terkait penggunaan Media Ular Tangga. Penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi penelitian lanjutan yang mengkaji tentang penggunaan media ular tangga.

b. **Manfaat Praktis**

1. Manfaat bagi Siswa
    a) Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mempelajari matematika.
    b) Meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep perkalian dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, logis, pada siswa
    c) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Manfaat Bagi Guru
    a) Mendapatkan umpan balik untuk mengetahui kesulitan siswa dalam belajar perkalian.
    b) Memperbaiki kinerja guru dalam pelaksanaan kegiatan mengajar matematika.
    c) Guru lebih terampil dalam penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Manfaat Bagi Sekolah

a) Media ular tangga dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematematika pada materi perkalian di SDIT Islam Sakinah.

a) Sebagai bahan masukan untuk membantu guru dalam mengembangkan mutu pendidikan di SDIT Islam Sakinah.

b) Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan aktivitas belajar melalui variasi metode pembelajaran sehingga terciptalah alumni-alumni yang berkualitas.

4. Manfaat Bagi Peneliti

a) Merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian dengan menggunakan media ular tangga

b) Merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Al-Kifayah Riau.

c) Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai cara meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian menggunakan media ular tangga.

5. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

   a) Untuk menambah referensi mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga pada matematika materi perkalian.

   b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian berikutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu sarana penting dalam menbantu siswa memahami konsep abstrak terutama pada pelajaran matematika. Salah satu media sederhana yang efektif dapat digunakan disekolah SDIT Islam Sakinah adalah permainan ular tangga. Media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkandan interaktif.[14] Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian,dan minat siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang efektif.[15] Media pembelajaran merupakan komponen integral yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan waktu, ruang serta meningkatkan efektivitas proses belajar.[16] Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang media pembelajaran yaitu :

[14] Munir. *Media Pembelajaran Digital*.(Bandung: Alfabeta , 2019), hlm. 66
[15] Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 45
[16] Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2020) hlm. 19

1. Teori konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang menekankan pada peran penting yang dimainkan oleh pengalaman,pemikiran,dan refleksi dalam pembelajaran. Konstruktivisme berpendapat bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman mereka melalui pengalaman belajar yang berbeda. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam menemukan makna dan membangun pengetahuan mereka sendiri.

Dalam pembelajaran matematika konstrutivisme menekankan bahwa siswa harus terlibat secara langsung dalam menemukan konsep matematika bukan hanya menerima informasi dari guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang mediakan lingkungan beljar yang kondusif untuk eksplorasi , pemecahan masalah dan diskusi. Menanamkan bahwa proses pembelajaran akan bermakna jika siswa membangun konsep melalui tiga tahap Representasi yaitu Enaktif (melalui benda nyata) , Ikonik (melalui gambar) , dan Simbolik (melalui lambang atau angka).[17]

Pendekatan konstruksivistik dalam pembelajaran matematika menuntut guru untuk mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa.

[17] Bruner, J. S. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: (Harvard University Press, 1966). hlm. 45

Dalam penerapan dikelas teori konstruktivisme dapat mewujudkan melalui penggunaan media pembelajaran interkatif dan permainan edukatif seperti ular tangga matematika. Media ini memungkinkkan siswa untuk belajar sambil bermain,bereksperimen,dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual sehingga memperkuat keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam membangun pemahaman matematis. Teori konstruktivisme menjadi dasar yang kuat bagi penggunaan permainan seperti ular tangga dalam pembelajaran matematika. Melalui pendekatan ini siswa tidak hanya belajar konsep perkalian secara mekanis tetapi juga memahami makna, pola dan keterkaitan antar konsep matematika secara mendalam.

2. Teori Pembelajaran Bruner

Jerome S.Bruner merupakan salah satu tokoh dalam psikolog pendidikan yang mengembangkan teori pembelajaran kognitif dengan pendekatan penemuan *(discovery learning)*. Bruner berpendapat bahwa proses belajar yang efektif terjadi apabila peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan penemuan konsep bukan sekedar

menerima informasi secara pasif dari guru.[18] Dalam teori bruner yang sangat relevan karena menekankan pentingnya proses berpikir dan pemahaman konsep sebelum siswa menghafal rumus atau prosedur.

Bruner berpendapat bahwa belajar akan lebih bermakna bila siswa merasa tertantang dan tertarik terhadap aktivitas yang dilakukan.[19] Penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga matematika sejalan dengna teori Bruner. Permainan tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami proses belajar secara aktif, menemukan pola bilangan, mengulang operasi perkalian, dan mengaitkan dengan situasi nyata secara menyenangkan.

3. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Jean Piaget adalah tokoh psikologi perkembangan yang memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan terutam dalam memahami bagaimana anak belajar dan berpikir.

Dalam pembelajaran matematika teori piaget sangat relevan karena menjelaskan bahwa kemampuan berpikir anak berkembang secara bertahap sesuai dengan usia dan pengalaman belajarnya. Berdasarkan teori paget anak usia sekolah dasar (sekitar 7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret

[18]Bruner, J. S. *The Process of Education*. (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1977). hlm. 26

[19] Slavin, R. E. *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th ed.). (Boston: Pearson Education,2019). hlm. 127-130

(*concrete operational stage)*. Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan operasi logis sedarhana tetapi pemahamannya masih bergantung pada objek nyata atau pengalaman langsung.[20]

Pembelajaran matematika termasuk materi perkalian perlu dilakukan dengan memberikan benda konkret atau kegiatan manipulatif agar konsep dapat dipahami secara mendalam. Misalnya untuk menjelaskan bahwa 3 x 4 berarti "tiga kelompok yang masing-masing berisi empat benda."guru dapat menggunakan kelereng, balok, pensil atau gambar. Aktivitas ini membantu siswa mengkonkretkan konsep abstrak seperti operasi bilangan.

Teori Piaget menekankan aktivitas eksploratif dan interaksi sosial dalam pembelajaran. Anak belajar dengan baik ketika mereka dapat bertanya, mencoba, dan menemukan sendiri konsep melalui kegiatan yang menantang.[21] Dalam hal ini penggunaan media permainan seperti ular tangga matematika sangat sesuai menurut pandangan Piaget. Melalui kemampuan berpikir logis, memahami pola bilangan, serta menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep matematika. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar yang menantang sehingga siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri.

[20] Ibid., hlm. 64.

[21] Suherman, E., & Winataputra, U. *Pembelajaran Matematika Realistik di Sekolah Dasar*. (Bandung: UPI Press,2020), hlm. 39.

2. **Media Ular Tangga**

a. Pengertian Media Ular Tangga

Media ular tangga adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang dimodifikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika, media ini digunakan untuk membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Permainan ini biasanya terdiri dari papan bernomor, dadu, dan pion. Pada setiap kotak dapat diberikan soal atau tugas, sehingga siswa belajar sambil bermain. Adapun teori yang digunakan tentang media ular tangga yaitu Teori Belajar Bermain (*Learning by Playing*).

Teori belajar bermain *(learning by playing*) adalah teori yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Dalam teori ini bermain tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, pengalaman belajar. Pembelajaran ini sangat relevan untuk siswa kelas III SDIT Islam Sakinah.

Menurut Sardiman pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dan mencapai

hasil belajar yang optimal.[22] Media Permainan Edukatif seperti ular tangga dapat mengintegrasikan unsur belajar dan bermain sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

b. **Fungsi Media ular tangga untuk pembelajaran matematika pada materi perkalian.**

Materi perkalian yang sering dianggap sulit oleh siswa SDIT Islam Sakinah yaitu:

1) Meningkatkan motivasi belajar siswa
2) Mempermudah Pemahaman Konsep Perkalian
3) Melatih Keterampilan Berhitung (*Drill)*
4) Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa
5) Memberikan Penguatan (*Reinforcement)*
6) Melatih Kerja Sama dan Interaksi Sosial
7) Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dengan objek atau situasi nyata di dalam kelas.
8) Menghadirkan variasi belajar yang tidak monoton.

c. **Langkah – Langkah Pembuatan Media Ular Tangga**

Ada beberapa langkah yang harus dipersiapan dalam pembuatan media ular tangga yaitu :

1) Siapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media ular tangga.

[22] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 95- 97

2) Bentuk kotak-kotak sebanyak yang dibutuhkan untuk soal perkalian.
3) Mengambar ular dan tangga serta pendukung gambar lainnya untuk mempercantik tampilan atau isi media ular tangga.
4) Susun dan isilah kotak yang telah dibuat tadi dengan soal perkalian, gambar ular, gambar tangga dan gambar pendukung lainnya.
5) Siswa dibagi beberapa kelompok dalam kelompok terdiri dari 5 siswa setiap kelompok harus menyelesaikan tantangan sampai ke garis finish.



Gambar II.1. Contoh Ular Tangga

Papan ular tangga terdiri dari kotak-kotak yang berurutan dengan angka yang dihubungkan oleh gambar ular dan angka. Dalam versi pembelajaran setiap kotak berisi soal perkalian. Ketika siswa berhenti dikotak tersebut mereka harus menjawab

soal untuk melanjutkan permainan. Modifikasi media permainan harus menyesuaikan tujuan pembelajaran sehingga setiap komponen permainan memberikan kontribusi terhadap pencapaian kompetesi dasar. Permainan dimainkan dengan menggunakan poin dan dadu. Setiap siswa atau kelompok melempar dadu kemudian memindahkan poin sesuai jumlah angka yang keluar. Jika poin berhenti pada kotak dengan soal perkalian maka siswa harus menjawab soal dengan benar sehingga dapat melanjutkan permainan ular tangga. Jika dadu yang dilempar kleuar angka diantara gambar tangga maka siswa harus naik tangga dan apabila dadu yang dilempar keluar angka pas diposisi gambar ekor ular maka siswa harus ikut turun sampai ke kepala ular. Gambar ular mengembalikan siswa kekotak lebih rendah, sedangkan gambar tangga mempercepat langkah kekotak lebih tinggi. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa SDIT Islam Sakinah.

d. **Kelebihan Media Ular Tangga**

Media permainan seperti ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa terlibat secara aktif baik secara kognitif maupun emosional untuk meningkatkan hasil belajar serta proses belajar yaitu:[23]

[23] Riyanto, Y. *Paradigma Baru Pembelajaran* . (Jakarta: Kencana,2021), hlm. 118

1) Membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar sambil bermain.
2) Membantu siswa memahami konsep perkalian melalui pengulangan soal secara alami.
3) Mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran matematika yang cenderung dianggap sulit.
4) Menumbuhkan nilai sosial seperti kerjasama, sportivitas dan kejujuran.
5) Meningkatkan partisipasi aktif siswa dan daya ingat siswa pada materi perkalian.
6) Meningkatkan hasil belajar matematika dengan signifikan dan aktif.

e. **Kelemahan Media ular tangga**

1) Membutuhkan waktu relatif lebih lama dibandingkan metode ceramah.
2) Membutuhkan pengelolaan kelas yang baik biar tidak menimbulkan keributan dan kegaduhan didalam kelas.
3) Perlu persiapan guru dalam mendesains papan dan soal perkalian yang menarik.
4) Fokus siswa beralih kepermainan bukan pada pembelajaran.
5) Evaluasi hasil belajar sulit diukur secara objektif dan kurang efektif untuk pembelajaran kompleks.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dalam penguasaan konsep,nilai,maupun keterampilan.[24] Dengan hasil belajar ini menjadi indikator utama keberhasilan proses pendidikan disekolah SDIT Islam Sakinah.

Menurut Hamalik hasil belajar juga dapat dilihat dari tujuan pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik jika media dan metode yang digunakan efektif, maka hasil belajar siswa akan meningkat secara signifikan.[25] Dalam pembelajaran matematika hasil belajar berkaitan dengan seberapa jauh siswa memahami konsep dan mampu memecahkan masalah dan memiliki sikap positif terhadap matematika.

Riyanto menjelaskan bahwa hasil belajar matematika dapat meningkat apabila guru menggunakan media yang dapat mengubah proses belajar dari pasif menjadi aktif dan menyenangkan[26]. Media konkret dan interktif membantu siswa memahami konsep matematika dasar dengan lebih mudah dengan tahap perkembangan kognitif yang konkret.[27] Dilingkungan

---

[24] Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019). hlm. 22-23

[25] Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar* .(Jakarta: Bumi Aksara, 2020). hlm. 45-47

[26] Ibid. hlm. 121

[27] Suherman, E., & Winataputra, U. *Pembelajaran Matematika Realistik di Sekolah Dasar* . (Bandung: UPI Press, 2020). hlm. 52-54

sekolah SDIT Islam Sakinah penggunan media ular tangga juga memberikan manfaat tambahan yaitu membantu siswa belajar dengan pendekatan yang menyenangkan dan bernilai Islami. Dalam permainan ini siswa dilatih untuk bersikap Jujur, Sportif, Sabar, dan menghargai giliran orang lain dengan nilai dan karakter pendidikan Islam terpadu. Dengan demikian hasil belajar yang dicapai tidak dalam aspek kognitif, tetapi membentuk karakter dan sikap positif terhadap pelajaran matematika.

Menurut Arsyad media pembelajaran seperti ular tangga memiliki fungsi ganda sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai sarana motivasi untuk meningkatkan hasil belajar.[28] Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Menyatakan bahwa media yang berbasis permainan mampu membangun keterlibatan emosional dan sosial siswa sehingga mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

b. **Klasifikasi Hasil Belajar**

Menurut Gagne setiap jenis hasil belajar memerlukan kondisi belajar yang berbeda baik dari segi stimulus, strategi pembelajaran maupun penguatan. secara umum gagne mengklarifikasi hasil belajar kedalam lima kategori baerikut :

[28] Arsyad, A. Media Pembelajaran. (Jakarta: Rajawali Pers, 2020). hlm. 82-85

1) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual merupakan keterampilan menggunakan simbol, konsep dan aturan dalam memecahkan masalah. Keterampilan ini mencakup beberapa tingkatan yaitu kemampuan membedakan stimulus, pemahaman konsep dan penggunaan prinsip. Misalnya dalam pembelalajaran matematika, seorang siswa tidak hanya mampu menghitung penjumlahan dan pengurangan tetapi juga menerapkan dikehidupan sehari-hari.

2) Strategi Kognitif

Strategi Kognitif adalah kemampuan individu dalam mengatur dan mengarahkan aktivitas belajarnya sendiri yang berfungsi sebagai pengendali internal sehingga memungkinkan seseorang untuk merencanakan, mengingat dan menggunakan informasi secara efisien.

3) Informasi Verbal

Informasi Verbal adalah kemampuan menggunakan pengetahuan secara lisan maupun tulisan. Kemampuan informasi verbal ini berkaitan juga dengan komunikasi efektif yang menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan lainnya.

4) Keterampilan Motorik

Keterampilan Motorik adalah kemampuan melakukan aktivitas fisik dengan ketepatan, kelincahan dan koordinasi

antara otak dan anggota tubuh. Keterampilan motorik ini dikembangkan melalui latihan dan pembiasaan secara berulang.

5) Sikap

Sikap merupakan kecenderungan internal seseorang untuk bertindak dan bereaksi terhadap objek, peristiwa atau situasi tertentu dengan cara tertentu. Sikap terbentuk melalui pengalaman belajar yang disertai dengan penguatan positif, teladan dan pembiasaan.[29]

c. **Indikator Hasil Belajar**

Salah satu indikator tercapainya atau tidaknya suatu pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil peserta didik adalah dengan mengetahui garis-garis besar indikator.[30]

Adapun indikator sangat berhubungan dengan kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa indikator sendiri adalah perilaku yang dapat diukur atau diobservasi untuk menujukkan ketercapaian

[29] Nurul, dkk.. "Kondisi Belajar dan Pembelajaran Efektif : Analisis Teori Gagne dan Taksonomi Bloom dalam Perspektif Pendidikan Islam". *JPIM : Jurnal Penelitian IlmiahMultidisipliner. Vol. II*, No.3, 2025, hlm. 235-236

[30] Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 150

kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.[31]

Kunandar menjelaskan bahwa indikator hasil belajar dirancang berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Indikator harus dapat menunjukkan kemampuan spesifik yang diharapkan muncul setelah proses pembelajaran berlangsung.[32]

Adapun fungsi indikator hasil belajar yaitu sebagai acuan dalam menyusun penilaian, menjadi pedoman dalam kegaiatan pembelajaran, menentukan keberhasilan siswa dan mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil belajar.

4. Materi Perkalian dalam Matematika

Materi perkalian adalah salah satu konsep dasar dalam pembelajaran matematika yang berperan penting dalam berhitung dan berpikir logis siswa sekolah SDIT Islam Sakinah. Pada dasarnya perkalian merupakan bentuk penjumlahan berulang dari bilangan yang sama.

Menurut Ruseffendi yaitu konsep perkalian perlu diajarkan sejak dini karena menjadi fondasi bagi penguasaan operasi hitung lainnya seperti Pembagian , Pecahan , dan Aljabar.[33] Pemahaman konsep perkalian bukan sebatas hafalan perkalian tetapi harus tahu

---

[31] E.Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 139

[32] Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*.(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020). hlm. 126-128.

[33] Ruseffendi, E. T. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. (Bandung: Tarsito,2019). hlm. 56

pengertian dan penerapan dalam situasi nyata dapat menggunakan kemampuan berhitung fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang dikelas III berada dalam *fase Operasional Konkret* sebagaimana dijelaskan oleh piaget dimana anak berpikir melalui benda nyata dan pengalaman langsung.

Perkalian adalah salah satu tempat operasi aritmatika dasar. Secara konsep perkalian adalah penjumlahan berulang setiap bilangan. Dalam bentuk umum a x b ini berarti menjumlahkan bilangan b sebnyak a kali. Contoh 3 x 4= 3 + 3 + 3 + 3 = 12.

1. Sifat –Sifat Perkalia¨

Ada beberapa sifat tentang perkalian yaitu :

a) Komulatif (Pertukaran)

komulatif adalah urutan angka yang dikalikan tidak mengubah hasilnya.

Rumusnya yaitu a x b = b x c

Contohnya 2 x 4 = 4 x 2

b) Asosiatif (Pengelompokkan)

Asosiatif adalah Cara pengelompokan saat mengalihkan tiga atau lebih bilangan tidak mengubah hasilnya.

Rumusnya yaitu (a x b) x c = a x (b x c)

Contohnya (3 x 5) x 4 = 3 x (5 x 4) = 60

c) Distributif (Penyebaran)

Distributif adalah Perkalian dapat disebarkan terhadap penjumlahan atau pengurangan.

Rumusnya yaitu a x (b + c) = (a x b) + (a x c)

Contohnya 2 x(10 + 2) = (2 x 10) + (2 x 2) = 20 + 4 =24

d) Identitas

Identitas adalah Bilangan 1 adalah elemen identitas mengalikan bilangan apapun dengan 1 menghasilkan bilangan itu sendiri.

Rumusnya yaitu : a x 1 = a

Contohnya 5 x 1 = 5

e) Perkalian dengan nol

Perkalian dengan nol adalah Bilangan apapun yan dikalikan dengan 0 hasilnya tetap 0.

Rumusnya yaitu : a x 0 = 0

Contohnya 2 x 0 = 0

2. Aturan Tanda Bilangan Bulat

Ketika mengalikan bilangan bulat positif (+) dan negatif (-) berikut tanda aturannya:

a) Sama tanda yaitu jika kedua faktor memiliki tanda yang sama hasil nya selalu positif.

1. (+) x (+) = + contoh : 2 x 2 = 4
2. (-) x (-) = + contoh :(-3) x (-3) = 9

b) Beda Tanda : Jika kedua faktor memiliki tanda yang berbeda hasilnya selalu negatif (-).

1. (+) x (-) = - contoh : 3 x(-2)= - 6
2. (-) x (+) = - contoh : (- 2) x 2 = - 4

B. Penelitian Relevan

1. Melkianus Pote Hadi dan Rudolof Jibrael Isu (2020) dalam penelitian yang berjudul‘’Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Media Ular Tangga di SD Inpres Fatukoat Kelas III.” Penlitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksankaan dalam dua siklus. Hasilpenelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian bilangan dua angka. Persentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 62,5% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 61,87 menjadi90,62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran matematika berlangsung dan suasana pembelajran menjadi lebih interaktif karena peserta didik aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar.

   Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik pada materi perkalian di kelas III sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan subjek penelitian. Penelitian terdahulu dilaksanakan di SD Inpres Fatukoat**,** sedangkan penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDIT Islam Sakinah**.** Selain itu, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika pada materi perkalian melalui penggunaan media ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di SDIT Islam Sakinah.

2. Astuti dan Rahmawati (2019) dalam penelitian berjudul "Pemanfaatan media ular tangga sebagai inovasi pembelajaran matematika disekolah dasar" menyatakan bahwa media permainan edukatif seperti ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar matematika dari 61% menjadi 85% setelah penerapan media ular tangga. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama – sama menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran matematika sedangkan Perbedaannya terletak pada fokus materi dan subjek penelitian.
3. Srihartanti dan Hidayati (2025) melakukan penelitian yang berjudul ″Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SD." Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian

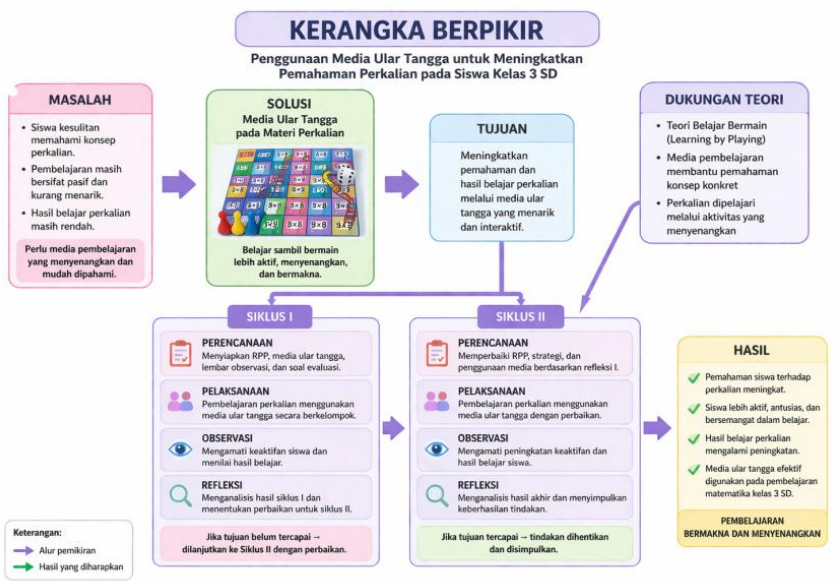
Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian. Persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II, sehingga menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25%. Selain itu, peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan berani dalam menyelesaikan soal-soal perkalian selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika dengan materi perkalian serta variabel yang diteliti, yaitu hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada lokasi penelitian. Penelitian Srihartanti dan Hidayati dilaksanakan di SDN Berbek Sidoarjo, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas III SDIT Islam Sakinah.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian tindakan ini dilakukan persiklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan

Refleksi. Siklus tersebut akan dihentikan apabila belajar anak benar-benar meningkat.



Gambar II. 2 Kerangka Berpikir

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dapat dilihat dari proses pembelajaran seorang guru yang berhasil melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dengan menggunakan metode dan media yang tepat serta menciptakan suasana belajar yang kondusif.

1. Indikator Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru adalah suatu nilai atau karakteristik tertentu yang digunakan untuk mengukur suatu keberhasilan dari kinerja penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki proses belajar mengajar (PBM).[34] Indikator aktivitas guru terbagi atas:

[34] Agung Prihantoro "Ilmu Keislaman Penelitian Tindakan*" Ulumudin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman,*Vol.49, Nomor 09, September 2019, hlm. 60

a) Guru mempersiapkan RPP tentang matematika materi perkalian.
b) Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan mengabsen kehadiran siswa.
c) Guru memperkenalkan media ular tangga kepada siswa.
d) Guru menjelaskan pelajaran matematika tentang perkalian menggunakan media ular tangga kepada siswa.
e) Guru membagi kelompok menjadi beberapa orang 5 orang.
f) Guru meminta siswa untuk bermain sesuai kelompok masing-masing terkait dengan permainan media ular tangga.
g) Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD.
h) Guru membuat kesimpulan pembelajaran siswa serta menutup pembelajaran dengan doa bersama.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Menurut sardiman belajar yang baik ditandai dengan adanya aktivitas siswa yang tinggi dalam bentuk berpikir, berdiskusi, berinteraksi dengan lingkungan belajarnya[35].

Melalui media permainan ular tangga siswa dapat berpartisipasi aktif, bekerja sama dalam kelompok, dan belajar melalui pengalaman langsung dengan Teori Konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui aktivitas nyata.

[35] Sardiman, A. M.*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.(Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 95.

a) Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
b) Siswa memperhatikan media ular tangga yang akan digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajran.
c) Siswa memahami penjelasan guru tentang pembelajaran matematika materi perkalian menggunakan media ular tangga.
d) Siswa mulai duduk dikelompok yang dibagikan oleh guru.
e) Siswa mulai bermain permainan ular tangga yang berisi soal perkalian.
f) Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan guru.
g) Siswa membaca doa dan menjawab salam dari guru.

3. Indikator Hasil Belajar Siswa.

Indikator aktivitas belajar siswa dalam penggunaan media ular tangga adalah sebagai berikut :

a) Siswa aktif dalam diskusi dan pembelajaran.
b) Adanya peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yaitu 75%