

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SDN 1 NANGA SILAT TAHUN 2025**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH

SUCI WULANDARI
NIM:2112061991

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Suci Wulandari

Nim : 2112061991

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III
SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan di
anggap layak untuk di ajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Sintang,

Pembimbing I



Dr. Yakobus Bustami, S.SI.,M.Pd
NUPTK.7539760661130210

pembimbing II



Rusdi S. Sn., M.Sn.C.PAT
NUPTK.4736767668137020

Disetujui Oleh
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, SP., M.Si
NUPTK.4538744645200010

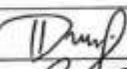
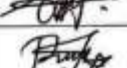
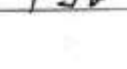
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025"** yang disusun oleh:

Nama : Suci Wulandari
NIM : 2112061991
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Pada hari Selasa, 22 Juli 2025.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd	Ketua Penguji	
2	Dr. Yakobus Bustami, S.Si., M.Pd	Sekretaris	
3	Olenggius Jiran Does, M.Pd	Anggota Penguji I	
4	Rusdi, M.Sn	Anggota Penguji II	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa


Didin Syafruddin, SP., M.Si
NUPTK.4538744645200012



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : SUCI WULANDARI
NIM : 211061991
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	8, Januari 2025	Konsultasi judul Pebaikan BAB 1 dan 2	
2	11, Februari 2025	Perbaikan Tata Tulis BAB 1 dan 2	
3	24, Februari 2025	Perbaikan Tata Tulis BAB 1, BAB 2 dan BAB 3	
4	11, Maret 2025	Perbaikan BAB 1, BAB 2 dan BAB 3	
5	18, Maret 2025	Perbaikan BAB 3	
6	20, Maret 2025	ACC Proposal Skripsi	
7	1, Juli 2025	Perbaikan BAB 4, Perbaikan Tata Tulis dan Daftar pustaka	
8	7, Juli 2025	Perbaikan BAB 4 dan 5	
9	10, Juli 2025	ACC Skripsi	

Sintang, 17-07 2025
Pembimbing Pertama

Dr. Yakobus Bustami, S.Si., M.Pd
NUPTK.7539760661130210



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387

CATATAN PEMBIMBING KEDUA
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : SUCI WULANDARI
NIM : 211061991
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	14, Januari 2025	Konsultasi judul	P.
2	11, Februari 2025	Perbaikan Tata Tulis BAB 1 dan 2	P.
3	21, Maret 2025	Perbaikan BAB 2 dan 3	P.
4	24, Maret 2025	Acc Proposal Skripsi	P.
5	2, Juli 2025	Perbaikan Tabel BAB IV	P.
6	7, Juli 2025	Perbaikan Tata Tulis dan Lampiran	P.
7	8, Juli 2025	Perbaikan BAB 4, Perbaikan Tata Tulis dan Daftar pustaka	P.
8	11, Juli 2025	Acc Skripsi	P.

Sintang, 19 Juni 2025
Pembimbing Kedua

Rusdi, S.Sn., M.Sn., CPAT
NUPTK.4736767668137020

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khtulistiwa maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran 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 STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 2025
Yang membuat pernyataan



Suci Wulandari
NIM. 2112061991

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

-Q.S AL – Baqarah: 286

"Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu".

"Hidup adalah perjalanan panjang yang penuh ujian, dan setiap proses, seberat apapun, akan membentuk kita menjadi pribadi yang lebih kuat. Jangan pernah takut pada rintangan, karena di balik setiap kesulitan selalu ada pelajaran berharga yang menuntun kita menuju keberhasilan. Bersabarlah, percayalah pada waktu, dan tetaplah melangkah, sebab tidak ada perjuangan yang sia-sia."

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji Syukur kepada Tuhan yang maha esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Terimakasih saya kepada bapak Bubari tercinta, seseorang yang hebat yang kuat dan yang sangat berperan penting dalam hidup saya, yang menjadi panutan dan penyemangat untuk tidak mudah menyerah dalam keadaan apapun. Seseorang yang selalu memberikan semangat serta motivasi, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya. Beliau memang tidak pernah merasakan menempuh pendidikan tapi seseorang yang hebat ini mampu mendidik dan berjuang sehingga bisa melihat anaknya menyelesaikan studinya sampai sarjana, dan gelar ini saya persembahkan untuk bapak saya tercinta.
2. Terimakasih kepada mama tercinta Nurhani, yang sudah merawat dan membesarkan saya sampai sekarang, yang cintanya sungguh luar biasa dalam hidup saya terimakasih atas doa yang selalu mama panjatkan, motivasi yang selalu diberikan sehingga saya bisa bertahan sampai saat ini. Tidak ada yang terindah dari lembar persembahan ini selain ungkapan bangga kepada mama dan papa yang selalu ada dan berhasil mendidik anaknya sehingga bertahan sampai saat ini.
3. Abang saya yaitu Taufan Jaya serta keluarga saya yang selalu memberikan motivasi dan doanya kepada penulis sehingga penulis mampu melewati semua permasalahan yang penulis alami selama ini jika tanpa doa dan

dukungan dari keluarga penulis tidak bisa bertahan sampai saat ini.

4. Kedua pembimbing saya Bapak Dr. Yakobus Bustami, S.Si., M.Pd dan dan Bapak Rusdi, S.Sn., M.Sn.CPAT yang selalu membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan banyak masukan. Terimakasih untuk kesabaran, dukungan dan semua nasehat yang diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada seseorang yang tidak bisa saya sebutkan namanya, yang tak kalah penting, yang selalu ikut serta dalam penulisan skripsi saya, membantu saya, mendukung saya, memotivasi saya dalam keadaan suka maupaun duka sehingga saya bisa sampai sekarang ini .
6. Kepada teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan yang telah memberikan banyak pengalaman, pembelajaran dan kebersamaannya.
7. Guru-guru serta dosen yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang berharga bagi saya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
8. Terakhir kepada diri saya sendiri yang tidak kalah penting untuk diucapkan terimakasih karena sudah berusaha, berjuang, dan bertahan sejauh ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugrah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III Di SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025”.

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi, yaitu kepada mereka yang terhormat:

1. Dr. Yakobus Bustami, S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah banyak memberikan masukan dan mengarahkan peneliti serta telah memberikan kemudahan bagi peneliti selama proses bimbingan.
2. Rusdi, S.Sn.,M.Sn.C.PAT Selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah banyak memberikan saran, bantuan dan koreksi atas kesalahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Nelly Wedyawati, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, serta waktu yang ibu luangkan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Eliana Yunita Seran, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu peneliti selama proses penulisan skripsi ini.
5. Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi

selama penulisan skripsi.

6. Didin Syafruddin, S.P., M.Si. selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
7. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si. selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa yang memberikan kemudahan kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.
8. Seluruh dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah membekali peneliti dengan berbagai pengetahuan yang bermanfaat untuk penulisan skripsi.
9. Sebagai ungkapan terima kasih paling dalam, skripsi ini peneliti persembahkan kepada cinta pertama dan panutan ku Bapak Bubar, dan Ibu Nurhani yang selalu menjadi penyemangat selama perkuliahan, dan selalu memberikan kasih sayang, doa, dan motivasi dengan penuh ikhlas serta dukungan yang luar biasa selama perkuliahan. Penulis sangat bersyukur bisa hidup dalam keluarga yang penuh dengan kesedehanaan ini , terima kasih untuk bapak ibu sudah membawa peneliti sejauh ini.
10. Ungkapan terima kasih untuk abang saya Taufan Jaya yang telah ikut berjuang selama ini dan sudah mensupport peneliti selama perkuliahan dan doa-doa yang selalu diberikan dengan penuh keikhlasan. Peneliti sangat bangga bisa hidup bersama kalian yang penuh kasih sayang.
11. Dan Suci Wulandari , Ya! Diri Saya Sendiri!. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah di mulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa

menikmati setiap prosesnya yang bisa di bilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

12. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, yang tak bisa saya sebutkan namanya, yang telah berkontribusi banyak dalam menyelesaikan skripsi ini , memberikan dukungan baik tenaga , waktu, maupun materi. Terima kasih telah menjadi bagian hidup peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Sahabat-sahabat terbaik , yang berjuang bersama dalam menimba ilmu serta memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

14. Sekolah SD Negeri 1 Nanga Silat yang sudah memberikan peneliti wadah dalam melakukan penelitian.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini sehingga kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat demi kebaikan penulisan selanjutnya. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak, khususnya bagi mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang.

Sintang,2025

Peneliti

ABSTRAK

Suci Wulandari, 2025. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar SKTIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Dr. Yakobus Bustami, S.Si.,M.Pd. Pembimbing II: Rusdi, S.Sn.,M.Sn.CPAT.

Kata Kunci: pengembangan media, permainan ular tangga, minat belajar.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh minat belajar siswa tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa, suasana kelas yang kurang kondusif, dan metode pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang merupakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Nanga Silat. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli, serta angket respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dari ahli media dengan persentase 83,33% dan ahli materi dengan persentase 90% kriteria keduanya sangat layak. Uji coba terbatas dan uji coba skala luas menunjukkan bahwa media ini tergolong praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Respon siswa uji coba skala terbatas persentase 88,333% dan respon siswa uji coba skala luas 88,9583% kriteria keduanya sangat baik. Respon guru terhadap penggunaan media juga sangat positif dengan persentase 83,33% kriteria sangat praktis. Tingkat keefektifan pada media ini juga di kategorikan sangat efektif dengan persentase 95,625%. Simpulan penelitian ini adalah bahwa pengembangan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika. Harapan dari penelitian ini, media permainan ular tangga dapat digunakan secara luas oleh guru-guru sebagai salah satu media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

Suci Wulandari, 2025. *Development of Snakes and Ladders Game Media in Increasing Student Learning Interest in Mathematics Class III Students of SDN 1 Nanga Silat in 2025*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program SKTIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Dr. James Bustami, S.Si., M.Pd. Supervisor II: Rusdi, S.Sn., M.Sn.CPAT.

Keywords: media development, snakes and ladders game, learning interest.

This research was motivated by students' low interest in learning. This can be seen from the lack of active participation of students, a less conducive classroom atmosphere, and monotonous learning methods. This study aims to develop snakes and ladders game media as a learning tool to increase students' interest in learning Mathematics. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this study were third grade students of SDN 1 Nanga Silat. Data were obtained through observation, interviews, expert validation, and student and teacher response questionnaires to the developed media. The results of the study indicate that the snake and ladder game media developed is deemed suitable based on the validation results from media experts with a percentage of 83.33% and subject matter experts with a percentage of 90%, both of which meet the criteria for high suitability. Limited trials and large-scale trials show that this media is practical and effective for use in learning. The response rate of students in the limited trial was 88.333%, and the response rate of students in the large-scale trial was 88.9583%, both of which are very good criteria. Teachers' responses to the use of this media were also very positive, with a percentage of 83.33% meeting the criteria for being very practical. The effectiveness level of this media is also categorized as highly effective, with a percentage of 95.625%. The conclusion of this study is that the development of the snake and ladder game media is effective in increasing the learning interest of third-grade students in mathematics. The hope of this study is that the snake and ladder game media can be widely used by teachers as one of the innovative learning media in elementary schools, particularly in mathematics education.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING I	iv
CATATAN PEMBIMBING II.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13

BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teoritik	15
B. Kajian Penelitian yang Relavan	31
C. Kerangka Berfikir	36
D. Pertanyaan atau Hipotesis Penilaian	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Model Penelitian	38
B. Prosedur Pengembangan	39
C. Uji Coba Produk	43
D. Desain Uji Coba	43
E. Subjek Uji Coba	44
F. Jenis Data	45
G. Instrumen Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisa Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Pelaksanaan	57
B. Hasil	60
C. Pembahasan Produk Akhir.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Keterbatasan Produk	86
C. Implikasi	86
D. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Media Permainan Ular Tangga	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Media	46
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Materi	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Minat	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	49
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	50
Tabel 3.6 Presentase analisis penelitian pakar	52
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Minat Belajar Peserta Didik	53
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Keefektifan Media.....	54
Tabel 3.9 Rentang Skor dan Kelayakan Efektivitas Media	55
Tabel 3.10 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna.....	55
Tabel 3.11 Kategori Kepraktisan Media	56
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	59
Tabel 4.2 Hasil Angket Ahli Media	65
Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.4 Revisi Media Ular Tangga	68
Tabel 4.5 Angket Minat Uji Coba Skala Terbatas	70
Tabel 4.6 Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Terbatas	71
Tabel 4.7 Hasil ujicoba kepraktisan produk skala terbatas	72
Tabel 4.8 Angket Minat Uji Coba Skala Luas	73
Tabel 4.9 Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Luas	75
Tabel 4.10 Angket Minat Siswa Uji Coba Skala Luas.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 3.1 Tahap penelitian Model ADDIE	43
Gambar 4.1 Bulatan Media Ular Tangga	62
Gambar 4.2 Desain Kartu Pertanyaan Dan Kartu Jawaban Ular Tangga	63
Gambar 4.3 Dadu Ular Tangga	63
Gambar 4.4 Pion Ular Tangga	64
Gambar 4.5 Bulatan Angka Ular Tangga.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	94
Lampiran 2 Media Ular Tangga	100
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	103
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 5 Hasil Ahli Media dan Ahli Materi.....	110
Lampiran 6 Angket Minat Siswa Skala Terbatas Beserta Hasilnya	111
Lampiran 7 Angket Respon Siswa Skala Terbatas Beserta Hasil nya	118
Lampiran 8 Angket Kepraktisan Guru Terhadap Media Ular Tangga Beserta Hasilnya.....	123
Lampiran 9 Angket Minat Siswa Skala Luas Beserta Hasilnya	127
Lampiran 10 Angket Respon Siswa Skala Luas Beserta Hasilnya	134
Lampiran 11 Angket Minat Setelah Belajar Menggunakan Media Beserta	144
Lampiran 12 Validasi.....	154
Lampiran 13 Surat Izin Pra Observasi SDN 1 Nanga Silat	156
Lampiran 14 Surat Izin Pra Penelitian SDN 1 Nanga Silat	157
Lampiran 15 Balasan Surat Izin Pra Penelitian SDN 1 Nanga Silat.....	158
Lampiran 16 Foto Dokumentasi.....	159
Lampiran 17 Riwayat Hidup	170

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 206.
- Adriani, & Wahyudi. (2023). Media Permainan Ular Tangga Yang Edukatif. *Jurnal Education Fkip Unma*, 7.
- Arianto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar*, 89.
- Arumsari, Y. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Pecahan Sederhana Melalui Media Buku Pecahan Pada Siswa Kelas Iii Improving Fraction Learning Achievement Of 3rd Grade Through Fraction Book Media. *Journal Peningkatan Prestasi Belajar*, 11.
- Ati, D. S., & Kharisma. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sd. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1953.
- Bangsawan, I. P. (2023). *Mengembangkan Minat Baca*. Pt Pustaka Andikara Mediatama.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Kota Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Choirunnisa, & Febriani. (2022). Permainan Ular Tangga Berbasis Digital Untuk Latihan Soal Pecahan. *Jurnal Pendidikan*, 109.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023, Januari). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 282-294.
- Furqon, M. (2023). *Minat Belajar*. (A. Febriyanti, & A. Asari, Eds.) Sumatera Barat: Penerbit Pt Mafy Media Literasi Indonesia Anggota Ikapi 041/Sba/2023.
- Hapsari, M. P., Sumari, & Fitriah, I. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Jawaban Pada Materi

- Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal Mipa Dan Pembelajarannya*, 3(8), 2023, 263.
- Hermawan, R. (2021). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Model , Implikasi, Dan Implementasi*. Yogyakarta: Cv. Bintang Semesta Media.
- Hidayah, S. N., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta. *Konferensi Ilmiah Akuntansi X*, 8-10.
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01. *Journal Umk*, 122.
- Kristanti, R. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Sdn 3 Gumulan. *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022*.
- Kristanto, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Mahnum, N. (2020). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). 28.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosding Pendidikan Dasar*, 80.
- Mardotillah, F. (2024, Jaunari). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Sdn 3 Lendang Nangka Tahun Ajaran 2023/2024. *Eprints*.
- Marti'in. (2021). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak. *Jounal.Untan.Ac.Id*, 2.
- Marti'in, Wicaksono, L., & Purwanti. (2021). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak. *Artikel Penelitian Tanjung Pura*, 8-9.
- Masruroh, N., & Wiratsiwi, W. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga 3 Dimensi Berbasis Pendidikan Karakter Materi Lambang Negara Kelas Iii Sekolah Dasar Studi Kasus Di Sdn Jadi I Semanding. *Snasppm Prosiding*,

83.

- Mudjahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Berajah Journal*, 505.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit Unm.
- Prasetyo, A. H., & Sulistiyo, E. T. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 115-122.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Jurnal. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 1-3.
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang. *Prosding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 50.
- Putri, Sandra, & Pamela. (2025). Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Ainara Jurnal*, 1.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, S. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi Dan Peran Media Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education.2022.Vo11(1)*, 3.
- Rahmawati. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Tematik Subtema Pengembangan Teknologi Kelas Iii Sd. *Jurnal Penelitian Pgsd Unesa*, 1.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 751.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D): Konsep, Teori-Teori, Dan Desain Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Litnus.
- Sabila, S., Nabila, K., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Seminar Nasional Pgmi Semai*, 501.
- Sari, D. N., & Harjono, A. (2019). Permainan Ular Tangga Edukatif Untuk

- Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. . *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 122-130.
- Sudarmika, B. K., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No. (1) Pp. 20-29.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kulitatif Kuantitatif & R&D*. (Sutopo, Ed.) Bandung: Alfabeta.
- Sulhani, S. A., Saputra, H. H., & Astria, F. F. (2024, Juni). Engembangan Media Permainan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sdn 29 Ampenan. *Jurnal Pendas*, 9.
- Sulistiani, Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Snakes And Ladders 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 265.
- Sulistiany. (2021). Pengmbangan Media Ular Tangga Untuk Mata Pelajaran Pai Di Sd. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Pai) Dan Multikultural*, 2-3.
- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2024). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains Dan Teknologi Akultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 10-12.
- Syahnaz, Wijaya, & Wahyuni. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Pembelajaran Ips Di Sdn 02 Kelas Iii Kabupaten Sambas. *Journal Of Scientech Research And Development*.
- Ta'dungan, F. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Vii. *Science, Engineering, Education, And Development Studies (Seeds): Conference Series*, 54.
- Tambun, S. I., Sirait, G., & Simamora, J. (2020, Juni). Ananlisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua, Dan Pemerintah. *Visi Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 83.

- Tuerah, R., & Jeanne, M. (2023). Kurikulum Merdeka Dengan Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 979.
- Wangi, N. S., Japa, I. N., & Renda, N. T. (2021). Mengenal Pecahan Dengan Modul Matematika. *Journal For Leasson And Learning Studies*, 246-254.
- Waruwu, M. (2024, Mei). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1220.
- Widiana. (2022). Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10.