

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Suci Wulandari
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Pecahan
Kelas	: III (tiga)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Semester	: 2 (dua)
Jumlah Pertemuan	: 1
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka (TP)
Jumlah Peserta Didik	: 26 siswa
Profil Pelajar Pancasila	: Gotong Royong, Bernalar Kritis, Kreatif, Mandiri
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	
Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar pecahan dengan pembilang satu (misal $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$) dan antara pecahan dengan penyebut sama ($\frac{4}{8}$, $\frac{7}{8}$). Peserta didik dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan symbol matematika.	
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	
a) Peserta didik dapat mengidentifikasikan c4 pecahan sebagai bagian dari benda konkret dengan tepat. b) Peserta didik dapat menentukan c5 pecahan sebagai bagian dari utuh. c) Peserta didik dapat menyajikan c6 pecahan menggunakan benda konkret dengan benar.	

3. Tujuan Pembelajaran	
1) (C4) Peserta didik dapat mengidentifikasi (kompetensi) pecahan (konten) sebagai bagian dari benda konkret dengan tepat (variasi). 2) (C5) Peserta didik dapat menentukan (kompetensi) pecahan (konten) sebagai bagian dari utuh (variasi). 3) (C6) Peserta didik dapat menyajikan (kompetensi) pecahan (konten) menggunakan benda konkret dengan benar (variasi).	
4. Pemahaman Bermakna	
	Di samping gambar apa? Bagaimana kondisi buah di samping? Ada berapa buah di samping menurut pendapat kalian?
5. Pertanyaan Pemantik	
	Siapa yang tau nama makanan ini? Pernahkah kamu mencicipi makanan tersebut? Dengan siapa saja kamu menikmati makanan tersebut?
6. Kegiatan pembelajaran	
A. Kegiatan Awal (10 menit)	
1. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan presensi kehadiran siswa 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik	
	
Coba amati gambar di atas.	

Apa nama makanan tersebut? Dengan siapa kalian menikmati makanan tersebut? Ceritakan pengalamanmu tentang makanan tersebut!

4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan tentang pecahan.

Pada pembelajaran ini peserta didik akan diajak membandingkan dan mengurutkan antar pecahan dengan pembilang satu dan antar pecahan dengan penyebut sama dengan menggunakan benda konkret dan simbol matematika

B. Kegiatan Inti (50)

Fase 1 : Orientasi Peserta Didik Terhadap Masalah

5. Peserta didik di beri sebuah gambar



Pizza A



Pizza B



Pizza C

Adakah yang tau nama kue tersebut?

Ada berapa banyak kue tersebut? Apakah bentuk dari masing-masing tersebut sama?

Fase 2 : Mengorganisasikan Peserta Didik Pada Kelompok Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang.
7. Akan ada kartu kuis warna biru dan kartu jawaban kuning
8. Angka yang ditentukan dalam permainan ular tangga yaitu dari start 1 sampai finishnya 50.
9. Sebelum permainan dimulai, masing-masing anggota kelompok melemparkan dadu untuk mengetahui urutan main. Anggota yang mendapatkan angka dadu terbanyak akan menjadi urutan pertama

dan diteruskan dengan angka dadu terbesar kedua, begitu seterusnya.

10. Permainan ini diwakilkan oleh bidak/pion yang ditempatkan di petak start. Setiap kelompok memiliki anggota yang akan bergantian memainkan.

Fase 3 : Membimbing Penyelidikan

11. Siswa yang mendapat urutan pertama akan melemparkan dadu terlebih dahulu dan akan berjalan sesuai dengan nilai mata dadu yang dilemparkan. Selanjutnya disusul oleh pemain urutan kedua dan seterusnya.

12. Pemain yang menempati nomor pada alas bergambar kepala ular maka ia akan turun ke nomor yang sudah di tunjukan ekor ular.

13. Sebaliknya jika pemain yang menempati nomor pada alas tangga maka ia akan naik ke nomor yang sudah di tunjukan anak tangga.

Fase 4 : Mengembangkan dan Mengevaluasi Masalah

14. Ketika di angka 10, akan ada angka yang terdapat golongan warna biru yang di sebut angka kuis. setiap angka yang berwarna biru itu di artikan angka kuis.

15. Setiap anggota kelompok yang hitungannya berhenti di angka warna biru maka akan mendapatkan soal kuis sesuai dengan nomor angka nya.

16. Setiap jawaban dari kuis angka akan di tuliskan di buku kelompok masing-masing.

17. anggota yang berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar dan jawabannya sesuai dengan kartu warna kuning dan sampai pada finisih terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

Fase 5 : Menganalisi dan Mengevaluasi Masalah

18. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok

19. Perwakilan kelompok lain mengomentari hasil presentasi kelompok yang tampil

20. Guru dan peserta didik sama-sama memeriksa hasil dari kerja

kelompok apakah jawaban masing-masing kelompok sesuai dengan kartu jawaban
21. Guru memberikan tanggapan tentang hasil kerja kelompok masing-masing
22. Guru mengapresiasi kerja kelompok peserta didik dengan memberikan tepuk tangan dan hadiah
C. Kegiatan Penutup (10 menit)
23. Peserta didik diajak untuk merefleksi ketercapaian kemampuannya selama pembelajaran. Menurut kamu bagian mana yang paling sulit dari pelajaran ini? Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki minat dan hasil belajarmu?
24. Peserta didik dibimbing membuat simpulan pembelajaran
25. Guru mengajak peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a
7. Asessmen
a. Jenis Asessmen
1) Asessmen Formatif Membuat dan menentukan bentuk pecahan
2) Asessmen Sumatif Peserta didik mampu membuat dan menentukan bentuk pecahan sesuai petunjuk yang di tuliskan guru,serta mencocokkan pecahan yang nilainya sama
b. Bentuk Asessmen
1) Sikap (Profil Pelajar Pancasila) dapat berupa: Gotong royong, bernalar Kritis, tanggung jawab
2) Performa (presentasi, drama)
3) Tertulis (tes objektif: isian, deskripsi gambar)
Refleksi Guru
Apakah tujuan pembelajaran tercapai?

Kesulitan apa yang dialami?
Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Sintang,



Mengetahui
Kepala sekolah

[Signature]
Mairil, S.Pd

Guru Kelas 3

[Signature]

Abang Herman Logam, S.Pd

Lampiran 2 Media Ular Tangga dan Sop Cara Bermain



Papan Permainan Ular Tangga



Dadu Ular Tangga



Pion/Bidak Ular Tangga



Kartu Pertanyaan (biru) dan Kartu
Pertanyaan Kuning (jawaban) Ular
Tangga

SOP Cara Bermain Ular Tangga 3D

Judul: Prosedur Operasional Cara Bermain Media Permainan Ular Tangga 3D.

Tujuan: Memberikan panduan langkah demi langkah dalam memainkan media permainan ular tangga.

Sasaran: Kelas III Sekolah Dasar.

Langkah-langkah Pelaksanaan:

1. Persiapan

- a. Siapkan papan ular tangga 3D yang sudah berisi angka 1–50.
- b. Siapkan pion untuk masing-masing pemain (1 pion satu kelompok).
- c. Siapkan dadu untuk untuk memulai.
- d. Lengkapi dengan kartu edukatif, kartu soal warna biru, dan kartu jawaban warna kuning.

2. Aturan Permainan

- a. Permainan di ikuti beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang.
- b. Semua kelompok yg di wakil kan ketua menempatkan pion di start.
- c. Perwakilan kelompok menentukan urutan bermaian dengan melemparkan dadu, nilai tertinggi mendapatkan giliran pertama main.

3. Proses Permainan

- a. Siswa yang mendapat urutan pertama akan melemparkan dadu terlebih dahulu dan akan berjalan sesauai dengan nilai mata dadu yang dilemparkan. Selanjutnya disusul oleh pemain urutan kedua dan seterusnya.

- b. Pemain yang menempati nomor pada alas bergambar kepala ular maka ia akan turun ke nomor yang sudah di tunjukan ekor ular.
- c. Sebaliknya jika pemain yang menempati nomor pada alas tangga maka ia akan naik ke nomor yang sudah di tunjukan anak tangga.
- d. Ketika di angka 6, akan mulai ada angka yang terdapat golongan warna biru yang di sebut angka kuis. setiap angka yang berwarna biru itu di artikan angka kuis.
- e. Setiap anggota kelompok yang hitungannya berhenti di angka warna biru maka akan mendapatkan soal kuis sesuai dengan nomor angka nya.
- f. Setiap jawaban dari kuis angka akan di tuliskan di buku kelompok masing-masing.
- g. Anggota yang berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar dan jawabannya sesuai dengan kartu warna kuning dan sampai pada finish terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

4. Kemenangan

Pemain yang lebih dulu mencapai angka 50 dan menjawab pertanyaan dengan benar artinya jadi pemenang.

5. Peraturan Tambahan

Pemain tidak boleh melampaui angka 50 harus mendapatkan jumlah dadu yang pas.

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika
Kelas III SD Negeri Nanga Silat Tahun 2025

Penulis : Suci Wulandari

NIM : 2112061991

Validator : Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd

Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media permainan Ular Tangga yang dikembangkan, Pendapat, Kritik, Saran, Penilaian, dan Komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat sebagai perbaikan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon bapak/ibu memberikan tanda respon pada setiap pertanyaan pada lembar angket dengan memberikan tanda (centang) pada kolom yang sesuai dengan butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 4 : sangat baik

Skor 3 : baik

Skor 2 : cukup

Skor 1 : kurang

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini diucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Keterangan			
		SB	B	C	K
Efisiensi Media	1. Mudah digunakan		✓		
	2. Mudah disimpan			✓	
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	✓			
	4. Kemenarikan pengemasan desain media	✓			
Keakuratan Media	5. Desain warna media pembelajaran		✓		
	6. Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam permainan media ular tangga mudah di pahami	✓			
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	✓			
	8. Konsisten penggunaan huruf gambar, spasi, dan pengetikan pada kartu	✓			
Estetika	9. Keceriasan pemilihan warna pada media ular tangga		✓		
	10. Keceriasan warna pada kartu		✓		
	11. Kombinasi gambar yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran		✓		
	12. Ketepatan warna pada media		✓		
	13. Kemenarikan kartu	✓			
Ketahanan	14. Tidak mudah patah dan hancur			✓	
Keamanan bagi peserta didik	15. Memiliki bahan yang aman	✓			
Jumlah Keseluruhan Soal		15			

B. Komenta/Saran

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Berikan tanda centang sesuai dengan kesimpulan

☒	Layak diuji cobakan
☐	Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran
☐	Tidak layak diuji cobakan

Validasi Ahli Media



Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
NUP TK.3358767668130253

Sintang, Juni 2025

Peneliti



Suci Wulandari
NIM.2112061991

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

68

ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI)

Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika
Kelas III SD Negeri Nanga Silat Tahun 2025

Penulis : Suci Wulandari

NIM : 2112061991

Validator : *Abang Herwan Logam S.Pd*

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media permainan Ular Tangga yang dikembangkan, Pendapat, Kritik, Saran, Penilaian, dan Komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat sebagai perbaikan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon bapak/ibu memberikan tanda respon pada setiap pertanyaan pada lembar angket dengan memberikan tanda (centang) pada kolom yang sesuai dengan butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 5 : sangat baik

Skor 4 : baik

Skor 3 : cukup

Skor 2 : kurang

Skor 1 : sangat kurang

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon di tuliskan pada kolom yang

telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini diucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	Keterangan				
			Sb	B	C	K	X
Aspek kelayakan isi	Kesesuaian Materi dengan CP	1. Kelengkapan materi	✓				
		2. Pemilihan tujuan dan indikator pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi	✓				
	Keakuratan materi	3. Keakuratan konsep dan definisi		✓			
		4. Keakuratan data dan fakta	✓				
		5. Keakuratan gambar dan ilustrasi	✓				
	Kemuktahiran materi	6. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari hari	✓				
		7. Kesesuaian gambaran dalam kehidupan sehari-	✓				

		hari					
	Mendorong keingintahuan	8. Mendorong rasa ingin tahu	✓				
		9. Menciptakan kemampuan bertanya	✓				
Aspek kelayakan penyajian	Pendukung penyajian	10. Contoh-contoh dalam setiap kegiatan mengajar	✓				
	Penyajian pembelajaran	11. Mendorong siswa untuk mengetahui isi kegiatan pembelajaran	✓				
		12. Keterlibatan peserta didik	✓				
		13. Kejelasan uraian materi	✓				
		14. Keterlibatan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata	✓				
Penilaian kontekstual	Hakikat kontekstual	15. kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-	✓				

		hari siswa					
Jumlah Keseluruhan Soal			15				

B. Komentor/Saran

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Berikan tanda centang sesuai dengan kesimpulan

	Layak diuji cobakan
	Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak diuji cobakan

Lampiran 6 Angket Minat Siswa Skala Terbatas Beserta Hasilnya

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN

MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : *aldixansyah*

Kelas : *3*

Sekolah : *SDN 4 Nanga Silat*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		✓		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru			✓	
3	Pelajaran matematika sangat membosankan.		✓		
4	Saya bertanya pada guru cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	✓			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematika tepat waktu		✓		
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya di rumah			✓	
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah		✓		
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah	✓			
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika		✓		
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika	✓			
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		✓		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika	✓			
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika			✓	
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika	✓			
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		✓		

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN

MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : *Efendy Juliansyah*
 Kelas : *3*
 Sekolah : *sdn 1 nanaa silat*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		✓		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru	✓			
3	Pelajaran matematika sangat membosankan.			✓	
4	Saya bertanya pada guru cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	✓			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematika tepat waktu		✓		
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya di rumah	✓			
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah		✓		
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah	✓			
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika		✓		
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika			✓	
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		✓		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika	✓			
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika		✓		
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika			✓	
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		✓		

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN
MATEMATIKA**

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : *Gizak Sa Mv 22 2017*

Kelas : *3*

Sekolah : *Sdn 1 nanga silat*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		✓		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru		✓		
3	Pelajaran matematika sangat membosankan		✓		
4	Saya bertanya pada guru cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	✓			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematiaka tepat waktu			✓	
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulanginya di rumah				
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah		✓		
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah		✓		
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika	✓			
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika		✓		
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		✓		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika			✓	
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika	✓			
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika			✓	
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		✓		

Lampiran 7 Angket Respon Siswa Skala Terbatas Beserta Hasil nya

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

: dini Fahmawati

Kelas

: 3

Sekolah

: SDN 1 Nanga Silak

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	✓			

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		✓		
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah dilakukan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.		✓		
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	✓			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.		✓		
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.		✓		

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	✓			
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	✓			
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.		✓		
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.	✓			
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban-jawaban dari masalah yang diajukan.		✓		

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : *qixa myesha sanita*

Kelas : *3*

Sekolah : *SDN 1 hanga silat*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	✓			

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		✓		
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah dilakukan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.		✓		
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	✓			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.		✓		
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.			✓	

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	✓			
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	✓			
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.	✓			
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.	✓			
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban-jawaban dari masalah yang diajukan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : **AFAIRA NAIHA UFARAH**

Kelas : **3**

Sekolah : **SDN 1 NANGA SILAT**

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	✓			

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.	✓			
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah dilakukan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.	✓			
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	✓			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.	✓			
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.			✓	

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	✓			
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.		✓		
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.	✓			
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.	✓			
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban-jawaban dari masalah yang diajukan.		✓		

Lampiran 8 Angket Kepraktisan Guru Terhadap Media Ular Tangga Beserta Hasilnya

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama : Abang Herman Logam, S.Pd

Sekolah : SDN 1 Nanga Sias

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyampaikan tujuan pembelajaran melalui media ini secara jelas		✓		
2	Saya menyampaikan materi pembelajaran melalui media ini secara jelasbelajar saya.		✓		
3	Saya memberikan latihan pada kartu	✓			

	pertanyaan yang menarik melalui media ini				
4	Saya mengetahui ketertarikan siswa terhadap media ini sebagai sarana belajar	✓			
5	Saya merasa tidak bosan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ini	✓			
6	Saya tidak kesulitan mengelola pembelajaran di kelas dengan media ini		✓		
7	Saya ingin mengetahui bagaimana cara mengembangkan media tiga dimensi ini		✓		
8	Saya ingin menggunakan media tiga dimensi sejenis sebagai media pembelajaran pada materi lain		✓		
9	Saya tidak kesulitan menggunakan media pembelajaran ini	✓			
10	Media ini membuat minat siswa jadi lebih tinggi	✓			
11	Media ini membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran	✓			
12	Media ini sangat berguna untuk meningkatkan minat siswa	✓			
13	Saya bersedia menggunakan media ular tangga ini dalam pembelajaran selanjutnya.	✓			
14	Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		✓		

15	Media ular tangga membuat siswa lebih berani dan percaya diri saat belajar.		✓		
----	---	--	---	--	--

Lampiran 9 Angket Minat Siswa Skala Luas Beserta Hasilnya

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN

MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : Syarif T. F. C
 Kelas : 3
 Sekolah : Sdn 1 Nana Silat

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		✓		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru		✓		
3	Pelajaran matematika sangat membosankan.		✓		
4	Saya bertanya pada guru cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	✓			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematika tepat waktu		✓		
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya dirumah		✓		
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah	✓			
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah		✓		
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika	✓			
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika	✓			
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		✓		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika			✓	
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika		✓		
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika		✓		
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		✓		

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa **CRISTABEL FELICIA VANIA**

Kelas **3**

Sekolah **SDN 1 NANLA SILAT**

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		✓		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari perhatian guru		✓		
3	Pelajaran matematika sangat membosankan		✓		
4	Saya bertanya pada guru saya				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	✓			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematika tepat waktu	✓			
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya dirumah		✓		
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah	✓			
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah		✓		
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika	✓			
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika	✓			
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika	✓			
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika			✓	
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika	✓	✗		
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika		✓		
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		✓		

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN

MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : *Esha Nurhidhyati*

Kelas : *3*

Sekolah : *san 1 n 8 n g 2 5 i 2 7*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		✓		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru		✓		
3	Pelajaran matematika sangat membosankan.		✓		
4	Saya bertanya pada guru cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit		✓		
5	Saya selalu mengerjakan pr matematika tepat waktu		✓		
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya di rumah	✓			
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah	✓			
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah		✓		
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika		✓		
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika		✓		
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		✓		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika		✓		
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika		✓		
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika		✓		
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		✓		

Lampiran 10 Angket Respon Siswa Skala Luas Beserta Hasilnya

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : *SHAFIRA APRILIA*

Kelas : *3*

Sekolah : *SDN 1 NANGA SILE*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	✓			

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		✓		
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah dilakukan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.	✓			
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	✓			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.	✓	✓		
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.		✓		

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	✓			
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	✓			
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.		✓		
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.	✓			
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban-jawaban dari masalah yang diajukan.		✓		

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : *Etha Putri Lantati*

Kelas : *3*

Sekolah : *SMA Negeri 5 LBT*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	✓			

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		✓		
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah dilakukan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.		✓		
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	✓			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.		✓		
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.	✓			
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.	✓			

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	✓			
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	✓			
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.	✓			
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.		✓		
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban-jawaban dari masalah yang diajukan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa *DAYANG SIBRINA*
 Kelas *3*
 Sekolah *SDN 1 NANGA SIALA*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat.	✓			

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		✓		
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah dilakukan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.	✓			
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	✓			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.		✓		
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.	✓			

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	✓			
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	✓	✗		
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.		✓		
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.		✓		
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban-jawaban dari masalah yang diajukan.		✓		

Lampiran 11 Angket Minat Setelah Belajar Menggunakan Media Beserta

Hasilnya

ANGKET MINAT SETELAH BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : Criskabel Felicia Vania
Kelas : 3
Sekolah : SDN 1 Nangka Sili21

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar Matematika menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
2	Media permainan ular tangga				

	membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan.	✓			
3	Saya lebih bersemangat belajar Matematika ketika menggunakan permainan ular tangga membosankan.		✓		
4	Permainan ular tangga membantu saya memahami materi Matematika dengan lebih mudah.	✓			
5	Saya merasa waktu belajar Matematika lebih cepat berlalu saat bermain ular tangga.	✓			
6	Saya ingin belajar Matematika dengan cara seperti ini lebih sering.	✓			
7	Media ular tangga membantu saya bekerja sama dengan teman saat belajar Matematika.	✓			
8	Saya merasa lebih percaya diri menjawab soal Matematika saat bermain ular tangga.	✓			
9	Belajar dengan permainan ular tangga membuat saya tidak mudah bosan.	✓			
10	Saya lebih tertarik mempelajari Matematika karena ada media permainan ular tangga.	✓			
11	Saya merasa lebih mudah mengingat materi Matematika saat belajar	✓			

	dengan permainan ular tangga.				
12	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga.	✓			
13	Media ular tangga membuat suasana belajar Matematika menjadi lebih menyenangkan.	✓			
14	Saya merasa lebih tertantang untuk memahami soal Matematika dalam permainan ular tangga.	✓			
15	Saya ingin pembelajaran Matematika selalu menggunakan permainan seperti ular tangga.	✓			

**ANGKET MINAT SETELAH BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA PELAJARAN MATEMATIKA**

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : *Shafura Aprilia*
 Kelas : *3*
 Sekolah : *SDN 1 NANGA SILAT*

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar Matematika menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
2	Media permainan ular tangga				

	membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan.	✓			
3	Saya lebih bersemangat belajar Matematika ketika menggunakan permainan ular tangga membosankan.	✓			
4	Permainan ular tangga membantu saya memahami materi Matematika dengan lebih mudah.	✓			
5	Saya merasa waktu belajar Matematika lebih cepat berlalu saat bermain ular tangga.	✓			
6	Saya ingin belajar Matematika dengan cara seperti ini lebih sering.	✓			
7	Media ular tangga membantu saya bekerja sama dengan teman saat belajar Matematika.	✓			
8	Saya merasa lebih percaya diri menjawab soal Matematika saat bermain ular tangga.	✓			
9	Belajar dengan permainan ular tangga membuat saya tidak mudah bosan.	✓			
10	Saya lebih tertarik mempelajari Matematika karena ada media permainan ular tangga.	✓			
11	Saya merasa lebih mudah mengingat materi Matematika saat belajar	✓			

	dengan permainan ular tangga.				
12	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga.	✓			
13	Media ular tangga membuat suasana belajar Matematika menjadi lebih menyenangkan.		✓		
14	Saya merasa lebih tertantang untuk memahami soal Matematika dalam permainan ular tangga.	✓			
15	Saya ingin pembelajaran Matematika selalu menggunakan permainan seperti ular tangga.	✓			

**ANGKET MINAT SETELAH BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA PELAJARAN MATEMATIKA**

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa : muhammad Arkhan Lutfi

Kelas : 3

Sekolah : Sdn 1 Nanga Siak

No	Pernyataan	keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar Matematika menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
2	Media permainan ular tangga				

	membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan.		✓		
3	Saya lebih bersemangat belajar Matematika ketika menggunakan permainan ular tangga membosankan.	✓			
4	Permainan ular tangga membantu saya memahami materi Matematika dengan lebih mudah.	✓			
5	Saya merasa waktu belajar Matematika lebih cepat berlalu saat bermain ular tangga.		✓		
6	Saya ingin belajar Matematika dengan cara seperti ini lebih sering.	✓			
7	Media ular tangga membantu saya bekerja sama dengan teman saat belajar Matematika.	✓			
8	Saya merasa lebih percaya diri menjawab soal Matematika saat bermain ular tangga.	✓			
9	Belajar dengan permainan ular tangga membuat saya tidak mudah bosan.		✓		
10	Saya lebih tertarik mempelajari Matematika karena ada media permainan ular tangga.	✓			
11	Saya merasa lebih mudah mengingat materi Matematika saat belajar		✓		

	dengan permainan ular tangga.				
12	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga.	✓			
13	Media ular tangga membuat suasana belajar Matematika menjadi lebih menyenangkan.	✓			
14	Saya merasa lebih tertantang untuk memahami soal Matematika dalam permainan ular tangga.	✓			
15	Saya ingin pembelajaran Matematika selalu menggunakan permainan seperti ular tangga.	✓			

Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen Oleh Dosen Pembimbing

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4 Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387</i> <i>Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id</i>		
	FORMULIR SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
	Kode : 018FA3-1	Edisi 1	Revisi 1

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
 Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,
 Bapak Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
 Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Di Tempat

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Suci Wulandari
 NIM : 2112061991
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul TA : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen Penelitian TA yang telah saya susun sebagaimana bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf isi instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Sintang, Juni 2025

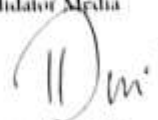
Pemohon,



Suci Wulandari
 Nim 2112061991


 Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
 NUPIK. 3358767668130253

Validator Media



Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
 NUPIK. 3358767668130253

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
	Kode : 0191.A3-1	Edisi 1	Revisi 1

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
NUPTK : 3358767668130253
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Suci Wulandari
NIM : 2112061991
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul TA : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

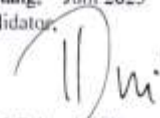
☐	Layak digunakan untuk penelitian
☒	Layak digunakan dengan perbaikan
☐	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, Juni 2025

Validator,



Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
NUPTK. 3358767668130253

☐ Benar tanpa syarat
Catatan:

Lampiran 13 Surat Izin Pra Observasi SDN 1 Nanga Silat


PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS HULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 NANGA SILAT
KECAMATAN SILAT HILIR
 NSS : 101130515001 NPSN: 30103033 AKREDITASI : B
 Jalan Dayang Ninak No.163 Nanga Silat, email: sdn1nangasilat@gmail.com Kode Pos : 78773

SURAT KETERANGAN
 NOMOR: 421.2/57/SDN.01/K-SLH/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HAIRIL, S.Pd
 NIP : 19721231 199606 1 003
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Silat

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SUCI WULANDARI
 NIM : 2112061991
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Yang bersangkutan diijinkan untuk melaksanakan observasi pra penelitian guna untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi di Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Silat Kecamatan Silat Hilir Kabupaten Kapuas Hulu.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nanga Silat, 03 Februari 2025
 Kepala Sekolah

HAIRIL, S.Pd
 Pembina Tk.I
 NIP: 19721231 199606 1 003

Lampiran 14 Surat Izin Pra Penelitian SDN 1 Nanga Silat



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUSEKOLAH DASAR
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. PertaminaSengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: pgsdpersadakhatulistiwa@yahoo.co.id Website: <http://pgsd.stkippersada.ac.id/>



Nomor : 122/B5/G1/VI/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN 1 Nanga Silat, Kecamatan Silat Hilir, Kabupaten Kapuas Hulu

di tempat

Dengan Hormat,

Berkenaan dengan Tugas Akhir (Skripsi) mahasiswa, kami mohon kepada Bapak memberikan izin kepada:

Nama : Suci Wulandari
 Nomor Induk Mahasiswa : 2112061991
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melakukan penelitian di Sekolah yang Bapak pimpin, dengan judul Penelitian: **"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025"**. Adapun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak.

Demikian surat ijin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa



Didin Saifuruddin, S.P., M.Si.
NUPTK. 4538744645200012

Sintang, 17 Juni 2025
Ketua Program Studi PGSD



Eliana Yunita Seran, M.Pd.
NUPTK. 1960762660300002

Lampiran 15 Balasan Surat Izin Pra Penelitian SDN 1 Nanga Silat



PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS HULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 NANGA SILAT
KECAMATAN SILAT HILIR

NSS : 101130515001

NPSN: 30103033

AKREDITASI : B

Jalan Dayang Ninak No.163 Nanga Silat, email: sdn1nangasilat@gmail.com Kode Pos : 78773

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 400.3.5/92/SDN.01/K-SLH/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HAIRIL, S.Pd
NIP : 19721231 199606 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Silat
Instansi : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kapuas Hulu

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SUCI WULANDARI
NIM : 2112061991
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025"

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nanga Silat, 12 Juli 2025
Kepala Sekolah



HAIRIL, S.Pd
Pembina Utama Muda
NIP: 19721231 19960 1 003

Lampiran 16 Foto Dokumentasi



Gambar 1.1 Penyerahan surat izin
pra
observasi ke kepala sekolah
SD Negeri 1 Nanga Silat



Gambar 1.2 Plang sekolah SD Negeri 1
Nanga Silat



Gambar 1.3 Halaman gedung SD
Negeri 1
Nanga Silat



Gambar 1.4 Lapangan upacara gedung
SD Negeri
1 Nanga Silat



Gambar 1.5 Wawancara dengan Wali
Kelas III
SDN 1 Nanga Silat



Gambar 1.6 Praobeservasi di Kelas III
SDN
1 Nanga Silat

Uji Coba Skala Terbatas (kecil)

SDN 1 Nanga Silat



Gambar 1.7 Siswa Mengisi Angket Minat Sebelum Proses Pembelajaran



Gambar 1.8 Siswa Menggunakan Media Ular Tangga



Gambar 1.9 Siswa Mengisi Angket Respon Setelah Proses Pembelajaran

Uji Skala Luas

SDN 1 Nanga Silat



gambar 1.10 Siswa Mengisi Angket Minat Sebelum Proses Pembelajaran



Gambar 1.11 Siswa Menggunakan Media Ular Tangga



Gambar 1.12 Siswa Mengisi Angket Respon Setelah Proses Pembelajaran



Gambar1.13 Penyerahan Surat Pra Penelitian Kepada Kepala Sekolah SDN 1
Nanga Silat

Lampiran 17 Riwayat Hidup**RIWAYAT HIDUP**

Suci Wulandari lahir di Nanga Silat pada tanggal 7 September 2003. Anak kedua dari Bapak Bubari dan Ibu Nurhani. Telah menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 1 Nanga Silat 2009-2015, melanjutkan Pendidikan menengah pertama di SMPN 1 Silat Hilir 2016-2018 kemudian melanjutkan Pendidikan menengah atas di SMA

Negeri 1 Silat Hilir menyelesaikan studi pada tahun 2021. Penulis melanjutkan kuliah S1 di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Program Studi PGSD. Selama kuliah penulis bergabung dalam Forkis Madani dan sebagai anggota UKM Kewirausahaan.